

Efektivitas Komik Digital Berbahasa Banjar dalam Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar

M. Ziyan Takhqiqi Arsyad^{1*}, Abdul Rahman²

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

*mzarsyad@ulm.ac.id

Submit

19 Februari 2026

Review

27 Februari 2026

Publish

11 Maret 2026

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat literasi budaya siswa. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas komik digital berbahasa Banjar dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan desain *quasi-experimental* dengan *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 75 siswa kelas V dari tiga sekolah dasar di Kota Banjarmasin. Instrumen penelitian berupa tes literasi budaya. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji t berpasangan, dan *effect size* Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor literasi budaya siswa dari pre-test ($M = 56.00$, $SD = 18.80$) menjadi post-test ($M = 63.20$, $SD = 20.20$), dengan nilai $t(74) = 3.20$, $p < .05$ dan *effect size* kategori *small-to-moderate* ($d = 0.38$). Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital berbahasa Banjar efektif meningkatkan literasi budaya siswa melalui integrasi representasi visual, bahasa Banjar dan narasi budaya yang kontekstual. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal serta memperkuat peran media pembelajaran dalam mendukung pelestarian bahasa daerah dan transformasi pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: komik digital, literasi budaya, sekolah dasar

Abstract

Digital transformation in education demands the development of innovative learning media that not only improve learning outcomes but also strengthen students' cultural literacy. This study aims to test the effectiveness of Banjar-language digital comics in improving the cultural literacy of elementary school students. The study used a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest involving 75 fifth-grade students from three elementary schools in Banjarmasin City. The research instrument was a cultural literacy test. Data analysis used descriptive statistics, paired t-tests, and Cohen's d effect size. The results showed a significant increase in students' cultural literacy scores from the pre-test ($M = 56.00$, $SD = 18.80$) to the post-test ($M = 63.20$, $SD = 20.20$), with a $t(74) = 3.20$, $p < .05$ and a small-to-moderate effect size ($d = 0.38$). These findings indicate that Banjar-language digital comics are effective in improving students' cultural literacy through the integration of visual representations, the Banjar language, and contextual cultural narratives. This research provides an empirical contribution to the development of innovative learning media based on local culture and strengthens the role of learning media in supporting the preservation of regional languages and the transformation of learning in the digital era.

Keywords: digital comics, cultural literacy, elementary school

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered learning* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui media pembelajaran interaktif (Lai & Hwang, 2014). Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian informasi yang multimodal dan kontekstual (Mayer, 2009). Teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual

dibandingkan teks saja (Mayer, 2009). Dalam konteks pendidikan dasar, media visual naratif seperti komik digital terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa (Hosler & Boomer, 2011).

Komik digital merupakan media pembelajaran berbasis narasi visual yang menggabungkan teks, gambar, dan alur cerita sehingga memudahkan pemrosesan informasi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media berbasis cerita meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa (Green & Brock, 2000). Penelitian menunjukkan komik digital mampu meningkatkan literasi membaca, pemahaman konsep, dan minat belajar siswa (Liu, 2004; Tatalovic, 2009).

Selain peningkatan hasil belajar, pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam penguatan literasi budaya dan identitas lokal siswa (Banks, 2015). Literasi budaya merupakan kemampuan memahami, menghargai, dan menginternalisasi nilai budaya sebagai bagian dari identitas sosial (Kemendikbud, 2017). Globalisasi dan digitalisasi berpotensi menggeser penggunaan bahasa daerah sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis kearifan lokal mengintegrasikan nilai budaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan relevansi dan identitas siswa (Andriyanti et al., 2024). Pembelajaran berbasis budaya terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, relevansi pembelajaran, dan pemahaman sosial budaya (Gay, 2010). Integrasi bahasa daerah dalam pembelajaran dapat memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan kompetensi literasi siswa (Hornberger, 2002).

