

**PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDN 24 RABANGODU UTARA  
KOTA BIMA**

Aulia Imaniar<sup>1</sup>, Muh.Rijalul Akbar<sup>2</sup>, Rakhmatul Ummah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP Taman Siswa Bima

[1auliaimaniar669@gmail.com](mailto:1auliaimaniar669@gmail.com), [2muhrijalulakbar@gmail.com](mailto:2muhrijalulakbar@gmail.com), [3amumgi@gmail.com](mailto:3amumgi@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop environmental education-based comic media as an alternative to learning Indonesian for grade III students of SDN 24 Rabangodu Utara, Bima City. The background of this study is based on the low literacy skills of students and the minimal use of interesting and contextual learning media. Comics were chosen because they are able to present material visually and narratively, so that they can increase students' interest in reading, understanding of texts, and environmental awareness. Through the development of this media, it is hoped that the learning process will be more enjoyable, effective, and support the improvement of literacy and environmental care characters from an early age. The methodology used is research and development (Research and Development) by adopting the ADDIE model as a framework. The subjects of this study were 16 grade III students of SDN 24 Rabangodu Utara, Bima City, with variables of environmental education-based comic media and literacy skills and research instruments used in the form of questionnaires, interviews, documentation, and pretest posttest tests. The results of the media feasibility test showed a very feasible percentage (85%), while the practicality test from teachers and students was very good (90% and 92%). The effectiveness analysis showed N-Gain .83 (quite effective category). It was concluded that the environmental education-based comic media that was developed was quite effective in increasing the literacy skills of class III students at SDN 24 Rabangodu Utara, Bima City.*

**Keywords:** *comics, literacy, media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan literasi siswa serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Komik dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual dan naratif, sehingga dapat meningkatkan minat baca, pemahaman teks, dan kesadaran lingkungan siswa. Melalui pengembangan

media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan mendukung peningkatan literasi serta karakter peduli lingkungan sejak dini. Metodologi yang dipakainya penelitian pengembangan (Research and Development) dengan mengadopsi model ADDIE sebagai kerangka kerja. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima yang berjumlah 16 orang, dengan variabel media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup serta kemampuan literasi dan instrumen penelitian yang digunakan berupa angket, wawancara, dokumentasi, dan tes pretest posttest. Hasil uji kelayakan media memperlihatkan persentase sangat layak (85%), sementara uji kepraktisan dari guru dan siswa sangat baik (90% dan 92%). Analisis efektivitas memperlihatkan *N-Gain* ,83 (kategori cukup efektif). Disimpulkan bahwa media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup yang dilaksanakan pengembangan cukup efektif membuat peningkatan kemampuan literasi siswa kelas III SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima.

**Kata kunci:** komik, literasi, media

### **A. Pendahuluan**

Kemampuan literasi siswa sekolah dasar masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil Asesmen Nasional Kemendikbudristek (Swasty, 2022) yang salah satunya disebabkan metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media visual yang menarik. Di sisi lain, isu lingkungan hidup merupakan isu global penting yang perlu dikenalkan sejak dini karena dapat membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dipandang sebagai solusi efektif karena memiliki daya tarik visual dan naratif yang dapat meningkatkan minat baca serta pemahaman siswa, sekaligus

mengintegrasikan nilai pendidikan lingkungan secara kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi awal di SDN 24 Rabangodu Utara, Kota Bima, ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan banyak siswa kelas III yang belum lancar membaca. Oleh karena itu, pengembangan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup menjadi relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik memiliki potensi signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. (Handayani dkk

., 2021) mengembangkan media komik digital berbasis STEM yang terbukti efektif dalam meningkatkan literasi sains siswa. (Mujahadah dkk., 2021) mengembangkan media komik matematika untuk meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik kelas III, sementara (Zahro & Sukartiningsih, 2022) merancang komik digital berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II SD. Meskipun hasil-hasil tersebut menunjukkan efektivitas media komik dalam pembelajaran, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup sebagai media Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca nyaring dan pemahaman siswa kelas III SD. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang belum terisi secara memadai.

