JURNAL WAHANA PENDIDIKAN
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Galuh
pISSN : 2355-2425
eISSN : 2715-6796

http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.23509

# Pengaruh *E-comic* Cerita Rakyat Bali untuk Meningkatkan Minat Membaca Unsur Intrinsik Kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar

**[1]Ni Luh Kade Dwi Aryani, [1]I Putu Suardipa, [1]Ni Nyoman Kurnia Wati**
[1]IAHN Mpu Kuturan Singaraja Bali, Indonesia
Email: [1] dwiaryani.bali@gmail.com

**Abstract**

This study aims to determine the effectiveness of Balinese folklore e-comic media in improving the reading interest of intrinsic elements among sixth-grade students at SD Negeri 2 Banjar Anyar. The research employed a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest design, involving 26 students as subjects. Data were collected using a student learning interest instrument administered before and after the implementation of the Balinese Folklore E-comic. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics, with prerequisite tests including the Kolmogorov–Smirnov normality test and variance homogeneity test, while hypothesis testing was carried out using the Paired Sample t-Test through SPSS version 29.0. The test results showed a significant improvement in concept comprehension, with a t-value indicating $p < 0.001$, thus confirming a difference in students' concept comprehension before and after the treatment. The conclusion of this study indicates that the Balinese folklore e-comic media is effective in increasing the reading interest of intrinsic elements among sixth-grade students at SD Negeri 2 Banjar Anyar. Furthermore, the implications suggest that this media is capable of presenting material on intrinsic elements in an interactive, contextual, and locally relevant manner, thereby supporting the achievement of learning objectives.

Keywords: E-comic, Balinese Folklore, Reading Interest, Intrinsic Elements.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *e-comic* cerita rakyat bali untuk meningkatkan minat membaca unsur intrinsik Kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest*, dengan subjek berjumlah 26 siswa. Data dikumpulkan melalui instrument minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan *E-comic* Cerita Rakyat Bali. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, dengan prasyarat uji normalitas melalui Kolmogorov–Smirnov dan uji homogenitas varians, serta pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test melalui SPSS versi 29.0. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan kemampuan konsep yang signifikan, dengan nilai t hitung yang menunjukkan $p < 0,001$, sehingga terdapat perbedaan kemampuan konsep siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-comic* cerita rakyat bali efektif meningkatkan minat membaca unsur Intrinsik Kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar, sedangkan implikasinya menunjukkan bahwa media ini mampu menyajikan materi unsur Intrinsik secara interaktif, kontekstual, dan relevan dengan budaya lokal, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: E-comic, Cerita Rakyat Bali, Minat Membaca, Unsur Intrinsik.

(cc) BY-SA
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

*Cara sitasi:*

Aryani, Ni Luh Kade Dwi, et.al. (2026). Pengaruh *E-comic* Cerita Rakyat Bali untuk Meningkatkan Minat Membaca Unsur Intrinsik Kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar. *Jurnal Wahana Pendidikan, 12*(2), 541-554.

Sejarah Artikel:

Dikirim 17-02-2026, Direvisi 22-09-2026, Diterima 20-10-2026.

## PENDAHULUAN

Rendahnya minat membaca siswa sekolah dasar telah menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan Indonesia (Dewi, 2022). Berdasarkan berbagai survei internasional, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada tingkat yang memprihatinkan, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan peserta didik di era digital dengan materi pembelajaran konvensional (Pratiwi, et.al, 2025). Fenomena ini juga terlihat di SD Negeri 2 Banjar Anyar, khususnya pada siswa kelas VI yang menghadapi kesulitan dalam memahami unsur intrinsik cerita rakyat Bali. Padahal, pemahaman terhadap unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, amanat, sudut pandang, dan gaya bahasa merupakan fondasi penting dalam pembelajaran apresiasi sastra di sekolah dasar (Suardipa, 2022). Unsur intrinsik tidak hanya membantu siswa memahami cerita secara utuh, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis terhadap bacaan (Shafiqa, et.al, 2025). Cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari (Yohani, et.al, 2022). Namun demikian, cerita rakyat Bali semakin tergerus oleh gencarnya budaya asing yang masuk melalui berbagai platform digital, sehingga generasi muda semakin asing dengan warisan budayanya sendiri (Laia, 2024). Transformasi cerita rakyat ke dalam bentuk digital menjadi keniscayaan agar warisan budaya tetap eksis dan dapat diakses oleh generasi digital native (Nisa, et,al, 2025). Media komik digital hadir sebagai solusi yang memadukan kekuatan visual, narasi, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan (Lusiana & Nuryanto, 2025).

