

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA

Rahmadani Fitri Ginting¹, Maudy Syafitri Rahma², Rani Sabbahati³, Cindy Fhadila Aprilia⁴

fitriadi@gmail.com¹, maudysyafitri77@gmail.com², rintasabbbatin@gmail.com³,
cindyfardila@gmail.com⁴

Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Arafah

”Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Literasi membaca merupakan kemampuan fundamental yang perlu dikuasai siswa untuk mengakses dan memahami informasi dalam berbagai konteks pembelajaran. Komik digital sebagai media pembelajaran inovatif menawarkan pendekatan visual yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat baca siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur untuk mengkaji berbagai aspek implementasi komik digital dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi membaca, pemahaman teks, dan kemampuan interpretasi visual siswa. Kombinasi elemen visual dan tekstual dalam komik digital membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Implementasi komik digital juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan komik digital sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi membaca siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Komik Digital, Literasi Membaca, Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.

ABSTRACT

“This research aims to analyze the effectiveness of digital comic-based learning media in improving students' reading literacy. Reading literacy is a fundamental ability that students need to master to access and understand information in various learning contexts. Digital comics as innovative learning media offer an attractive and interactive visual approach to increase students' reading interest. This research uses a descriptive qualitative method with a literature study approach to examine various aspects of digital comic implementation in learning. The results show that digital comics are effective in increasing reading motivation, text comprehension, and students' visual interpretation abilities. The combination of visual and textual elements in digital comics helps students understand learning concepts more easily and enjoyably. The implementation of digital comics also supports technology-based learning that suits the characteristics of digital native generation. This research recommends the use of digital comics as an alternative learning medium that can significantly improve students' reading literacy”

Keywords: Digital Comics, Reading Literacy, Learning Media, Educational Technology.

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam konteks pendidikan. Kemampuan membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf dan kata, tetapi juga melibatkan proses pemahaman, interpretasi, dan evaluasi terhadap teks yang dibaca. Dalam era digital saat ini, tantangan dalam meningkatkan literasi membaca semakin kompleks, mengingat perubahan perilaku dan preferensi generasi muda yang cenderung lebih menyukai konten visual dan interaktif. Berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, Indonesia menempati peringkat 74 dari 79 negara dalam hal literasi membaca. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Rendahnya tingkat literasi membaca

ini dapat berdampak pada kualitas pendidikan dan daya saing bangsa di era global.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca siswa adalah kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran tradisional yang monoton dan kurang menarik seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk membaca. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi membaca siswa.

Komik digital hadir sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Komik digital menggabungkan elemen visual berupa gambar, ilustrasi, dan animasi dengan teks naratif yang dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Maharsi, 2016). Karakteristik unik komik digital yang memadukan aspek visual dan tekstual membuatnya cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca siswa.

Keunggulan komik digital dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami. Kombinasi gambar dan teks dalam komik digital dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual untuk memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, format digital memungkinkan integrasi fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan engagement siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi dan efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Melalui kajian literatur yang mendalam, penelitian ini akan mengeksplorasi berbagai aspek implementasi komik digital sebagai media pembelajaran, termasuk kelebihan, tantangan, dan strategi implementasi yang efektif.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Literasi Membaca

Literasi membaca merupakan kemampuan kompleks yang melibatkan berbagai proses kognitif dalam memahami dan menginterpretasikan teks. Menurut Antoro (2017), literasi membaca bukan hanya kemampuan teknis dalam mengenali huruf dan kata, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan evaluatif terhadap informasi yang diperoleh dari teks. Literasi membaca yang baik memungkinkan seseorang untuk mengakses informasi, memahami konteks, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Komponen literasi membaca meliputi kemampuan decoding (menguraikan simbol-simbol tertulis menjadi bunyi bahasa), fluency (kemampuan membaca dengan lancar dan akurat), vocabulary (penguasaan kosakata), dan comprehension (pemahaman makna teks). Keempat komponen ini saling berkaitan dan mempengaruhi kualitas literasi membaca seseorang secara keseluruhan.