Artikel ini menawarkan inovasi pengembangan media pembelajaran berupa komik tematik yang mengintegrasikan nilai pendidikan lingkungan hidup dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada muatan

matematika, sains, atau penggunaan teknologi digital, penelitian ini menghadirkan pendekatan visual-edukatif yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar aspek membaca nyaring dan pemahaman isi bacaan.

Secara ilmiah, penelitian ini berkontribusi terhadap perluasan pemanfaatan media visual pendidikan dasar menggabungkan pendekatan edukasi literasi dan kesadaran lingkungan dalam satu media yang terintegrasi. Pengembangan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup ini menciptakan alternatif media pembelajaran yang mendukung penguatan literasi fungsional siswa serta membentuk karakter peduli lingkungan sejak dini sesuatu yang belum secara spesifik dijelajahi dalam studi-studi sebelumnya pada konteks dan jenjang pendidikan ini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup Bagaimana kelayakan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SD?, Bagaimana kepraktisan komik tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? dan Bagaimana efektivitas

media komik dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Berdasarkan rumusan tersebut, hipotesis yang diajukan adalah: Penggunaan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima, khususnya dalam aspek membaca nyaring dan pemahaman isi bacaan.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup dalam meningkatkan kemampuan literasi khususnya aspek membaca nyaring dan pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk

media pembelajaran dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya.

Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE. (1) Analisis: Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran, kondisi media yang digunakan guru, serta karakteristik siswa kelas III. Diketahui bahwa siswa memiliki minat baca rendah dan belum tersedia media pembelajaran berbasis visual yang menarik. Hal ini mendorong perlunya pengembangan media komik yang kontekstual dan interaktif. (2) Perancangan: Peneliti merancang media komik dengan memperhatikan kesesuaian materi terhadap kompetensi dasar (KD), serta menyusun alur cerita, karakter, dan ilustrasi yang relevan dengan tema lingkungan hidup. Desain awal ini juga melibatkan penyusunan instrumen validasi untuk ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru dan siswa). (3) Pengembangan: Produk awal komik kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan isi, desain, serta bahasa. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi dan penyempurnaan produk. Komik dikembangkan menggunakan aplikasi desain Canva,

dan berisi cerita-cerita edukatif seputar isu lingkungan hidup. (4) Implementasi: Pada tahap implementasi, peserta didik dapat menggunakan media yang telah diverifikasi dan disetujui oleh validator untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka saat belajar. (5) Evaluasi: Pada langkah ini, hasil implementasi media yang dibuat dinilai untuk menentukan apakah media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup ini dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa atau masih perlu dilaksanakan pengembangan lebih dalam.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima pada tanggal 12 Mei hingga 12 Juni 2025. Semua peserta didik kelas III yang terdiri dari 16 orang menjadi subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan angket respon siswa dan guru aspek kemudahan, manfaat, dan penyajian, angket validasi dari ahli materi dengan aspek isi dan penyajian materi serta media menggunakan aspek tampilan dan warna sedangkan hasil pretest serta posttest siswa dilihat dari aspek literasi yaitu peserta didik mampu membaca dengan nyaring dan mampu membaca

dengan pemahaman. Data yang diperoleh dikaji terlebih dahulu agar dapat diolah dan diinterpretasikan. Dengan demikian, dapat ditentukan apakah tujuan penelitian telah tercapai atau belum. Uji kelayakan, kepraktisan, dan kemandirian produk yang dihasilkan dianalisis sebagai bagian dari teknik analisis data. Data kualitatif serta kuantitatif dikumpulkan. Kritik dan rekomendasi validator meningkatkan produk media komik berbasis Pendidikan lingkungan hidup dibuat disertakan dalam data kualitatif. Kuesioner terdistribusi menghasilkan data kuantitatif, yang diubah menjadi data kualitatif memakai skala likert.

