

Program Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Komik Edukasi Anak di SDN Karundang 1 Kota Serang

Yoma Hatima^{1*}, Lili Fajrudin², Reksa Adya Pribadi³

^{1 2 3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

*Corresponding author. : yomahatima@untirta.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Visual Literacy,
Educational Comics,
Indonesian Language
Learning, Elementary
School

ABSTRACT

Visual literacy skills are one of the important aspects in supporting elementary school students' literacy skills, especially in learning Indonesian. However, most of the teaching materials are still dominated by conventional texts that are less interesting for students. This community service activity aims to improve students' visual literacy through the use of educational comic media for children in learning Indonesian. This program was implemented at SDN Karundang 1, Serang City and involved teachers and students in grades IV and V. The implementation method was carried out through stages of socialization, teacher training, comic-based learning assistance, and evaluation. The educational comics used contained short stories with interesting illustrations that contained character values and Indonesian language learning topics according to the curriculum. The results of the activity showed an increase in student enthusiasm in participating in learning, an increase in the ability to understand the contents of the reading, and student creativity in responding to visual texts. Teachers also acknowledged the ease of delivering material through visual media. Thus, the use of educational comics has proven effective as a means of strengthening visual literacy in learning Indonesian at the elementary school level. This program is expected to be a model for strengthening visual literacy in other schools.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu fondasi utama dalam dunia pendidikan yang mencakup tidak hanya kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, dan mengekspresikan gagasan secara efektif. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi menjadi alat penting untuk membentuk kecakapan dasar siswa dalam memahami dunia sekitarnya melalui bahasa. Seiring perkembangan zaman, konsep literasi berkembang ke arah yang lebih luas, termasuk literasi digital, literasi visual, dan literasi media. Menurut UNESCO (2017) literasi abad ke-21 menuntut integrasi antara teks dan visual agar peserta didik mampu memahami informasi secara holistik. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu bertransformasi tidak hanya dalam metode, tetapi juga dalam penggunaan media yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan anak-anak saat ini.

Salah satu bentuk literasi yang semakin penting untuk dikembangkan di sekolah dasar adalah literasi visual, yaitu kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan pesan-pesan yang disampaikan melalui media visual seperti gambar, simbol, grafik, dan ilustrasi. Literasi visual membantu siswa untuk tidak hanya memahami informasi verbal, tetapi juga menafsirkan dan mengkritisi makna di balik representasi visual. Menurut Arsyad (2020) penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi ajar karena visual memberikan stimulus langsung pada indra penglihatan yang mendominasi proses belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, visualisasi sangat penting dalam menguatkan makna dari teks naratif, deskriptif, maupun ekspositori yang disajikan kepada siswa.

Namun, realitas di sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak berpusat pada teks-teks panjang tanpa dukungan visual yang memadai. Hal ini membuat siswa cepat merasa jenuh, sulit memahami isi bacaan, dan kurang tertarik untuk membaca atau menulis. Media yang digunakan guru pun cenderung konvensional, seperti buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), tanpa adanya sentuhan inovatif dalam penyajian materi. Padahal, menurut Fitriyani dan Syam (2022) siswa usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep abstrak jika didukung dengan media visual yang konkret dan menarik. Ketidakhadiran media visual yang efektif dalam pembelajaran membuat kompetensi literasi visual siswa tidak berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur teks dan visual secara harmonis, salah satunya melalui media komik edukasi. Komik merupakan media yang sangat dekat dengan dunia anak-

anak karena menyajikan cerita dalam bentuk naratif yang ringan dan disertai gambar-gambar menarik. Menurut Hasibuan (2023) komik dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran sekaligus membantu mereka menghubungkan pengalaman pribadi dengan isi cerita. Komik juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar karena melatih siswa untuk membaca simbol, memahami urutan cerita, dan mengenali ekspresi karakter dalam gambar. Oleh karena itu, penggunaan komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pilihan strategis dalam meningkatkan literasi visual di sekolah dasar.

Lebih jauh, komik edukasi anak tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan karakter, seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Nilai-nilai ini sangat relevan dengan tujuan pendidikan karakter yang sedang digalakkan oleh pemerintah Indonesia. Berdasarkan penelitian oleh Damayanti dan Lestari (2021) penggunaan komik edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan minat membaca siswa, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita. Hal ini menunjukkan bahwa komik edukasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif, baik dari sisi kognitif maupun afektif. Dengan kata lain, komik tidak hanya memperkuat aspek akademik, tetapi juga mendukung pengembangan karakter siswa secara menyeluruh.