Perkembangan teknologi pendidikan dalam dekade terakhir menunjukkan tren peningkatan signifikan dalam penggunaan media digital berbasis komik untuk pembelajaran di sekolah dasar. Studi literatur sistematis oleh (Pratiwi, et.al, 2025) mengungkapkan bahwa publikasi tentang e-comik di pendidikan dasar meningkat pesat antara tahun 2020 hingga 2023, dengan temuan bahwa komik digital efektif meningkatkan pemahaman membaca, motivasi belajar, dan pengembangan karakter siswa melalui integrasi nilai-nilai budaya lokal. Penelitian (Rasyika, et,al, 2025) membuktikan bahwa media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Hal senada diungkapkan oleh (Parapat, et.al, 2025) melalui studi literatur sistematis yang menegaskan bahwa implementasi media *e-comic* berbasis kearifan lokal berdampak signifikan terhadap hasil belajar dan karakter siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian pengembangan komik digital cerita rakyat telah dilakukan dengan konteks kearifan lokal yang beragam. (Yohani, et.al, 2022) mengembangkan media komik cerita rakyat Melayu untuk peningkatan minat baca mahasiswa, sementara (Laia, 2024) menciptakan komik cerita rakyat Buruti Siraso Dewi Bibit untuk keterampilan membaca. (Sari, et.al, 2022) membuktikan efektivitas media komik digital dalam meningkatkan minat membaca cerita rakyat di SD Negeri 1 Tugumulyo. (Nisa, et.al, 2025) mengembangkan komik cerita rakyat Blitar sebagai sarana pembelajaran literasi di sekolah dasar. Penelitian (Laili, 2025) mengembangkan komik digital berbasis penguatan profil pelajar Pancasila, sementara (Lusiana & Nuryanto, 2025) menunjukkan bahwa media komik digital meningkatkan hasil belajar pemahaman teks naratif siswa kelas IV. Bahkan integrasi dengan teknologi mutakhir seperti artificial intelligence telah dilakukan oleh (Ike & Rohman, 2024) dalam pengembangan *e-comic* berbantuan AI pada materi sistem pernapasan manusia. (Ritonga, et.al, 2025) juga mengembangkan *e-comic* fabel berbasis PjBL untuk pembelajaran membaca interpretatif siswa kelas IV.

Meskipun penelitian tentang *e-comic* cerita rakyat telah berkembang pesat, masih terdapat keterbatasan dan kelemahan yang perlu diatasi. Pertama, sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media tanpa disertai uji efektivitas yang rigor terhadap peningkatan minat membaca pada aspek spesifik seperti pemahaman unsur intrinsik (Harwil, 2024). Kedua, konteks kearifan lokal Bali dalam bentuk *e-comic* masih sangat terbatas, padahal Bali memiliki kekayaan cerita rakyat yang luar biasa seperti I Lubeng dan Memedi, I Belog, Panji, serta berbagai cerita rakyat lainnya yang sarat nilai pendidikan. Penelitian tentang *e-comic* cerita rakyat Bali untuk jenjang kelas VI, yang memiliki karakteristik kognitif dan kebutuhan literasi berbeda dengan kelas rendah, masih belum tersedia (Pratiwi, et.al, 2025). Ketiga, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *e-comic* terhadap pemahaman unsur intrinsik cerita masih jarang dilakukan, padahal aspek ini merupakan fondasi penting dalam apresiasi sastra (Shafiqa, et.al, 2025).