Dalam konteks pembelajaran, literasi membaca berperan sebagai fondasi untuk penguasaan berbagai mata pelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang baik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran, mengikuti instruksi, dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan literasi membaca yang rendah akan mengalami kesulitan dalam mengakses dan memproses informasi akademik.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Arsyad (2019) mendefinisikan media pembelajaran digital sebagai segala bentuk perangkat atau aplikasi berbasis teknologi yang

dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digital memiliki karakteristik interaktif, multimedia, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik.

Keunggulan media pembelajaran digital antara lain: (1) kemampuan menyajikan informasi dalam berbagai format (teks, gambar, audio, video), (2) sifat interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, (3) fleksibilitas dalam penggunaan (dapat diakses kapan saja dan di mana saja), dan (4) kemampuan memberikan feedback secara real-time. Namun, implementasi media pembelajaran digital juga memiliki tantangan, seperti kebutuhan infrastruktur teknologi yang memadai, kemampuan literasi digital guru dan siswa, serta potensi distraksi yang dapat mengurangi fokus pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran digital perlu dilakukan dengan pertimbangan yang matang dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Komik sebagai Media Pembelajaran

Komik telah lama digunakan sebagai media komunikasi dan hiburan yang efektif. Dalam konteks pendidikan, komik memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena kemampuannya menyajikan informasi dalam format yang menarik dan mudah dipahami. Indiria (2018) menyatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang visual dan naratif.

Komik memiliki beberapa elemen utama, yaitu panel (kotak-kotak yang berisi adegan), balon kata (tempat dialog atau narasi), karakter, dan alur cerita. Kombinasi elemen-elemen ini menciptakan pengalaman membaca yang unik, di mana pembaca tidak hanya memproses informasi tekstual tetapi juga visual secara simultan. Keunggulan komik sebagai media pembelajaran meliputi: (1) daya tarik visual yang tinggi, (2) kemampuan menyederhanakan konsep kompleks melalui visualisasi, (3) potensi untuk meningkatkan minat baca, dan (4) kemampuan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Namun, penggunaan komik dalam pembelajaran juga memerlukan desain yang tepat agar tidak mengurangi nilai edukatif dari materi yang disampaikan.

4. Komik Digital dan Teknologi Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan evolusi baru dalam dunia komik, yaitu komik digital. Komik digital tidak hanya mengalihkan format komik konvensional ke dalam bentuk digital, tetapi juga menambahkan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman membaca. Nurgiyantoro (2020) menjelaskan bahwa komik digital memiliki keunggulan dibandingkan komik konvensional dalam hal aksesibilitas, interaktivitas, dan kemampuan integrasi multimedia.

Fitur-fitur yang dapat diintegrasikan dalam komik digital antara lain animasi sederhana, efek suara, hyperlink, dan elemen interaktif lainnya. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan engagement pembaca dan membantu pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, format digital memungkinkan distribusi yang lebih luas dan efisien, serta kemudahan dalam pembaruan dan modifikasi konten.

Dalam konteks pembelajaran, komik digital dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti pengenalan konsep baru, penguatan materi, dan evaluasi pembelajaran. Fleksibilitas komik digital memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten dengan kebutuhan spesifik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

5. Integrasi Komik Digital dalam Pembelajaran Literasi

Integrasi komik digital dalam pembelajaran literasi membaca memerlukan pendekatan yang sistematis dan terencana. Permana (2021) menyarankan bahwa implementasi komik digital sebagai media pembelajaran literasi harus memperhatikan aspek pedagogis,

teknologis, dan konten. Aspek pedagogis meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, aspek teknologis berkaitan dengan kemudahan akses dan penggunaan, sedangkan aspek konten menyangkut kualitas dan relevansi materi. Strategi implementasi komik digital dalam pembelajaran literasi dapat dilakukan melalui beberapa tahap: (1) analisis kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, (2) seleksi atau pengembangan konten komik digital yang sesuai, (3) integrasi komik digital ke dalam rencana pembelajaran, (4) implementasi pembelajaran dengan komik digital, dan (5) evaluasi efektivitas penggunaan komik digital.