Selain itu, penguatan literasi visual melalui komik edukasi juga sejalan dengan paradigma Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Dalam paradigma ini, guru didorong untuk lebih kreatif dalam menyusun pembelajaran yang berpusat pada siswa dan relevan dengan kehidupan nyata. Komik sebagai media literasi visual memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Menurut penelitian oleh Pratiwi dan Nugroho (2023) siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis komik menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca pemahaman dan keterampilan menulis naratif. Ini menjadi bukti bahwa integrasi media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi visual melalui media komik edukasi memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan literasi visual siswa SDN Karundang 1 Kota Serang melalui implementasi komik edukasi anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini

diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, tetapi juga menjadi inspirasi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media ajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu bulan, tepatnya pada bulan Desember 2024, bertempat di SDN Karundang 1 Kota Serang. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru dan siswa kelas IV dan V. Kegiatan ini dirancang secara kolaboratif untuk meningkatkan literasi visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media komik edukasi anak. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

a. Sosialisasi Program

Tahapan awal dimulai dengan sosialisasi kepada pihak sekolah. Tim pengabdian melakukan pertemuan dengan kepala sekolah, guru kelas, dan perwakilan komite sekolah untuk menjelaskan secara rinci tentang tujuan program, manfaat yang diharapkan, dan langkah-langkah pelaksanaan. Kegiatan ini menjadi fondasi penting untuk membangun pemahaman bersama serta mendapatkan dukungan dan keterlibatan aktif dari seluruh komponen sekolah.

b. Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Komik Edukasi

Setelah sosialisasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan yang diberikan kepada guru kelas IV dan V. Materi pelatihan mencakup pengantar literasi visual, urgensi media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta teknik dasar menyusun komik edukasi sederhana. Guru dilatih untuk membuat naskah cerita yang edukatif, menyusun alur cerita yang sesuai dengan pembelajaran, serta menggunakan alat bantu atau aplikasi sederhana untuk menghasilkan komik yang menarik bagi siswa.

c. Implementasi Pembelajaran

Guru yang telah mengikuti pelatihan kemudian mengimplementasikan media komik edukasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Dalam proses ini, guru mendapat pendampingan dari tim pengabdian untuk memastikan integrasi media berjalan sesuai dengan tujuan. Komik digunakan dalam kegiatan seperti membaca teks naratif, mengenal unsur cerita, hingga menulis cerita pendek berdasarkan inspirasi dari komik yang dibaca. Pendekatan ini diharapkan dapat memantik minat baca siswa dan meningkatkan pemahaman isi bacaan melalui ilustrasi visual.

d. Evaluasi dan Refleksi

Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi menyeluruh melalui observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru mengenai efektivitas penggunaan komik edukasi, dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, dilaksanakan sesi refleksi bersama antara tim pengabdian dan guru untuk mengevaluasi proses dan hasil kegiatan, serta mengidentifikasi peluang pengembangan lebih lanjut. Hasil refleksi digunakan sebagai acuan untuk perbaikan program dan potensi replikasi di sekolah lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan selama bulan Desember 2024 di SDN Karundang 1 Kota Serang memberikan sejumlah hasil positif, baik dari segi peningkatan motivasi siswa, kapasitas guru, maupun kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media komik edukasi. Hasil-hasil tersebut dirinci sebagai berikut:

1) Peningkatan Motivasi dan Antusiasme Siswa

Salah satu hasil paling menonjol dari program ini adalah meningkatnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, siswa terlihat sangat antusias saat komik edukasi diperkenalkan dan digunakan sebagai media ajar. Sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan aktif, seperti mengajukan pertanyaan, merespons cerita dalam komik, serta memberikan tanggapan lisan dan tertulis dengan penuh semangat. Dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan buku teks biasa, komik terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Visualisasi cerita yang menarik, warna yang mencolok, dan tokoh-tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa merasa lebih tertarik untuk memahami isi cerita dan mengikuti alur pembelajaran hingga selesai.

2) Pemanfaatan Media oleh Guru

Guru-guru yang menjadi peserta program ini menunjukkan perkembangan kemampuan dalam menyusun dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis visual. Setelah mengikuti pelatihan yang diberikan, para guru mampu menghasilkan komik sederhana yang relevan dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Mereka juga lebih percaya diri dan kreatif dalam memodifikasi materi ajar menjadi bentuk yang lebih komunikatif. Dalam proses implementasi di kelas, guru mampu mengintegrasikan penggunaan komik ke dalam

kegiatan membaca, mendiskusikan isi cerita, dan menulis kembali dengan baik. Selain itu, guru mengaku bahwa media komik sangat membantu mereka dalam menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Guru juga mengapresiasi pendekatan yang berbasis visual karena dinilai mampu menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar, terutama siswa yang lebih dominan secara visual dan kinestetik.

3) Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa

Hasil analisis terhadap tugas siswa dan produk pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi, baik dari segi memahami teks maupun kemampuan menulis. Setelah menggunakan komik sebagai media belajar, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, dan amanat dengan lebih baik. Mereka juga lebih mudah mengungkapkan kembali isi cerita dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam tugas menulis cerita pendek, banyak siswa yang menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan cerita berdasarkan tokoh atau situasi dari komik yang telah dibaca. Hasil tulisan mereka menjadi lebih terstruktur dan koheren dibandingkan sebelum program berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa kemampuan siswa dalam menangkap inti cerita dan merangkai kalimat menunjukkan kemajuan signifikan.

4) Respons Positif terhadap Nilai-Nilai Karakter

Komik-komik yang digunakan dalam pembelajaran disusun dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, empati, tanggung jawab, dan keberanian. Hasil observasi dan diskusi kelas menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami isi cerita secara literal, tetapi juga mampu menafsirkan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dalam diskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan sikap baik yang ditunjukkan oleh tokoh dalam komik, dan bahkan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Kegiatan ini secara tidak langsung menjadi media pendidikan karakter yang menyenangkan dan kontekstual. Guru menyampaikan bahwa penggunaan cerita bergambar sebagai media penyampaian nilai-nilai kehidupan sehari-hari jauh lebih efektif dibandingkan dengan ceramah atau nasihat langsung.

B. PEMBAHASAN

Program pengabdian ini membuktikan bahwa komik edukasi anak sebagai media literasi visual dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Komik mampu menggabungkan elemen teks dan visual yang saling melengkapi sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi materi

pembelajaran. Kemampuan komik dalam menyampaikan pesan secara sederhana namun bermakna menjadikannya sebagai media yang sesuai untuk tingkat perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Selain itu, pendekatan visual ini juga mendukung gaya belajar siswa yang cenderung konkret-operasional, di mana mereka lebih mudah memahami sesuatu yang divisualisasikan dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal (Pratiwi & Hidayati, 2022). Keunggulan komik dalam menjembatani pemahaman konsep dan membangun imajinasi inilah yang menjadikannya media yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menyenangkan dan komunikatif (Yuliana & Nurjanah, 2023).

Dalam konteks peningkatan motivasi belajar, komik edukasi terbukti mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Ketika siswa diberikan stimulus visual melalui gambar dan cerita yang menarik, mereka lebih cepat terlibat secara emosional dan kognitif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Handayani dan Sari (2023) yang menegaskan bahwa media visual seperti komik mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, Suyanto (2021) menambahkan bahwa penggunaan komik sebagai media ajar juga dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena adanya alur cerita yang membangun rasa penasaran dan ingin tahu.

Dari sisi pendidik, pelatihan yang diberikan selama kegiatan pengabdian berdampak positif dalam mengembangkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis visual. Guru yang semula belum familiar dengan penggunaan komik kini mampu menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan kontekstual. Ardiansyah dan Lestari (2023) mengungkapkan bahwa pelatihan guru yang berfokus pada pengembangan media kreatif sangat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran literasi. Hal ini diperkuat oleh temuan Maulana dan Firdaus (2022) yang menyatakan bahwa guru yang dibekali keterampilan membuat media berbasis cerita visual cenderung lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi ajar.

Kemampuan siswa dalam memahami bacaan juga meningkat secara signifikan setelah penggunaan komik edukasi. Dengan ilustrasi yang menggambarkan isi cerita, siswa lebih mudah menangkap makna bacaan dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi atau konteks kehidupan sehari-hari. Menurut Hasanah dan Rizki (2023) pendekatan visual dalam literasi sangat efektif dalam membantu siswa mengembangkan pemahaman terhadap teks naratif, terutama bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca teks panjang. Komik juga berfungsi sebagai scaffolding atau

penyangga awal dalam memahami struktur cerita, sehingga siswa mampu membangun kompetensi membaca secara bertahap (Sari & Wijaya, 2021).

Kegiatan menulis yang diintegrasikan dengan komik juga menunjukkan peningkatan kreativitas siswa. Banyak siswa yang mulai mampu mengembangkan cerita berdasarkan tokoh atau situasi dalam komik yang mereka baca. Cerita-cerita yang ditulis siswa menjadi lebih runtut, beralur, dan memiliki pesan moral yang jelas. Aktivitas ini sejalan dengan hasil penelitian Damayanti dan Wahyuni (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemampuan menyusun paragraf naratif dan mengembangkan alur cerita. Selain itu, kegiatan menulis berbasis komik juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri secara bebas dan orisinal, yang pada akhirnya memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka (Lestari & Yulia, 2023).