Mengatasi kelemahan tersebut, diperlukan pengembangan *e-comic* cerita rakyat Bali yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat membaca unsur intrinsik siswa kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar. Pendekatan ini sejalan dengan temuan (Ritonga, et.al, 2025) bahwa *e-comic* berbasis PjBL efektif untuk pembelajaran membaca interpretatif, serta penelitian (Yulia, et.al, 2026) yang membuktikan efektivitas *e-comic* interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Desain *e-comic* perlu mempertimbangkan aspek kemenarikan visual, kemudahan akses melalui perangkat digital, serta penyajian cerita yang memudahkan identifikasi unsur intrinsik (Waluya, et.al, 2025). Penelitian (Shafiqa, et.al, 2025) menunjukkan bahwa perancangan electronic comics yang tepat dapat mengembangkan pemahaman membaca teks naratif siswa. (Rosa, et.al, 2025) juga mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikonversi menjadi *e-comic* interaktif untuk literasi awal. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *e-comic* cerita rakyat Bali terhadap peningkatan minat membaca unsur intrinsik siswa kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar.

*Gap* penelitian yang diidentifikasi dari kajian literatur menunjukkan bahwa meskipun penelitian tentang *e-comic* cerita rakyat telah banyak dilakukan di berbagai daerah seperti Melayu, Sasak, Batak, dan Jawa (Yohani, et.al, 2022; Laia, 2024; Sari, et.al, 2022; Nisa, et.al, 2025), penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *e-comic* cerita rakyat Bali terhadap minat membaca unsur intrinsik pada jenjang kelas VI sekolah dasar masih belum ada. Penelitian tentang pengembangan komik digital cerita rakyat Bali yang dilakukan oleh (Kristianingsih, et.al, 2022) masih terbatas pada uji validitas dan kepraktisan untuk kelas IV, belum menguji efektivitasnya terhadap minat membaca dan pemahaman unsur intrinsik secara spesifik. Novelty penelitian ini terletak pada tiga aspek utama: pertama, konteks kearifan lokal Bali yang spesifik dengan kekayaan cerita rakyatnya; kedua, fokus pada peningkatan minat membaca unsur intrinsik sebagai kompetensi literasi tingkat lanjut yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas VI; ketiga, integrasi antara pelestarian budaya lokal Bali melalui digitalisasi cerita rakyat dengan penguatan literasi membaca abad ke-21.

*State of the art* penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pendidikan dasar terus berkembang menuju integrasi yang lebih dalam antara teknologi, kearifan lokal, dan penguatan kompetensi literasi (Pratiwi, et.al, 2025; Parapat, et.al, 2025). Penelitian (Conter, 2024) mengeksplorasi aspek arsitektur dan lingkungan dalam komik digital, sementara (Rosa, et.al, 2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional Tungkupan untuk literasi awal. (Waluya, et.al 2025) dalam penelitiannya tentang komik untuk literasi di MI Asih Putera menggunakan pendekatan explanatory sequential yang memperkaya metodologi penelitian komik digital. (Hodaifah,

et.al, 2025) melalui systematic literature review menegaskan bahwa implementasi multimedia interaktif, termasuk komik digital, efektif meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Tren terkini juga menunjukkan pergeseran dari sekadar digitalisasi cetak menuju pemanfaatan fitur interaktif, animasi, dan elemen multimedia lainnya yang meningkatkan engagement siswa (Ike & Rohman, 2024).

