

## BAHAN AJAR TEKS NARASI BERORIENTASI 7 KEBIASAAN ANAK INDONESIA HEBAT BERMEMEDIAKAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA SD

Surtikandi Himayana<sup>1</sup>, Yusida Gloriani<sup>2</sup>, Jimat Susilo<sup>3</sup>

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Swadaya Gunung

Jati Jl. Taman Pemuda No. IA Kota Cirebon, 45132, Indonesia

Email: [yanaplm84@gmail.com](mailto:yanaplm84@gmail.com)



DOI : <https://doi.org/10.33603/jurnaltuturan.v15i1.12204>

Diterima: 26 Mei 2026 ; Direvisi: 27 Mei 2026; Dipublikasikan: 28 Mei 2026

### ABSTRAK

*Pengembangan kemampuan menulis teks narasi pada peserta didik sekolah dasar masih menjadi tantangan, khususnya dalam membantu peserta didik menyusun cerita secara runtut berdasarkan rangsangan visual. Pembelajaran menulis umumnya masih didukung bahan ajar konvensional yang kurang menarik serta belum optimal dalam memfasilitasi pemahaman struktur narasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks narasi berbasis komik digital berorientasi 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, menguji tingkat kelayakan produk, serta menganalisis keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Objek penelitian berupa bahan ajar komik digital, sedangkan subjek penelitian adalah peserta didik kelas III sekolah dasar pada tahun ajaran 2025/2026. Kemampuan menulis yang diukur difokuskan pada kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali teks narasi berdasarkan gambar komik dengan memperhatikan kesesuaian isi cerita, urutan peristiwa, penggunaan bahasa, dan kelengkapan unsur cerita. Data dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi dan ahli media, tes kemampuan menulis narasi, serta angket respon guru dan peserta didik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar komik digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Implementasi produk menunjukkan peningkatan kemampuan menulis narasi peserta didik, terutama dalam menceritakan kembali cerita secara runtut berdasarkan rangkaian gambar komik, dengan capaian hasil belajar berada pada kategori baik. Respon guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat positif terhadap penggunaan bahan ajar, khususnya pada aspek keterlibatan belajar, kemudahan memahami alur cerita, dan motivasi menulis. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar komik digital berorientasi nilai karakter dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis teks narasi di sekolah dasar serta mendukung pembelajaran menulis yang lebih bermakna dan kontekstual.*

**Kata kunci:** bahan ajar, komik digital, teks narasi, kemampuan menulis, 7 KAIH

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus beradaptasi dengan perubahan zaman, baik dalam pendekatan pembelajaran, integrasi teknologi, maupun desain kurikulum (Shahwa et al., 2024). Reformasi pendidikan saat ini menekankan pengembangan karakter

dan kompetensi peserta didik sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong penerapan Pembelajaran Mendalam (*deep learning*) untuk membangun pemahaman yang bermakna serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Kharisma et al.,

2025). Orientasi ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk lulusan yang berkarakter unggul, sebagaimana tercermin dalam program 7 *Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* (7 KAIH). Program ini bertujuan menanamkan perilaku positif sejak dini, meliputi kedisiplinan, spiritualitas, pola hidup sehat, semangat belajar, kepedulian sosial, serta kemampuan mengelola waktu secara efektif (Kemendikdasmen, 2025b; Kemendikdasmen, 2025a). Oleh karena itu, pengintegrasian nilai-nilai karakter ke dalam proses pembelajaran menjadi penting untuk mendukung perkembangan peserta didik secara holistik.

Kemampuan literasi, khususnya keterampilan menulis, merupakan fondasi utama dalam pendidikan sekolah dasar karena berperan sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan, mengekspresikan gagasan, serta merefleksikan pengalaman belajar secara tertulis (Ananda et al., 2025); Nurfitri, 2025). Menulis dipahami sebagai proses kognitif kompleks yang melibatkan kemampuan merencanakan ide, mengorganisasi alur, memilih kosakata yang tepat, serta merevisi hasil tulisan secara berkelanjutan (Alizunna & Mukarromah, 2025; Muid et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan keterampilan menulis menjadi dasar penting bagi pengembangan literasi lanjutan dan keberhasilan akademik peserta didik (Rahayu et al., 2025); Windarto, 2020).