Nilai-nilai karakter yang disisipkan dalam cerita komik mendapat respon positif dari siswa. Pesan-pesan seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama tidak hanya dipahami, tetapi juga mulai diterapkan siswa dalam keseharian mereka. Media visual seperti komik memungkinkan anak-anak menangkap pesan moral secara implisit melalui tindakan tokoh dalam cerita. Hal ini diperkuat oleh penelitian Fitriyani (2022) yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih mudah menyerap nilai-nilai karakter melalui alur cerita yang dikemas secara visual dibandingkan melalui ceramah langsung. Demikian pula, studi oleh Rahayu dan Setiawan (2023) menunjukkan bahwa media naratif visual seperti komik mampu membangun empati siswa melalui tokoh dan konflik cerita yang relevan dengan dunia anak.

Secara keseluruhan, hasil program ini membuktikan bahwa komik edukasi bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia, melainkan juga sebagai sarana untuk mengembangkan literasi visual, menanamkan nilai karakter, serta meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Keunggulan komik sebagai media ajar terletak pada kemampuannya menyampaikan materi yang kompleks secara sederhana namun tetap bermakna. Dengan demikian, penggunaan komik edukasi di sekolah dasar sangat relevan dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan berorientasi pada penguatan karakter. Maka dari itu, integrasi media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu terus dikembangkan dan didukung melalui pelatihan berkelanjutan serta penyediaan sumber belajar yang berkualitas.

4. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Karundang 1 Kota Serang ini berhasil menunjukkan bahwa komik edukasi anak sebagai media literasi visual memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Program ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual bagi siswa, tetapi juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media ajar berbasis visual. Peningkatan pemahaman siswa terhadap teks naratif, peningkatan kemampuan menulis, serta penanaman nilai-nilai karakter melalui cerita visual menjadi dampak positif yang dirasakan secara nyata selama implementasi program.

Pelaksanaan program yang mencakup sosialisasi, pelatihan guru, implementasi pembelajaran, hingga evaluasi dan refleksi menunjukkan hasil yang menggembirakan. Guru menunjukkan antusiasme dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran, sementara siswa menunjukkan peningkatan minat, partisipasi, dan pemahaman terhadap materi ajar. Selain itu, komik sebagai sarana literasi visual terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara materi pembelajaran yang bersifat verbal dan kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Ke depan, diharapkan program ini dapat dijadikan model percontohan yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah dasar lainnya. Diperlukan dukungan lebih lanjut, baik dari pemerintah daerah, lembaga pendidikan, maupun komunitas literasi untuk memperluas pengembangan media komik edukatif dan pelatihan guru secara berkelanjutan. Dengan demikian, transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan visual berbasis komik dapat menjadi bagian integral dari upaya penguatan literasi dasar di tingkat sekolah dasar.

5. REFERENSI

- Ardiansyah, M., & Lestari, Y. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damayanti, N., & Lestari, W. (2021). Komik Edukasi sebagai Media Literasi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 101–110.
- Damayanti, N., & Wahyuni, T. (2022). Komik sebagai Media dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa SD. *Jurnal Bahasa dan Sastra Anak*, 5(1), 65–73.

- Fitriyani, S. (2022). Integrasi Nilai Karakter dalam Komik Edukasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 7(2), 144–158.
- Fitriyani, S., & Syam, H. (2022). Pengaruh Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa terhadap Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 45–53.
- Handayani, R., & Sari, M. E. (2023). Pengaruh Media Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 9(1), 50–61.
- Hasanah, L., & Rizki, A. (2023). Strategi Literasi Visual dalam Pengembangan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. *Jurnal Literasi Anak*, 8(3), 172–184.
- Hasibuan, R. (2023). Revitalisasi Pembelajaran Sastra di Era Digital: Pendekatan Multimodal dan Kearifan Lokal. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, I. W., & Yulia, P. D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Media Komik Interaktif Berbasis Digital. *Jurnal Edukasi Bahasa Indonesia*, 9(2), 33–45.
- Maulana, T., & Firdaus, R. (2022). Pelatihan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Pendidikan*, 4(1), 21–30.
- Pratiwi, A., & Hidayati, N. (2022). Peran Visualisasi dalam Pembelajaran Bahasa untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 89–99.
- Pratiwi, D. A., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(3), 123–131.
- Rahayu, F., & Setiawan, B. (2023). Pembelajaran Nilai Karakter Melalui Komik Digital di Kelas Rendah SD. *Jurnal Pendidikan Karakter SD*, 6(1), 59–71.
- Sari, D., & Wijaya, H. (2021). Komik Sebagai Media Alternatif dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif Siswa SD. *Jurnal Bahasa dan Sastra Dasar*, 6(2), 90–102.
- Suyanto, M. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Visual untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 45–56.
- UNESCO. (2017). *Global Education Monitoring Report: Literacy for Sustainable Societies*. Paris: UNESCO.
- Yuliana, E., & Nurjanah, L. (2023). Pengaruh Media Komik Terhadap Pemahaman Teks Cerita Rakyat di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Dasar*, 7(2), 111–125.