Dampak penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang efektivitas media *e-comic* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan minat membaca unsur intrinsik. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan potensi lokal daerah. Bagi sekolah, penelitian ini mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran literasi berbasis teknologi dan budaya (Pratiwi, et.al, 2025). Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini membuka peluang eksplorasi lebih lanjut tentang pengembangan *e-comic* cerita rakyat Bali untuk aspek pembelajaran lainnya seperti pendidikan karakter, literasi budaya, atau bahkan integrasi dengan berbagai mata pelajaran (Laili, 2025; Parapat, et.al, 2025). Dengan demikian, penelitian tentang pengaruh *e-comic* cerita rakyat Bali untuk meningkatkan minat membaca unsur intrinsik kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar ini menjadi signifikan dan relevan untuk dilaksanakan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji efektivitas media *e-comic* cerita rakyat Bali dalam meningkatkan minat membaca unsur intrinsik siswa. Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest Posttest*, di mana peneliti melakukan pengukuran terhadap subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan (Hildawati et al., 2024). Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa Kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar yang dipilih secara keseluruhan sebagai kelompok eksperimen. Lokasi penelitian bertempat di sekolah tersebut selama semester genap tahun ajaran 2025/2026. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest berupa instrumen minat belajar siswa untuk mengukur kondisi awal minat membaca unsur intrinsik. Selanjutnya, peneliti menerapkan media *e-comic* cerita rakyat Bali dalam proses pembelajaran selama empat kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, peneliti memberikan posttest dengan instrumen yang sama untuk melihat perubahan minat membaca siswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji coba untuk memastikan reliabilitasnya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Sebagai prasyarat analisis, peneliti melakukan uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas varians terhadap data pretest dan posttest (Jaya & Warti, 2022). Setelah asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 29.0 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Analisis ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata skor minat membaca sebelum dan sesudah penerapan *e-comic*, sehingga dapat diketahui apakah peningkatan yang terjadi signifikan secara statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *E-comic* Cerita Rakyat Bali terhadap peningkatan minat baca unsur intrinsik pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar. Data minat baca siswa diperoleh melalui instrumen tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Jumlah subjek penelitian adalah 26 orang siswa. Berikut ini adalah pemaparan

hasil analisis data secara deskriptif dan inferensial. Berdasarkan data yang terkumpul, terdapat peningkatan skor minat baca siswa setelah diberikan perlakuan berupa *E-comic* Cerita Rakyat Bali. Data lengkap statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest**

| Variabel | N | Rata-rata | Standar Deviasi |
|---|---|---|---|
| *Pretest* (Minat Awal) | 26 | 68,32 | 2,42 |
| *Posttest* (Minat Akhir) | 26 | 82,61 | 2,90 |

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata minat baca siswa pada saat *pretest* adalah sebesar 68,32 dengan standar deviasi 2,42. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 82,61 dengan standar deviasi 2,90. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,29 poin ini mengindikasikan bahwa secara deskriptif, terdapat kecenderungan peningkatan minat baca siswa setelah menggunakan *E-comic* Cerita Rakyat Bali. Distribusi frekuensi data *pretest* menunjukkan bahwa skor siswa tersebar dari nilai terendah 63,95 hingga tertinggi 72,30. Sementara itu, pada data *posttest*, skor siswa bergerak dari nilai terendah 77,10 hingga tertinggi 88,46. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor, dengan tidak adanya tumpang tindih rentang nilai antara *pretest* dan *posttest*.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)**

| Variabel | Statistic | df | Sig. | Kesimpulan |
|---|---|---|---|---|
| *Pretest* | 0,971 | 26 | 0,661 | Normal |
| *Posttest* | 0,991 | 26 | 0,997 | Normal |

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi untuk data *pretest* adalah 0,661 dan untuk data *posttest* adalah 0,997. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan (α = 0,05), sehingga $H_0$ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal**.**

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians antara kelompok data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen. Pengujian dilakukan dengan uji *Levene's Test*.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)**

| Variabel | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | Kesimpulan |
|---|---|---|---|---|---|
| Minat Baca | 0,733 | 1 | 50 | 0,396 | Homogen |

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,396, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti varians antara data *pretest* dan *posttest* adalah homogen**.** Dengan terpenuhinya kedua uji prasyarat (normal dan homogen), maka analisis selanjutnya dapat dilakukan dengan uji parametrik.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat baca siswa sebelum dan sesudah penggunaan *E-comic* Cerita Rakyat Bali. Teknik analisis yang digunakan adalah *Paired Sample t-Test*. Hipotesis yang diuji adalah:

$H_0$: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat baca siswa sebelum dan sesudah penggunaan *E-comic*.