Meskipun penelitian mengenai komik digital dan pembelajaran berbasis budaya telah berkembang, studi yang secara empiris menguji efektivitas komik digital berbasis bahasa Banjar terhadap literasi budaya siswa sekolah dasar masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran dan validasi produk saja (Rahman & Arsyad, 2026), sementara penelitian mengenai dampak pembelajaran masih minim.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah penggunaan komik digital berbahasa Banjar mampu meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar secara signifikan serta untuk mengetahui besarnya *effect size* dari intervensi pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengujian efektivitas penggunaan komik digital berbahasa Banjar dalam proses pembelajaran, pengukuran peningkatan literasi budaya siswa setelah penggunaan media pembelajaran tersebut, serta perhitungan besaran *effect size* sebagai indikator kekuatan pengaruh intervensi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan tujuan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Apakah penggunaan komik digital berbahasa Banjar signifikan meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar? (2) Seberapa besar pengaruh penggunaan komik digital berbahasa Banjar terhadap peningkatan literasi budaya siswa yang diukur melalui *effect size* intervensi pembelajaran?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* untuk menguji efektivitas penggunaan komik digital berbahasa Banjar dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menguji hubungan kausal antara penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui pengukuran statistik yang objektif (Creswell & Creswell, 2017). Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain eksperimen tanpa kelompok kontrol yang melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran (Fraenkel & Wallen, 2011). Intervensi pembelajaran menggunakan komik digital berbahasa Banjar dilaksanakan selama tiga pertemuan pembelajaran dalam kurun waktu tiga minggu.

Subjek penelitian terdiri dari 75 siswa kelas V sekolah dasar yang berasal dari tiga sekolah di Kota Banjarmasin, yaitu SDN Belitung Selatan 1, SDN Pelambuan 4, dan SDN Sungai Miai 11. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik siswa, kesiapan sekolah dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta relevansi dengan tujuan penelitian (Etikan et al., 2015). Subjek penelitian dipilih karena berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang memungkinkan mereka memahami representasi visual dan narasi budaya secara optimal (Piaget & Inhelder, 2008).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes literasi budaya. Tes literasi budaya digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap nilai budaya, kosakata bahasa Banjar, dan konteks budaya lokal yang disajikan dalam pembelajaran. Instrumen tes disusun dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mencakup aspek pengetahuan budaya, pemahaman bahasa Banjar, dan interpretasi nilai budaya.

Prosedur pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) siswa diberikan pre-test untuk mengukur literasi budaya awal, (2) guru menyajikan komik digital berbahasa Banjar melalui perangkat proyektor dan perangkat digital siswa, (3) siswa membaca dan mendiskusikan isi komik yang memuat kosakata bahasa Banjar serta nilai budaya lokal, (4) siswa mengerjakan aktivitas pemahaman budaya berdasarkan isi komik, dan (5) setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk mengukur peningkatan literasi budaya.

Validitas isi instrumen dikonsultasikan kepada ahli bahasa dan ahli budaya Banjar untuk memastikan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan nilai reliabilitas sebesar 0.87 yang menunjukkan tingkat konsistensi internal tinggi (Taber, 2018). Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata dan standar deviasi hasil pre-test dan post-test. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data memenuhi asumsi analisis parametrik.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor literasi budaya sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Uji t berpasangan digunakan karena data berasal dari kelompok yang sama dan diukur pada dua waktu yang berbeda (Field, 2013). Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0.05.

Selain itu, efektivitas intervensi pembelajaran dihitung menggunakan *effect size* Cohen's d untuk mengetahui kekuatan pengaruh penggunaan komik digital terhadap peningkatan literasi budaya siswa (Cohen, 2013). Interpretasi *effect size* mengacu pada kriteria Cohen (1988), yaitu 0.20 (kecil), 0.50 (sedang), dan 0.80 (besar).

HASIL

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menggambarkan perubahan skor literasi budaya siswa sebelum dan setelah penggunaan komik digital berbahasa Banjar. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata literasi budaya siswa setelah intervensi pembelajaran.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Literasi Budaya Siswa

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre-test	75	56.00	18.80	20	90
Post-test	75	63.20	20.20	25	95

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor literasi budaya siswa meningkat sebesar 7.20 poin setelah penggunaan komik digital. Nilai simpangan baku pada post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, yang menunjukkan adanya variasi peningkatan hasil belajar antar siswa.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 100 (Field, 2013).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistic	df	Sig.
Pre-test	0.972	75	0.081
Post-test	0.968	75	0.057

Nilai signifikansi pada kedua variabel lebih besar dari 0.05, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk analisis parametrik.

Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor literasi budaya sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran menggunakan komik digital.