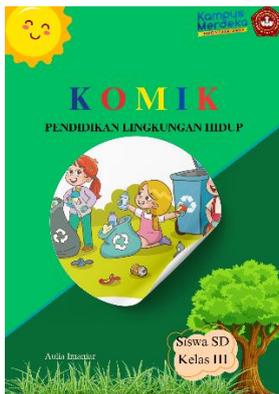
### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak biasanya cepat merasa bosan dan malas untuk membaca. Hasil kuesioner, penilaian kebutuhan 90% siswa yang tidak bisa membaca.

#### **1. Hasil *Design* Media Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup**

Tampilan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup pada bagian gambar 1 merupakan tampilan dari *design* sampul dengan keterangan judul materi dan kelas.

Bagian gambar 2 merupakan ucapan syukur dan terima kasih dan menjelaskan tujuan komik. Bagian gambar 3 berisi daftar isi. Bagian gambar 4 merupakan judul cerita 1 yaitu buanglah sampah pada tempatnya. Bagian gambar 5 terdapat judul cerita 2 menjaga kebersihan lingkungan. Bagian gambar 6 terdapat biodata penulis. Bagian gambar 7 penutup menjelaskan tujuan Pendidikan hidup melalui komik. untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1. Tampilan design sampul komik**



**Gambar 2. Tampilan kata pengantar**



**Gambar 3. Tampilan daftar isi**



**Gambar 4. Judul cerita 1 “Buanglah sampah pada tempatnya”**



**Gambar 5. Judul cerita 2 “Menjaga kebersihan lingkungan”**



**Gambar 6. Biodata penulis**



**Gambar 7. Penutup**

## 2. Hasil Analisis dan Kevalidan (Develop)

Validasi instrument media dilaksanakan pada 9 April 2025 – 7 Mei 2025, validasi media komik berbasis Pendidikan lingkungan hidup yang dilaksanakan pengembangan divalidas ioleh ahli materi serta ahli media dari kalangan dosen. Adapun data yang diraih yakni data kuantitatif serta kualitatif yang akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk.

**Table 1. Hasil validasi Ahli Media dan Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2**

No	Aspek Penilaian	Skor Validator		Rata-rata	Kategori
		Tahap 1	Tahap 2		
<b>Media</b>					
1.	Tampilan	78	92	85	Sangat layak
2.	warna	78	92	85	Sangat layak
<b>Materi</b>					
3.	Isi	76	94	85	Sangat layak
4.	Penyajian materi	76	94	85	Sangat layak

	Rata-rata	77	93	85	Sangat layak
--	-----------	----	----	----	--------------

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis validasi menunjukkan bahwa ahli materi dan media menyetujui media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup, dengan fokus pada tampilan, warna, konten, serta penyajian materi.

Validasi dilaksanakan untuk menetapkan suatu kelayakan, kepraktisan, serta validitas media yang dikembangkan sehingga dapat digunakan. Untuk mendapatkan hasil baik, prosedur validasi dijalankan dua kali. Rata-rata temuan validasi pada tahap 2 adalah 85% dengan kategori sangat layak. Kondisi ini didasari pada seberapa baik media tersebut dibuat dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi. Selain itu, disertai dengan gambar yang jelas pada media, gaya tulisan yang jelas dan materi yang mudah dimengerti oleh siswa. Cerita disajikan sangat jelas dan tampilan yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertarik untuk membaca.

## 3. Analisis Kepraktisan

Kuesioner yang sudah diisi oleh guru serta siswa kelas III SDN 24 Rabngangodu Utara Kota Bima. Setelah dilakukan pengolahan data,

hasil dari distribusi kuesioner tersebut bisa tampak pada Tabel 2

**Tabel 2. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Oleh Guru dan Siswa**

N o	Aspek Penilai an	Skor Res pon Gur u	Kate gori	Skor Res pon Sis wa	Kate gori
1	Kemudahan	91	Sangat praktis	92	Sangat praktis
2	Manfaat	91	Sangat praktis	92	Sangat praktis
3	Penyajian	89	Sangat praktis	92	Sangat praktis
4	Rata-rata	90	Sangat praktis	92	Sangat praktis

Berlandaskan Tabel 2, hasil analisis uji kepraktisan yang diperoleh dari respons guru dan siswa memperlihatkan bahwa media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup bersifat praktis dan sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa di SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima.

