

**INTEGRASI E-COMIC INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA NUSANTARA
DALAM MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR:
STUDI LITERATUR**

Putri Darma Zahra¹, Ardhi Prabowo², Sri Sumartiningsih³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

¹putridarmazahra@students.unnes.ac.id , ²ardhiprabowo@mail.unnes.ac.id ,

³sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of integrating interactive e-comics based on Nusantara culture in improving cultural literacy among elementary school students. The background of this study is the low level of students' cultural literacy caused by the lack of contextual integration of cultural values and the limited use of innovative learning media. This research employs a literature review method by examining relevant scientific sources using descriptive qualitative analysis through data collection, classification, and synthesis. The findings indicate that interactive e-comics integrating visual elements, narratives, and local cultural values have significant effectiveness in improving students' literacy, including reading comprehension and cultural literacy. Furthermore, this medium creates more contextual, engaging, and meaningful learning experiences, which enhance students' motivation, engagement, and critical thinking skills. The integration of cultural values also contributes to strengthening students' character and cultural awareness. Therefore, interactive e-comics based on Nusantara culture can be considered an effective and strategic learning innovation to support 21st-century education.

Keywords: interactive e-comic, cultural literacy, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran integrasi e-comic interaktif berbasis budaya Nusantara dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik sekolah dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya literasi budaya siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang belum mengintegrasikan nilai budaya secara kontekstual serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang relevan melalui proses pengumpulan, pengelompokan, dan analisis data secara deskriptif kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan e-comic interaktif yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan nilai kearifan lokal memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, baik dalam aspek membaca, pemahaman, maupun literasi budaya. Selain itu, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna, sehingga

meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Integrasi nilai budaya dalam *e-comic* juga berkontribusi dalam memperkuat karakter dan kesadaran budaya peserta didik. Dengan demikian, *e-comic* interaktif berbasis budaya Nusantara dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang efektif dan strategis dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *e-comic* interaktif, literasi budaya, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan dinamika perkembangan abad ke-21. Salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan melalui pendidikan adalah literasi, yang tidak lagi dimaknai sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memahami informasi dari berbagai sumber, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata (Nurhayatin et al., 2021). Pada konteks pendidikan dasar, penguasaan literasi menjadi fondasi penting bagi peserta didik dalam mengembangkan berbagai kompetensi lain, termasuk literasi budaya dan kewargaan yang berperan dalam membentuk identitas serta karakter bangsa (Ramadhany et al., 2024).

Literasi budaya merupakan kemampuan individu dalam memahami, mengapresiasi, serta

berpartisipasi dalam kehidupan budaya yang beragam. Literasi ini penting dikembangkan sejak dini karena berkaitan dengan pembentukan identitas nasional dan kesadaran terhadap keberagaman budaya. Namun, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi budaya siswa masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh pembelajaran yang belum mengintegrasikan nilai budaya secara kontekstual serta masih berorientasi pada aspek kognitif semata (Ramadhany et al., 2024). Selain itu, kegiatan literasi di sekolah cenderung terbatas pada aktivitas membaca tanpa adanya pendalaman makna, sehingga siswa kurang mampu memahami dan menginternalisasi nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari (Fatimah Parapat & Alparisi Efendi, 2025).

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil studi internasional seperti PISA yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa

Indonesia masih berada pada kategori rendah dibandingkan negara lain (Ariffiando & Susanti, 2024). Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan dengan implementasi pembelajaran di lapangan. Lebih lanjut, siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam memahami teks yang panjang dan kompleks, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami (Ramadhany et al., 2024). Rendahnya literasi ini juga berkaitan dengan kualitas pembelajaran dan kurang optimalnya pemanfaatan media yang inovatif dalam proses belajar mengajar (Nurhayatin et al., 2021).

Di sisi lain, kurangnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya pemahaman dan apresiasi siswa terhadap kekayaan budaya Nusantara. Padahal, budaya lokal memiliki potensi besar sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna dalam pembelajaran di sekolah dasar (Ariffiando & Susanti, 2024). Penelitian lain juga menegaskan bahwa pengenalan budaya melalui media pembelajaran

yang relevan dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya sekaligus memperkuat karakter dan identitas bangsa (Savera et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk mengintegrasikan budaya Nusantara dalam pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Nisa Khoirotul Mahfudoh & Ali Sunarso, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, inovasi dalam media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Sito Resmi et al., 2022). Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah *e-comic* interaktif, yaitu media pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan teks, gambar, dan unsur interaktivitas dalam bentuk cerita bergambar. Media ini dinilai efektif karena mampu menyajikan informasi secara visual dan naratif sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Nurhayatin et al., 2021).

Komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan

dalam menyampaikan informasi secara sederhana, menarik, dan komunikatif. Penyajian cerita melalui gambar dan dialog membuat siswa lebih tertarik untuk membaca serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Nurhayatin et al., 2021). Selain itu, penggunaan media komik digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar dalam berbagai aspek literasi (Yani & Kawuryan, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media komik berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kesadaran sosial siswa melalui penyajian cerita yang kontekstual (Ariffiando & Susanti, 2024).

Lebih lanjut, pengembangan *e-comic* interaktif memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif melalui perangkat digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Integrasi antara teknologi, cerita visual, dan nilai budaya menjadikan *e-comic* sebagai media yang potensial dalam meningkatkan literasi budaya

siswa sekolah dasar (Yani & Kawuryan, 2025)

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media komik digital dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan produk atau pengujian efektivitas secara empiris. Kajian yang secara khusus mengintegrasikan *e-comic* interaktif berbasis budaya Nusantara dalam perspektif studi literatur masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam melihat bagaimana sintesis berbagai hasil penelitian dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai peran media tersebut dalam meningkatkan literasi budaya siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan integrasi *e-comic* interaktif berbasis budaya Nusantara dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar melalui studi literatur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis budaya dan teknologi, serta secara praktis menjadi referensi bagi pendidik dalam

merancang media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan studi literatur, yaitu dengan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Melalui studi literatur, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai temuan, kesenjangan penelitian, serta peluang pengembangan kajian secara lebih komprehensif.

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun informasi dari berbagai referensi ilmiah, seperti buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian yang telah dipublikasikan secara sistematis. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali berbagai sudut pandang teoritis sebagai dasar dalam memperkuat analisis penelitian (Baihaqi et al., 2025). Selain itu, studi

literatur juga berfungsi untuk mengkaji dan mensintesis hasil penelitian sebelumnya sehingga dapat memberikan landasan teoritis yang kuat.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sumber pustaka dari berbagai database ilmiah, seperti *Google Scholar*, jurnal nasional, jurnal internasional, serta artikel yang terakreditasi. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan relevansi dengan topik penelitian serta mempertimbangkan kebaruan sumber, sehingga data yang diperoleh bersifat mutakhir. Dalam penelitian ini, sumber yang dianalisis mencakup berbagai publikasi ilmiah yang membahas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Pamungkas & Ganjarjati, 2024)

Selanjutnya, data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengelompokkan, membandingkan, serta mensintesis berbagai informasi dari sumber yang ada. Analisis ini dilakukan untuk menghasilkan pemahaman yang utuh dan mendalam terhadap topik penelitian. Dengan demikian, metode

studi literatur ini diharapkan mampu menghasilkan kajian yang sistematis, komprehensif, serta memiliki dasar ilmiah yang kuat dalam mendukung pembahasan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, ditemukan bahwa berbagai penelitian terdahulu memiliki keterkaitan yang kuat dengan fokus kajian dalam artikel ini. Penelitian-penelitian tersebut tidak hanya mengkaji topik yang sejalan, tetapi juga memberikan kontribusi empiris dan konseptual dalam memperkuat pemahaman terhadap permasalahan yang dibahas. Melalui telaah terhadap berbagai sumber ilmiah, dapat diidentifikasi adanya kesamaan temuan mengenai efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, pada bagian ini disajikan analisis terhadap beberapa artikel ilmiah yang relevan sebagai dasar dalam mendukung pembahasan penelitian.

Penggunaan *portable e-comic* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media ini memanfaatkan perangkat digital yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga memudahkan akses dan meningkatkan minat belajar. Penyajian materi dalam bentuk komik yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran serta meningkatkan keterampilan membaca dan berpikir. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi siswa setelah penggunaan *portable e-comic*, yang diperkuat oleh hasil uji statistik serta respon positif dari siswa terhadap kemudahan dan daya tarik media tersebut (Nurhayatin et al., 2021).

Lebih lanjut, pengembangan media komik digital berbasis *Education for Sustainable Development* (ESD) juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keberlanjutan yang relevan dengan kehidupan global. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis ESD memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik serta mampu meningkatkan literasi siswa

dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi antara konten pembelajaran dan isu-isu keberlanjutan melalui media komik dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk kompetensi abad ke-21 pada siswa sekolah dasar (Ramadhany et al., 2024).

Sejalan dengan temuan tersebut, penggunaan media komik lipat (*foldable comic*) berbasis budaya lokal juga terbukti mampu meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa secara signifikan. Media ini dirancang dengan mengangkat kearifan lokal, sehingga mampu memperkenalkan budaya daerah secara lebih kontekstual dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor literasi siswa setelah penggunaan media tersebut, yang menunjukkan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran budaya dan identitas nasional siswa. Dengan demikian, penggunaan komik berbasis budaya lokal dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya literasi siswa (Ariffiando & Susanti, 2024).