Tabel 3. *Paired Samples Test*

Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	95% CI Lower	95% CI Upper
7.20	19.51	2.25	3.20	74	0.002	2.72	11.68

Hasil uji menunjukkan nilai $t(74) = 3.20$ dengan $p = 0.002$ ($p < 0.05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test. Dengan demikian, penggunaan komik digital berbahasa Banjar terbukti meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan.

Effect Size Intervensi Pembelajaran

Besarnya pengaruh penggunaan komik digital terhadap peningkatan literasi budaya siswa dihitung menggunakan *effect size* Cohen's d .

$$\begin{aligned} d &= \frac{M_{post} - M_{pre}}{SD_{pooled}} \\ &= \frac{7.20}{19.51} \\ &= 0.37 \approx 0.38 \end{aligned}$$

Interpretasi *effect size* mengacu pada kriteria Cohen (1988), yaitu 0.20 (kecil), 0.50 (sedang), dan 0.80 (besar).

Tabel 4. Effect Size Intervensi Pembelajaran

<i>Analysis</i>	<i>Value</i>	<i>Interpretation</i>
Cohen's d	0.38	<i>Small-to-moderate effect</i>

Nilai *effect size* sebesar 0.38 menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran memiliki pengaruh sedang (*small-to-moderate effect*) terhadap peningkatan literasi budaya siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik, penggunaan komik digital berbahasa Banjar terbukti meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar secara signifikan. Peningkatan ini ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata, hasil uji *paired sample t-test* yang signifikan, serta nilai *effect size* sedang (*small-to-moderate*). Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital berbahasa Banjar efektif digunakan sebagai media pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbahasa Banjar secara signifikan meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Peningkatan skor rata-rata literasi budaya dari pre-test ke post-test serta hasil uji *paired sample t-test* yang signifikan menunjukkan bahwa komik digital berperan efektif sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan naratif mampu membantu siswa memahami nilai budaya secara lebih kontekstual dan bermakna.

Peningkatan literasi budaya siswa dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa komik digital berbasis budaya dapat meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar secara signifikan melalui penyajian konten yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa (Nurjanah et al., 2022). Media komik digital yang mengintegrasikan unsur budaya lokal memungkinkan siswa memahami nilai budaya melalui representasi visual dan narasi yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi siswa karena media ini menyajikan informasi secara komunikatif, sistematis, dan kontekstual (Mekalungi et al., 2025; Murti et al., 2020).

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa komik digital memiliki pengaruh signifikan terhadap literasi budaya siswa sekolah dasar berdasarkan hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran (Purbaniadatika et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai budaya yang efektif.

Efektivitas komik digital dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan dari karakteristik media yang mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Media komik digital menyediakan representasi visual yang menarik dan mudah dipahami sehingga meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Fuadah et al., 2024; Guntur et al., 2022). Representasi visual dan ilustrasi dalam komik membantu siswa memahami materi pembelajaran

secara lebih konkret, terutama pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Selain itu, penggunaan komik digital juga meningkatkan keterlibatan siswa karena media ini sesuai dengan karakteristik siswa di era digital yang terbiasa dengan teknologi visual dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru dan siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan komik digital karena dianggap menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan keterlibatan belajar (Mursalin et al., 2025). Keterlibatan belajar yang tinggi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep budaya yang lebih mendalam.

Peningkatan literasi budaya dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi bahasa daerah dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran berbasis budaya lokal memungkinkan siswa memahami identitas budaya dan nilai sosial secara lebih bermakna melalui pengalaman belajar yang autentik. Penggunaan komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia terbukti dapat meningkatkan literasi siswa karena menghadirkan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa.