Berlandaskan hal tersebut memperlihatkan terkait pada penggunaan media komik berbasis Pendidikan lingkungan hidup pada pembelajaran membuat guru serta peserta didik merasa penggunaan media komik berbasis pendidikan

lingkungan hidup pada pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Di samping itu, kemampuan literasi dapat ditingkatkan dengan rajin membaca. Melalui penyajian materi secara visual dan naratif, komik mampu menarik minat baca, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mendukung pernyataan (Kusumadewi dkk., 2022) menyebutkan bahwa komik bertema lingkungan hidup efektif dalam menanamkan kesadaran lingkungan sekaligus meningkatkan literasi karena siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan melalui narasi dan ilustrasi.

#### **4. Hasil dan Analisis Keefektifan (Implement and Evaluation)**

Analisis keefektifan pada penelitian ini diraih melalui perhitungan N-Gain score (N-Gain) yang dipakai untuk menggambarkan tingkat efektivitas media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup pada meningkatkan kemampuan literasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. Berikut adalah hasil dari analisis gain score tersebut:

**Tabel 3. Hasil N-Gain Skor Nilai Pretest dan Posttest Keseluruhan**

No	Data	Pretest	Posttest
1.	Jumlah siswa	16	16
2.	Nilai tertinggi	44	96
3.	Nilai terendah	16	56
4.	Rata-rata	29,25	88
5.	N-gain Skor	0,83	
6.	N-gain Persen	83,3	
7.	Kategori	Cukup efektif	

Berlandaskan Tabel 3, data memperlihatkan terkait total 16 peserta didik telah mengikuti pretest dan posttest. Pada pretest, nilai minimum yang diperoleh adalah 16 dan nilai maksimum adalah 44, dengan rerata nilai 29,25. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup, terjadi peningkatan pada hasil posttest dengan nilai terendah mencapai 56 dan nilai tertinggi 96, serta nilai rata-rata meningkat menjadi 88.

Berlandaskan data tabel 3, kemampuan literasi siswa merasakan peningkatan. Hasil persentase N-Gain 83,3% dengan kriteria cukup efektif memperlihatkan seberapa efektif penggunaan media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup yang

telah dibuat untuk membuat meningkat kemampuan literasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima. Kondisi itu disebabkan media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup dibuat sesuai dengan penanda kemampuan literasi siswa, dan bentuk komik yang menarik sangat menarik perhatian siswa untuk terus membaca serta lebih cepat memahami materi. Kemudian, peserta didik juga berharap proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran lain bisa menggunakan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup. Sejalan dengan penelitian tersebut, (Putri & Kurniawan, 2019) mengemukakan bahwa komik berbasis lingkungan memberikan kontribusi besar dalam menumbuhkan budaya literasi dan membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar. Dan (Widiyanto dkk., 2021) berpendapat bahwa Komik yang memuat konten lingkungan tidak hanya membangun kesadaran ekologis, tetapi juga memfasilitasi penguatan kemampuan literasi melalui pendekatan naratif dan visual. Dari pendapat tersebut membuktikan bahwa memang pada awalnya kemampuan literasi di SDN 24

Rabangodu Utara Kota Bima terbilang rendah dikarena dalam kegiatan belajar mengajar hanya terfokus pada penjelasan guru dan menggunakan sumber belajar dari buku paket saja, dengan kehadiran komik berbasis pendidikan lingkungan hidup dalam proses belajar mengajar memunculkan minat belajar peserta didik dikarena kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup menciptakan suasana belajar yang menarik. Hal tersebut didukung dari pada tabel 3 memperlihatkan dengan jelas terkait kemampuan literasi siswa telah naik, serta hasil persentase N-Gain 83,3% dengan kriteria cukup efektif memperlihatkan efektivitas penggunaan media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup dalam mengembangkan kemampuan lieterasi siswa di SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik berbasis pendidikan lingkungan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. (Ibrahim Maulana Syahid dkk., 2024) mengemukakan bahwa komik yang memuat konten lingkungan tidak