Namun demikian, kemampuan menulis peserta didik di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Rendahnya keterampilan menulis berkaitan erat dengan lemahnya literasi membaca, sebagaimana tercermin dalam hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang menempatkan

Indonesia pada peringkat ke-69 dari 81 negara peserta (OECD, 2023; Pratama et al., 2025). Penelitian terkini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman membaca berdampak langsung pada kesulitan peserta didik dalam mengembangkan ide, menyusun struktur teks, serta menggunakan bahasa secara efektif dalam tulisan (Septia & Kharisma, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan kemampuan aktual peserta didik di lapangan.

Sejalan dengan Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran Fase B menuntut peserta didik kelas III–IV sekolah dasar mampu memproduksi teks narasi yang runtut, logis, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Teks narasi dipandang sebagai jenis teks yang strategis dalam pengembangan literasi awal karena dekat dengan pengalaman dan imajinasi anak serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dan kausal (Rusmania Permana et al., 2025). Namun, dalam praktik pembelajaran, menulis teks narasi masih sering diajarkan menggunakan bahan ajar konvensional yang minim visual, kurang kontekstual, dan belum menyediakan model teks yang memadai, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kualitas tulisan peserta didik (Alwi & Agustia, 2024; Sucanto & Domas, 2022).

Hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di Kota Cirebon menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik secara visual dan relevan secara kontekstual untuk mendukung pembelajaran menulis teks narasi. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide dan menyusun cerita secara mandiri akibat keterbatasan stimulus visual dan contoh teks sebagai model. Temuan ini sejalan

dengan penelitian mutakhir yang menegaskan pentingnya *scaffolding* visual dan pemberian contoh teks dalam pembelajaran menulis pada peserta didik sekolah dasar (Pandawa & Artini, L.P., 2019; Ittihad et al., 2025). Selain itu, guru menilai bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini belum terintegrasi secara optimal dengan pendidikan karakter, khususnya nilai-nilai *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*.

Komik digital hadir sebagai alternatif solusi yang menjanjikan karena memadukan unsur visual dan struktur naratif yang mampu memfasilitasi pemahaman, merangsang imajinasi, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Barliani et al., 2025; Aini et al., 2025). Komik digital menyajikan alur cerita yang runtut, tokoh yang jelas, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman isi cerita, sehingga sangat sesuai untuk pembelajaran menulis teks narasi pada jenjang sekolah dasar (Fitria Nisa et al., 2025; Salsabila Nur Aini et al., 2025). Sejumlah penelitian dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan menyenangkan (Utami, 2022; Nabila & Lutfi, 2025; Sari, 2023)

Meskipun berbagai penelitian dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau pada keterampilan membaca dan pemahaman teks (Utami, 2022; Nabila & Lutfi, 2025; Barliani et al., 2025). Penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik sekolah dasar masih terbatas, terutama yang secara

sistematis mengintegrasikan nilai pendidikan karakter ke dalam materi ajar (Aini et al., 2025; Ummah & Saputra, 2025). Selain itu, belum banyak penelitian yang mengaitkan pengembangan bahan ajar menulis teks narasi dengan program nasional penguatan karakter, seperti *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*, dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang tidak hanya menguji efektivitas media komik digital dalam pembelajaran menulis, tetapi juga mengembangkan bahan ajar yang secara eksplisit mengintegrasikan nilai karakter sebagai bagian dari proses pembelajaran menulis yang bermakna. Selain mendukung pembelajaran literasi, komik digital juga memiliki potensi besar dalam penguatan pendidikan karakter. Nilai-nilai karakter dapat diintegrasikan secara alami melalui alur cerita dan representasi perilaku tokoh, sehingga peserta didik dapat memahami dan meneladani nilai tersebut secara kontekstual (Ummah & Saputra, 2025; hidayati & Ardillas, 2021). Integrasi nilai *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* dalam komik digital menjadikan pembelajaran menulis tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan bahasa, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan dan sikap positif peserta didik.

Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap menulis terbimbing. Pada tahap ini, peserta didik masih membutuhkan arahan, contoh, dan stimulus visual untuk mengembangkan teks narasi secara sederhana dan runtut (Dewi, 2025; Syafa et al., 2022). Kemampuan menulis dalam penelitian ini dimaknai sebagai kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali teks narasi berdasarkan rangkaian gambar yang disajikan dalam komik digital. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada

pengembangan dan uji coba bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* yang dilaksanakan di SD Negeri Pekalongan dan SD Sari Putera. Pemilihan sekolah didasarkan pada kesamaan permasalahan pembelajaran, keterwakilan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada umumnya, serta kesiapan dan dukungan pihak sekolah dalam pelaksanaan penelitian.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik kelas III sekolah dasar sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter esensial sejak dini.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka pengembangan bahan ajar yang sistematis dan memungkinkan evaluasi secara berkelanjutan terhadap kelayakan serta efektivitas produk yang dihasilkan dalam konteks pembelajaran di kelas.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pekalongan dan SD Sari Putera dengan subjek penelitian peserta didik kelas III sekolah dasar. Pemilihan kedua sekolah didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan permasalahan pembelajaran yang serupa, yaitu keterbatasan bahan ajar teks narasi yang menarik serta belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis. Selain itu, kedua sekolah memiliki kesiapan dan dukungan yang memadai terhadap pelaksanaan penelitian, sehingga

memungkinkan penerapan dan evaluasi bahan ajar secara optimal.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa instrumen, meliputi angket analisis kebutuhan untuk peserta didik dan guru, lembar validasi ahli materi dan ahli media, tes kemampuan menulis teks narasi yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest, wawancara, serta dokumentasi. Angket analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan bahan ajar, sedangkan lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media. Tes kemampuan menulis digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali teks narasi berdasarkan rangkaian gambar yang disajikan dalam komik digital.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti mengkaji karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta kesesuaian dengan tuntutan kurikulum. Tahap desain difokuskan pada perancangan struktur, isi, dan tampilan bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital yang berorientasi pada *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat*. Tahap pengembangan meliputi pembuatan bahan ajar dan pelaksanaan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks narasi di kelas. Selanjutnya, tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas bahan ajar berdasarkan hasil validasi serta capaian kemampuan menulis peserta didik.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk mendukung dan memperkuat temuan penelitian. Data kuantitatif dari hasil validasi ahli dianalisis

menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan bahan ajar. Sementara itu, data hasil tes kemampuan menulis dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar, dengan taraf signifikansi 0,05.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup dua aspek utama, yaitu kelayakan bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik kelas III sekolah dasar.

Kelayakan bahan ajar dinilai melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, kebahasaan, penyajian, serta tampilan media.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	Isi materi, kebahasaan, dan penyajian	90,2	Sangat Layak
Ahli Media	Tampilan visual, interaktivitas, dan penggunaan	92,5	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak baik dari aspek materi maupun media. Ahli materi menilai bahwa isi bahan ajar telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase B serta karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Bahasa yang digunakan

dinilai komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dari sisi media, ahli menilai bahwa komik digital memiliki tampilan visual yang menarik, alur cerita yang runtut, serta mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menulis. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Selain uji kelayakan, penelitian ini juga menguji efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil analisis statistik disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji *Paired Sample t-Test* Kemampuan Menulis Peserta Didik

Perbandingan	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikansi	Keterangan
Pretest–Posttest	0,000	0,05	Berbeda Signifikan

Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik kelas III sekolah dasar.