Meskipun demikian, nilai *effect size* sedang menunjukkan bahwa pengaruh intervensi pembelajaran terhadap peningkatan literasi budaya masih berada pada tingkat moderat. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun komik digital efektif meningkatkan literasi budaya siswa, efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kemampuan awal siswa, intensitas penggunaan media, dan kualitas implementasi pembelajaran di kelas. Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa efektivitas media komik digital sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran, keterlibatan guru, dan strategi implementasi pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan konteks budaya lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan literasi siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Komik digital berbahasa Banjar dalam penelitian ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan identitas budaya siswa melalui pembelajaran kontekstual. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbahasa Banjar merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan belajar, memfasilitasi pemahaman konsep budaya, dan memberikan pengalaman belajar kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Temuan ini memberikan implikasi bahwa integrasi media digital berbasis budaya lokal dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain penelitian tanpa kelompok kontrol membatasi kemampuan penelitian dalam mengisolasi pengaruh intervensi pembelajaran secara penuh. Kedua, jumlah sampel masih terbatas pada tiga sekolah dasar di satu wilayah sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan melibatkan sampel yang lebih luas.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbahasa Banjar terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Peningkatan skor literasi budaya siswa setelah intervensi pembelajaran, yang didukung oleh hasil uji *paired sample t-test* yang signifikan serta nilai *effect size* sedang, menunjukkan bahwa komik digital mampu memberikan dampak nyata terhadap pemahaman siswa terhadap nilai budaya, kosakata bahasa Banjar, dan konteks budaya lokal. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis narasi visual dan budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

Secara pedagogis, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital dan budaya lokal melalui komik digital berbahasa Banjar merupakan strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan literasi budaya sekaligus memperkuat identitas budaya siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal dengan menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

dasar. Namun demikian, efektivitas intervensi masih dipengaruhi oleh faktor implementasi pembelajaran dan karakteristik siswa, sehingga penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih komprehensif, melibatkan sampel yang lebih luas, serta mengkaji faktor lain seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan intensitas penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan literasi budaya.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan komik digital berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa dan keterlibatan belajar. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan teknologi pembelajaran melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Secara teoretis, penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi digital dan budaya lokal dalam pengembangan model pembelajaran yang kontekstual. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, jumlah sampel lebih besar, serta mengkaji faktor lain seperti motivasi belajar dan keterlibatan siswa terhadap efektivitas pembelajaran berbasis komik digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia atas dukungan pendanaan melalui skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) Tahun Anggaran 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah, guru, dan siswa yang telah berpartisipasi serta mendukung pelaksanaan penelitian ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanti, M., Suwandayani, B. I., & Amelia, D. J. (2024). The Power of Integrity of Local Wisdom in Basic Education: Sustainable Development. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study*, 4(2), 10–23. <https://doi.org/10.24036/jlils.v4i2.110>
- Banks, J. A. (2015). *Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching*. Taylor & Francis.
- Cohen, J. (2013). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203771587>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2015). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.
- Field, A. (2013). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. SAGE Publications.
- Fraenkel, J., & Wallen, N. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education (8th Ed.)*. McGraw-Hill Publishing.
- Fuadah, Z., Evitasari, A. D., & Utaminingtyas, S. (2024). Peningkatan Literasi Budaya Melalui Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Winongkidul. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 10(2), 159–166.
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. Teachers College. <https://books.google.co.id/books?id=rYspC7C-zowC>
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Guntur, M., Sahronih, S., Ningsih, N. I. S., & Umayah, L. (2022). Pengembangan Comic Book Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar. *Tematik Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 9(2), 167–173.
- Hornberger, N. H. (2002). Multilingual language policies and the continua of biliteracy: An ecological approach. *Language Policy*, 1(1), 27–51. <https://doi.org/10.1023/A:1014548611951>

- Hosler, J., & Boomer, K. (2011). Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science? *CBE Life Sciences Education*, 10, 309–317. <https://doi.org/10.1187/cbe.10-07-0090>
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lai, C.-L., & Hwang, G.-J. (2014). Effects of mobile learning time on students' conception of collaboration, communication, complex problem-solving, meta-cognitive awareness and creativity. *Computers & Education, Educational Technology & Society, Interactive Learning Environments*, 8(4), 27–29.
- Liu, J. (2004). Effects of Comic Strips on L2 Learners' Reading Comprehension. *TESOL Quarterly*, 38(2), 225. <https://doi.org/10.2307/3588379>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1215–1224.
- Mursalin, K., Haerudin, D., & Nugraha, H. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4, 539–549. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1311>
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Nurjanah, I., Mudopar, & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–107. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The Psychology Of The Child*. Basic Books.
- Purbaniadatika, A., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3026–3033.
- Rahman, A., & Arsyad, M. Z. T. (2026). Pengembangan Komik Digital Berbahasa Banjar sebagai Media Pembelajaran Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(3), 498–509. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Taber, K. S. (2018). The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 08, A02. <https://doi.org/10.22323/2.08040202>