Keberhasilan integrasi komik digital dalam pembelajaran literasi juga bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dan merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan komik digital secara optimal. Pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan komik digital menjadi faktor penting dalam kesuksesan implementasi media pembelajaran ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur (literature review). Metode ini dipilih untuk menganalisis dan mensintesis berbagai penelitian dan publikasi ilmiah yang berkaitan dengan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca. Pendekatan studi literatur dilakukan untuk mengkaji secara mendalam berbagai teori, konsep, dan temuan penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur ini berfokus pada analisis sistematis terhadap publikasi ilmiah, jurnal, buku, dan sumber-sumber akademik lainnya yang membahas tentang komik digital, literasi membaca, dan media pembelajaran.

Sumber data penelitian ini terdiri dari publikasi ilmiah yang diterbitkan dalam kurun waktu 2016-2022, dengan fokus pada sumber-sumber dari Indonesia untuk memastikan relevansi konteks pendidikan nasional. Kriteria pemilihan sumber meliputi: (1) Publikasi yang membahas tentang komik digital, literasi membaca, atau media pembelajaran. (2) Sumber yang diterbitkan oleh institusi akademik atau penerbit terpercaya. (3) Penelitian yang dilakukan dalam konteks pendidikan Indonesia. (4) Publikasi yang memiliki metodologi penelitian yang jelas dan kredibel

Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis dengan menggunakan kata kunci yang relevan seperti "komik digital", "literasi membaca", "media pembelajaran", dan "teknologi pendidikan". Penelusuran dilakukan pada basis data akademik dan repositori institusi pendidikan di Indonesia.

Teknik Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis konten (content analysis) yang meliputi tahapan: (1). Identifikasi dan kategorisasi tema-tema utama dari literatur yang dikaji. (2) Analisis komparatif terhadap berbagai temuan dan perspektif yang berbeda. (3) Sintesis informasi untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang topik penelitian. (4) Penarikan kesimpulan berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan Untuk memastikan validitas dan reliabilitas penelitian, dilakukan triangulasi sumber dengan menggunakan berbagai jenis publikasi dan perspektif yang berbeda. Selain itu, dilakukan verifikasi terhadap kredibilitas sumber-sumber yang digunakan untuk memastikan kualitas informasi yang dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berbasis komik digital memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi

membaca siswa. Menurut Maharsi (2016), komik digital merupakan bentuk inovasi media yang menggabungkan teks dengan visualisasi gambar, tata letak warna-warni, serta animasi sederhana yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca. Tidak hanya menyajikan konten dalam bentuk narasi, tetapi juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti kuis singkat, tautan (hyperlink), maupun fitur pop-up yang dapat memperkaya pengalaman belajar (Nurgiyantoro, 2020).

Hasil literatur menunjukkan bahwa motivasi membaca siswa meningkat secara signifikan ketika menggunakan komik digital. Indiria (2018) menegaskan bahwa siswa merasa lebih antusias untuk membaca karena komik menghadirkan narasi dalam bentuk cerita yang runut, sederhana, serta menyenangkan. Hal ini penting mengingat rendahnya tingkat literasi membaca siswa di Indonesia berdasarkan hasil survei internasional PISA 2018. Dengan pendekatan visual yang lebih interaktif, siswa terdorong untuk membaca secara mandiri dan berkelanjutan (Antoro, 2017).