hanya mampu menumbuhkan kepedulian ekologis siswa, tetapi juga memperkuat budaya literasi melalui penyajian visual dan naratif yang menarik. elaras dengan itu, (Lestari, 2020) menemukan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan pemahaman bacaan dan minat baca siswa. Mereka menegaskan bahwa struktur cerita yang sederhana namun kontekstual dalam komik membuat siswa lebih mudah memahami isi teks dan menyampaikan kembali informasi secara lisan maupun tulisan. Penelitian oleh (Ummah, 2019) juga menunjukkan bahwa komik edukatif dengan muatan lokal dapat memperkuat keterkaitan siswa dengan lingkungan sekitarnya dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi pesan-pesan moral dan nilai-nilai kehidupan yang tersirat dalam teks. Sementara itu, menurut (Rodiah dkk., 2024) pengembangan media komik berbasis pendidikan lingkungan dalam pembelajaran tematik di SD terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam membaca, serta meningkatkan skor kemampuan literasi fungsional secara signifikan.

#### **D. Kesimpulan**

Berlandaskan hasil penelitian, media pembelajaran komik berbasis pendidikan lingkungan hidup terbukti sangat layak dipakai, dengan validasi dari ahli materi serta ahli media yang memperlihatkan skor rata-rata 85% pada aspek tampilan, warna, isi, dan penyajian. Selain itu, kepraktisan media ini mendapat respon yang sangat baik, yaitu 90% guru dan 92% peserta didik, yang memperlihatkan penggunaan serta manfaat signifikan dalam proses pembelajaran. Peningkatan efektivitas media ditunjukkan pada peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pretest 29,25 menjadi posttest 88, serta perolehan N-Gain score 0,83 (83,3%), mengonfirmasi bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi.

Peningkatan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media komik berbasis pendidikan lingkungan hidup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, sehingga media yang dirancang dan didesain ini membuktikan bahwa kemampuan literasi peserta didik dapat meningkat dengan merancang media pembelajaran yang menarik kedalam pembelajaran yang

dapat menciptakan kegiatan belajar yang tidak monoton dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang dipelajari dan hal ini bisa dijadikan sebagai alternatif inovatif pada upaya membuat meningkat mutu pembelajaran di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Handayani, T., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 22–29. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.14630>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Lestari, N. F. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUALY) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN

- MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN 4C DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, 1(2), 105–109.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15.  
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Putri, S. M. D., & Kurniawan, R. (2019). Komik pendidikan karakter sebagai upaya penanaman pendidikan karakter di SD. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn) 2019*, 132–141.  
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1362/645>
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *Jurnal Porkes*, 7(1), 534–546.  
<https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25763>
- Swasty, R. (2022). *Hasil Asesmen Nasional 2021: Literasi Numerasi SD Butuh Perhatian Serious*. medcom.id.  
[https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ybJr79Ab-hasil-asesmen-nasional-2021-literasi-numerasi-sd-butuh-perhatian-serius#google\\_vignette](https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ybJr79Ab-hasil-asesmen-nasional-2021-literasi-numerasi-sd-butuh-perhatian-serius#google_vignette)  
[https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ybJr79Ab-hasil-asesmen-nasional-2021-literasi-numerasi-sd-butuh-perhatian-serius#google\\_vignette](https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/ybJr79Ab-hasil-asesmen-nasional-2021-literasi-numerasi-sd-butuh-perhatian-serius#google_vignette)
- Ummah, M. S. (2019). KEARIFAN LOKAL UNTUK MEMBANGUN MASYARAKAT BERLITERASI LINGKUNGAN DAN NUMERASI. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1).  
[http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Widiyanto, B., Nur Hayati, M., & Arfiani, Y. (2021). Penggunaan Media Video Komik Tema Pencemaran Sebagai Media Ajar IPA untuk Meningkatkan Environment Sensitivity. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(2), 69–76.  
<https://doi.org/10.24905/psej.v6i2.124>
- Zahro, L. M., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Android Untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1425–1438.