Secara kualitatif, peningkatan kemampuan menulis terlihat pada kemampuan peserta didik dalam menyusun alur cerita secara lebih runtut, menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan sederhana, serta menggunakan kosakata yang lebih

tepat. Rangkaian gambar dalam komik digital berperan sebagai stimulus visual yang membantu peserta didik memahami isi cerita dan mengembangkan gagasan secara bertahap. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa dukungan visual dapat membantu peserta didik pada tahap menulis terbimbing dalam mengorganisasi ide dan peristiwa cerita. Selain peningkatan aspek kognitif, integrasi nilai-nilai *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* ke dalam alur cerita komik digital juga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai seperti disiplin, semangat belajar, kepedulian sosial, dan kebiasaan hidup sehat disajikan secara kontekstual melalui tokoh dan peristiwa dalam cerita, sehingga lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik. Penyajian nilai karakter melalui cerita menjadikan proses pembelajaran tidak bersifat menggurui, tetapi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis sekaligus mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis dan teoretis bagi pembelajaran di sekolah dasar. Secara praktis, bahan ajar teks narasi bermediakan komik digital berorientasi *7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran menulis. Integrasi media visual dan nilai karakter terbukti mampu meningkatkan keterlibatan

peserta didik serta membantu mereka mengembangkan kemampuan menulis secara lebih terarah dan bermakna. Oleh karena itu, sekolah dan guru didorong untuk mengoptimalkan pemanfaatan media digital yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat kajian tentang efektivitas media komik digital dalam pembelajaran literasi, khususnya menulis teks narasi, serta menunjukkan bahwa penguatan pendidikan karakter dapat diintegrasikan secara efektif melalui bahan ajar berbasis cerita. Penelitian ini juga memperkaya referensi pengembangan bahan ajar yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan prinsip *deep learning*.

Berdasarkan keterbatasan penelitian, disarankan agar penelitian selanjutnya menguji efektivitas bahan ajar pada jenjang kelas yang berbeda, cakupan sekolah yang lebih luas, serta dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampak keberlanjutan terhadap kemampuan menulis dan pembentukan karakter peserta didik. Selain itu, pengembangan bahan ajar dapat diperluas ke jenis teks lain atau dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. N. , P. T. A., Setyawan, N. R. , & Nugraheni, L. (2025). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter Dan Peningkatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Dongeng “Rahasia Hutan Belantara” Melalui Pembelajaran Komik Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*.
- Alizunna, D., & Mukarromah, A. (2025). Peran Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Terhadap Keterampilan Menulis. *16*, 88–89.