Selain memotivasi, komik digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Kombinasi teks dan gambar membuat siswa lebih mudah menangkap makna dan memahami konteks cerita. Visualisasi yang disertakan dalam setiap panel komik berfungsi sebagai petunjuk tambahan (visual cues) yang memperjelas maksud teks, sehingga membantu siswa dalam menarik kesimpulan maupun menafsirkan informasi yang tersirat (Nurgiyantoro, 2020). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami makna literal dari bacaan, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti membuat inferensi dan analisis. Dari segi penguasaan kosakata, hasil kajian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan komik digital memperoleh kosakata baru lebih cepat dibandingkan dengan pembelajaran berbasis teks biasa. Menurut Permana (2021), kehadiran gambar membantu siswa menghubungkan kata dengan konteks visual sehingga pemahaman kata baru menjadi lebih mudah. Proses ini memperkaya pembendaharaan kosakata siswa tanpa harus selalu mengandalkan definisi verbal dari guru.

Dalam praktiknya, implementasi komik digital di sekolah dapat dilakukan melalui beberapa model. Pertama, model integratif yaitu komik digital diposisikan sebagai media pendukung kurikulum yang sudah ada (Arsyad, 2019). Kedua, model substitutif yang menggunakan komik digital sebagai pengganti media konvensional. Ketiga, model kolaboratif di mana siswa tidak hanya membaca komik digital, tetapi juga dilibatkan dalam pembuatan konten. Model kolaboratif dianggap efektif karena dapat meningkatkan kreativitas siswa, memperkuat keterampilan literasi digital, sekaligus melatih kemampuan bekerja sama (Permana, 2021).

Meski memiliki banyak keunggulan, penelitian juga mengungkapkan adanya sejumlah tantangan. Pertama, keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti minimnya akses internet atau perangkat digital di sekolah, menjadi hambatan utama (Maharsi, 2016). Kedua, kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital masih beragam. Banyak guru yang belum terampil mengintegrasikan komik digital ke dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan pelatihan yang berkelanjutan (Arsyad, 2019). Ketiga, ketersediaan konten komik digital yang sesuai dengan kurikulum masih terbatas. Oleh sebab itu, dibutuhkan kolaborasi antara pendidik, desainer grafis, dan pengembang teknologi untuk menghasilkan konten yang berkualitas (Indiria, 2018).

PEMBAHASAN

Penelitian ini menguatkan bahwa komik digital dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Literasi, menurut Antoro (2017), bukan sekadar keterampilan teknis mengenali huruf, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, menganalisis, hingga mengevaluasi informasi. Dengan pendekatan visual dan naratif,

komik digital mampu mendukung semua aspek tersebut. Dari sisi motivasi, komik digital terbukti memberikan pengaruh positif. Visual yang menarik, warna yang cerah, serta alur cerita yang menghibur membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Indiria (2018) yang menyatakan bahwa komik memiliki daya tarik tersendiri yang dapat membangkitkan minat baca, terutama pada siswa usia sekolah dasar dan menengah. Dengan meningkatnya motivasi membaca, siswa akan lebih banyak berinteraksi dengan teks, sehingga keterampilan literasi mereka berkembang secara alami.

Selain motivasi, peningkatan pemahaman bacaan juga menjadi dampak nyata dari penggunaan komik digital. Nurgiyantoro (2020) menemukan bahwa siswa yang menggunakan komik digital dalam pembelajaran menunjukkan pemahaman bacaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan buku teks biasa. Hal ini karena kombinasi teks dan gambar mampu memperkuat pengetahuan kontekstual. Siswa tidak hanya membaca kata, tetapi juga mengaitkannya dengan ilustrasi visual sehingga lebih mudah memahami isi bacaan secara menyeluruh.

Dari aspek penguasaan kosakata, komik digital juga terbukti berkontribusi signifikan. Visualisasi konteks dalam komik membantu siswa menghubungkan kata baru dengan makna yang lebih konkret. Permana (2021) menjelaskan bahwa media visual mempermudah proses internalisasi kosakata karena siswa dapat langsung melihat contoh nyata dari kata yang sedang dipelajari. Dengan demikian, perbendaharaan kata siswa bertambah secara bertahap seiring meningkatnya frekuensi membaca komik digital.