Selain itu, pengembangan komik berbasis budaya lokal Sumatera Selatan juga menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman budaya siswa. Melalui penyajian cerita yang mengangkat tradisi, nilai, dan kebiasaan lokal, siswa menjadi lebih mudah memahami serta mengapresiasi budaya daerahnya. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik sosio-kultural mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman terhadap nilai budaya, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas lokal. Hal ini menunjukkan bahwa media komik tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam membangun kesadaran budaya dan karakter siswa (Yani & Kawuryan, 2025).

Tidak hanya itu, pengembangan *e-comic* berbasis kearifan lokal juga terbukti efektif sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Media ini dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital yang tersedia di sekolah, sehingga mampu mengoptimalkan proses

pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-comic* yang dikembangkan memperoleh validasi sangat baik dari para ahli serta respon yang sangat positif dari siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, *e-comic* berbasis kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menjaga dan mengenalkan budaya kepada generasi muda (Savera et al., 2025).

Selanjutnya, penggunaan komik digital berbasis cerita juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama karena mampu mengintegrasikan unsur visual, narasi, dan nilai-nilai kontekstual dalam pembelajaran. Media ini membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah karena penyajian informasi dilakukan secara menarik dan tidak monoton. Selain itu, komik digital juga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai lingkungan dan budaya melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek

kognitif, tetapi juga pada pembentukan kesadaran dan pemahaman yang lebih luas. Temuan tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa komik digital berbasis cerita rakyat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta memperkuat *ecoliteracy* melalui penyampaian pesan yang menarik dan mudah dipahami (Hudhana et al., 2025)

Selain itu, pengembangan media *e-comic* berbasis kearifan lokal juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami teks naratif. Integrasi antara unsur visual dan cerita yang diangkat dari budaya lokal menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Hal ini mendorong meningkatnya minat baca serta memudahkan siswa dalam memahami isi teks secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan *e-comic* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana dalam melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang dapat dikenalkan sejak dini kepada peserta didik (Afifah et al., 2025).

Sebagai penguatan, media komik digital berbasis budaya juga memiliki kontribusi yang signifikan dalam memperkuat karakter siswa, terutama dalam mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Penyajian cerita yang mengandung nilai-nilai budaya lokal mampu menanamkan sikap positif serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan dan sosial. Selain itu, media komik digital yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran, karena memperoleh validasi yang sangat baik dari para ahli serta respon positif dari guru dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya efektif dari segi materi, tetapi juga dari segi penerimaan pengguna dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2023).

Lebih lanjut, pengembangan media komik strip berbasis budaya lokal terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Komik yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan sikap sosial seperti kerja sama, menghargai

pendapat, dan kemampuan berinteraksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi serta mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, komik berbasis budaya lokal tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan sosial siswa (Mutia et al., 2023).

Selanjutnya, pengembangan komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher-Order Thinking Skills/HOTS) siswa sekolah dasar. Media ini dirancang secara interaktif dengan mengintegrasikan narasi budaya yang kontekstual, sehingga mampu mendorong siswa untuk melakukan analisis, evaluasi, dan berpikir kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui integrasi visual dan teks yang terstruktur (Ismiyanti et al., 2025).

Di sisi lain, komik berbasis budaya lokal juga memiliki peran

penting dalam membentuk karakter dan kesadaran budaya siswa. Melalui cerita yang mengangkat nilai-nilai budaya, siswa dapat lebih mengenal, memahami, dan menghargai identitas budayanya. Dampak ini terlihat dari meningkatnya sikap toleransi, rasa bangga terhadap budaya lokal, serta kesadaran untuk melestarikan budaya sejak dini. Dengan demikian, media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam pembentukan karakter siswa (Juaita et al., 2025).

Hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi *e-comic* interaktif berbasis budaya Nusantara memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Secara konsisten, temuan penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan komik digital yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan nilai-nilai kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman, apresiasi, serta kesadaran terhadap keberagaman

budaya. Selain itu, penggunaan *e-comic* interaktif turut mendorong peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, *e-comic* berbasis budaya Nusantara dapat dipandang sebagai inovasi media pembelajaran yang efektif dan strategis dalam mendukung pengembangan literasi budaya sekaligus menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, partisipatif, dan berorientasi pada penguatan karakter siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa integrasi *e-comic* interaktif berbasis budaya Nusantara memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital yang menggabungkan unsur visual, narasi, dan nilai-nilai kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Hal ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan literasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman, apresiasi, serta kesadaran terhadap

keberagaman budaya. Selain itu, e-comic interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta mendukung pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, e-comic berbasis budaya Nusantara dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar.