<https://doi.org/10.59702/EI-Huda.V16i01.299>

- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/pd>
- Ananda, R., Aprilia, P. R., Maiyolanda, A., & Rahmadani, S. (2025). Literasi Pendidikan Dasar (Sekolah Dasar) Dan Permasalahannya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, 565–577.
- Barliani, K., Kuswari, U., & Koswara, D. (2025). *Semantik Efektivitas Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek*. 14(1), 2252–4657. <https://doi.org/10.22460/Semantik.V14i1.P1-14>
- Dewi, A. C. (2025). Media Visual Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks. *Social Sciences, And Education (Jhuse)*, 1(3), 76–91.
- Fitria Nisa, M., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2025). *Pengembangan Komik Cerita Rakyat Blitar Sebagai Sarana Pembelajaran Literasi Di Sd Development Of Blitar Folktale Comics As A Literacy Learning Medium In Elementary Schools*. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Hidayati, L. F., & Ardillas, Y. P. (2021). *Spasialisasi Dalam Industri Komik Digital: Integrasi Horizontal Dan Vertikal Dalam Line Webtoon*.
- Ittihad, N., Hamzah, R. A., & Citra, R. (2025). Pembelajaran Menulis Lanjutan Di Sekolah Dasar. *Masokan Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 78–94. <https://doi.org/10.31959/Js.V2i1.2372>
- Kemendikdasmen. (2025a). *Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025*. <https://www.kemendikdasmen.go.id/pencarian/pengumuman>
- Kemendikdasmen. (2025b). *Surat Edaran Bersama Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah, Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia, Dan Menteri Agama Republik Indonesia*. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/Siperpu/Dokumen/Salinan/Seb%201%20tahun%202025.Pdf>
- Kharisma, N., Septiani, D. E., & Suryaningsih, F. (2025). Pembelajaran Mendalam Sebagai Strategi Transformasi Pendidikan: Studi Persepsi Dan Aspirasi Guru Indonesia. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5).
- Muid, A., Rosidah, A. P., & Shofiyah, L. (2024). Hakikat Dan Konsep Menulis. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Islam*, 14, 8-21. <https://jurnal.maziyatulilmi.com/index.php/jippi>
- Nabila, B. A., & Lutfi, A. (2025). Digital Comic Learning Media (E-Comic) To Increase Student Learning Interest In Reaction Rate Material At High School. *Jurnal Pendidikan Sains*, 13(2), 64. <https://doi.org/10.17977/jps.V13i22025p064>
- Pandawa, N., & Artini. L.P. (2019). *Using Scaffolding Strategies In Teaching Writing For Improving Student Literacy In Primary School*.
- Nurfitri, N. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. In *Scientific Journal For Nation Building* (Vol. 1, Number 2). <https://journal.ynam.or.id/index.php/jn>
- Oecd. (2023). *Pisa 2022 Results (Volume I)*. Oecd. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pratama, I. P. Y. S., Zuari, Y. Z., Sakila, S., & Makhroja, M. N. (2025). *Peran Nama Foundation Sebagai Lembaga Filantropi Internasional Asal Malaysia Terhadap Sektor Pendidikan Di Indonesia*.

<https://proceeding.unram.ac.id/index.php/semnassoshum>

- Rahayu, P., Ramdhani, O., & Anggraeni, P. (2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Dasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Mudabbir Journal Research And Education Studies*, 4585-4596. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Rusmania Permana, A., Maulana, Y. C., & Supratno, S. (2025). *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Anak Usia 6-15 Tahun Melalui Pemanfaatan Bank Cerita*.
- Salsabila Nur Aini, Tirta Amelia Putri, Nita Rosyda Setyawan, & Luthfa Nugraheni. (2025). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter Dan Peningkatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Dongeng “Rahasia Hutan Belantara” Melalui Pembelajaran Komik Digital. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 196–208. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1945>
- Sari, M. N. (2023). *Pengembangan Media Komik Materi Memaparkan Informasi Penting Dari Menggali Teks Narasi Pada Siswa Kelas V Sdn Karang Juwana*.
- Septia, M. A., & Kharisma, I. (2025). Kemampuan Berfikir Kritis Dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas Vi Sd. In *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* (Vol. 4). <https://publisherqu.com/index.php/pe diaqu>
- Shahwa, D. N., Mustamiroh, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic Melalui Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Sittah: Journal Of Primary Education*, 5(2), 225–242. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3494>
- Sucanto, E., & Domas, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Penelitian*, 4, 1–70.
- Syafa, I. P., Putri, M., Setiawan, N. Z. E., & Marini, A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Berbasis E-Modul Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)*.
- Ummah, I., & Saputra, E. E. (2025). *Apresiasi Sastra Anak Di Sekolah Dasar: Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 42–44.
- Utami, M. Z. (2022). *Indonesian Journal Of Elearning And Multimedia Development Of Learning Media For Digital Comics Based On A Contextual Approach To Increase Learning Motivation In Optical Instruments*. 1, 34. <https://doi.org/10.58723/ijoem.v1i1.1>
- Windarto, H. K. (2020). Kajian Keterampilan Menulis Menggunakan Media Jurnal Bergambar Di Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*.