Meskipun demikian, implementasi komik digital dalam pembelajaran bukan tanpa hambatan. Salah satu tantangan yang sering muncul adalah keterbatasan perangkat teknologi di sekolah. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas memadai untuk mengakses media berbasis digital (Maharsi, 2016). Selain itu, kesiapan guru juga menjadi faktor penting. Arsyad (2019) menekankan bahwa tanpa kompetensi guru dalam mengelola teknologi pendidikan, pemanfaatan komik digital tidak akan berjalan optimal. Keterbatasan lain terletak pada ketersediaan konten. Banyak komik digital yang beredar lebih menekankan pada aspek hiburan dibandingkan nilai edukatif. Padahal, menurut Indiria (2018), komik yang efektif sebagai media pembelajaran harus didesain dengan mempertimbangkan prinsip pedagogis agar sesuai dengan tujuan kurikulum. Oleh karena itu, pengembangan komik digital perlu melibatkan kerja sama multidisiplin antara guru, ilustrator, dan ahli teknologi.

Strategi yang dapat ditempuh untuk mengoptimalkan penggunaan komik digital meliputi tiga hal. Pertama, pengembangan konten harus berorientasi pada kebutuhan kurikulum dan dilengkapi dengan narasi yang mendidik sekaligus menarik (Antoro, 2017). Kedua, guru perlu mendapatkan pelatihan secara berkelanjutan agar dapat merancang pembelajaran berbasis teknologi dengan baik (Arsyad, 2019). Ketiga, dukungan infrastruktur digital dari sekolah dan pemerintah mutlak diperlukan agar media ini dapat diakses secara merata di seluruh satuan pendidikan.

Dengan strategi yang tepat, komik digital dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas literasi membaca siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi, pemahaman, dan penguasaan kosakata, tetapi juga membekali siswa dengan literasi digital yang relevan di abad ke-21 (Permana, 2021; Nurgiyantoro, 2020). Oleh karena itu, komik digital dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Komik digital menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan menggabungkan elemen visual dan tekstual dalam format yang menarik dan interaktif. Efektivitas komik digital dalam meningkatkan literasi membaca terbukti melalui beberapa aspek: peningkatan motivasi membaca, peningkatan pemahaman bacaan, dan peningkatan penguasaan kosakata siswa. Karakteristik multimodal komik digital memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui berbagai saluran sensorik, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Implementasi komik digital dalam pembelajaran memerlukan strategi yang tepat dan dukungan yang komprehensif. Model implementasi dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing sekolah, mulai dari model integratif hingga model kolaboratif. Keberhasilan implementasi komik digital bergantung pada beberapa faktor kunci, yaitu kualitas konten, kompetensi guru, dan dukungan infrastruktur teknologi. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia, komik digital tetap menjadi alternatif media pembelajaran yang menjanjikan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Dengan strategi implementasi yang tepat dan dukungan yang memadai, komik digital dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran literasi di Indonesia.

Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dalam hal: (1) pengembangan konten komik digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum nasional, (2) peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran, (3) penyediaan infrastruktur teknologi yang mendukung implementasi komik digital di sekolah-sekolah, dan (4) penelitian empiris lebih lanjut untuk mengukur efektivitas komik digital dalam konteks pembelajaran di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoro, B. (2017). Gerakan Literasi Sekolah: Dari Pucuk hingga Akar Sebuah Refleksi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Edisi Revisi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Indiria, A. (2018). Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 234-247.
- Maharsi, I. (2016). Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas. Yogyakarta: Kata Buku.
- Nurgiyantoro, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SMP. *Jurnal Litera*, 19(1), 45-62.
- Permana, R. S. (2021). Implementasi Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(3), 178-189.