Namun demikian, pengembangan dan implementasi e-comic interaktif berbasis budaya masih memerlukan perhatian lebih lanjut, terutama dalam hal desain media yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, diperlukan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji secara empiris penerapan e-comic dalam berbagai konteks pembelajaran, serta mengevaluasi secara lebih mendalam pengaruhnya terhadap literasi budaya, karakter, dan kemampuan berpikir siswa secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. U., Purwati, P. D., & Widiyatmoko, A. (2025). Development of Basic Literacy E-Comic Based on Local Wisdom Efforts to Improve the Skills of Reading Narrative Texts in Elementary School Class. *International Journal of Research and Review*, 12(1), 476–484. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250156>
- Ariffiando, N. F., & Susanti, A. (2024). Development of the foldable comic “Tabot Bengkulu” media to enhance cultural and civic literacy. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 510. <https://doi.org/10.20961/jdc.v8i3.94001>
- Baihaqi, F. N., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). *STUDI LITERATUR: ANALISIS PENGGUNAAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR*.
- Fatimah Parapat, H., & Alparisi Efendi, S. (2025). *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Systematic Literature Review: Implementasi Media E-comic Berbasis Kearifan Lokal dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Siswa*

- Sekolah Dasar. <https://e-journal.my.id/cjpe> <https://doi.org/10.7753/ijcatr1208.1005>
- Hudhana, W. D., Sumarlam, & Sumarwati. (2025). Digital Comics of Folktales as Learning Media to Strengthen Elementary School Students' Ecoliteracy. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(2), 443–451. <https://doi.org/10.17507/tpls.1502.14>
- Ismiyanti, Y., Fatmawati, S., Sari, Y., Jupriyanto, J., Enfesta, L., & Khosa, M. (2025). KEBAYA: Digital Comics on Indonesian Cultural Diversity to Enhance High-Order Thinking Skills in Elementary School. *Profesi Pendidikan Dasar*, 352–368. <https://doi.org/10.23917/ppd.v12i3.13918>
- Juita, H. R., Widiyanto, S., Apriliyani, N. Y. A., Megayanti, W., Ati, A. P., & Sumadyo, B. (2025). Literature Learning to Instill Local Culture Using Digital Flipbooks for Elementary School Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(2), 420–426. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.1583>
- Mutia, F., Sugiharto, & Mursid, R. (2023). Local Culture-Based Comic Strip: Improving Elementary Students' Social Skills. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*. <https://doi.org/10.7753/ijcatr1208.1005>
- Nisa Khoirotul Mahfudoh, & Ali Sunarso. (2024). KOMIKA Media (Children's Comics) Improves Learning Outcomes in Indonesian Cultural Wealth Material for Fourth Grade Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 286–295. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.76941>
- Nurhayatin, T., Marlia, M., & Fauziyah, D. (2021, September 16). *Portable e-Comics Implementation in Bahasa Indonesia Lessons to Improve Literacy Culture for Class IX Students*. <https://doi.org/10.4108/eai.30-12-2020.2311235>
- Pamungkas, A. S., & Ganjarjati, N. I. (2024). Introducing Indonesia's Cultural Diversity through Technology: Traditional Attire Education for Elementary Schools. *Ludi Litterarri*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.62872/9fhznz727>
- Putri, K. P. C., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). Balinese Culture-Based Digital Comic Learning Media for Strengthening Pancasila Student Profiles for Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 305–314. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.61431>

- Ramadhany, E. P., Darmayanti, M., Kurniasih, K., & Syaripudin, T. (2024). Development of Digital Comic Media Based on Education for Sustainable Development (ESD) to Improve Cultural and Citizenship Literacy of Elementary Students. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(1), 353. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i1.10866>
- Savera, R., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2025). Pengembangan E-Komik berbasis Kearifan Lokal Sapè Sono' sebagai Upaya Pelestarian Budaya pada Pembelajaran IPAS. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(3), 170–186. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.3132>
- Sito Resmi, W. S., Nuryatin, A., & Latiana, L. (2022). Development of Digital-Based Comic Media to Improve Literature, Reading Understanding and Learning Outcomes in Class III Students Primary School. *International Journal of Research and Review*, 9(6), 456–463. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20220648>
- Yani, F. D., & Kawuryan, S. P. (2025). Culturally Responsive Comics: Developing South Sumatra-Based Media to Foster Cultural Understanding in Primary Education. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 1882–1890. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1296>