$H_1$: Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat baca siswa sebelum dan sesudah penggunaan *E-comic*.

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test**

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig, (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Mean | Std, Deviation | Std, Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - PostTest | -14,28808 | 1,41969 | 0,27842 | -14,86150 | -13,71465 | -51,318 | 25 | 0,000 |

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai thitung sebesar -51,318 dengan derajat kebebasan (df) 25 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat baca siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Nilai thitung yang negatif (-51,318) menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* lebih rendah daripada rata-rata *posttest*. Dengan kata lain, terdapat peningkatan minat baca yang signifikan setelah siswa diberikan perlakuan berupa *E-comic* Cerita Rakyat Bali. Besar pengaruh penggunaan *E-comic* Cerita Rakyat Bali terhadap peningkatan minat baca siswa, dilakukan perhitungan *effect size* dengan menggunakan koefisien *Cohen's d*.

**Tabel 5. Hasil Uji Effect Size**

| Ukuran Efek | Nilai | Interpretasi |
|---|---|---|
| *Cohen's d* | -10,06 | Efek Sangat Besar |

Nilai *Cohen's d* yang diperoleh adalah -10,06. Berdasarkan kriteria interpretasi Cohen (1988), nilai ini jauh di atas 0,8 yang mengindikasikan efek yang sangat besar. Hal ini mengkonfirmasi bahwa intervensi berupa *E-comic* Cerita Rakyat Bali memberikan pengaruh yang sangat kuat dan signifikan dalam meningkatkan minat baca unsur intrinsik siswa kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar.

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *E-comic* Cerita Rakyat Bali terhadap peningkatan minat baca unsur intrinsik siswa kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan utama berupa peningkatan skor minat baca yang signifikan setelah siswa menggunakan *E-comic* Cerita Rakyat Bali. Rata-rata skor pretest sebesar 68,32 meningkat menjadi 82,61 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 14,29 poin. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (p < 0,05) dengan thitung sebesar -51,318, yang mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif ($H_1$) diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat baca siswa sebelum dan sesudah penggunaan *E-comic* Cerita Rakyat Bali. Temuan ini tidak hanya bermakna secara statistik, tetapi juga memiliki signifikansi praktis yang kuat dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaan rata-rata sebesar 14,29 poin menunjukkan bahwa intervensi berupa *E-comic* memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan minat baca siswa. Seluruh 26 subjek penelitian mengalami peningkatan skor individu, dengan tidak adanya tumpang tindih rentang nilai antara pretest (63,95-72,30) dan posttest (77,10-88,46). Hal ini mengindikasikan bahwa *E-comic* Cerita Rakyat Bali tidak hanya efektif secara rata-rata, tetapi juga konsisten memberikan dampak positif pada seluruh siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rasyika, et.al, 2025) yang membuktikan bahwa media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II. Demikian pula, (Angelika, 2025) dalam penelitiannya di

MI Salafiyah menemukan bahwa media komik digital berpengaruh secara signifikan terhadap minat baca siswa kelas V dengan tingkat kelayakan sebesar 3,25 dan efektivitas pada kategori cukup efektif.

Lebih lanjut, analisis effect size menggunakan koefisien Cohen's d menghasilkan nilai sebesar -10,06. Berdasarkan kriteria interpretasi (Cohen, 1988), nilai ini termasuk dalam kategori efek sangat besar karena jauh melampaui ambang batas 0,8 untuk efek besar. Besaran pengaruh yang sangat besar ini mengonfirmasi bahwa intervensi *E-comic* Cerita Rakyat Bali memiliki kekuatan pedagogis yang luar biasa dalam meningkatkan minat baca siswa. Secara matematis, nilai effect size sebesar -10,06 menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest berada 10,06 simpangan baku di atas rata-rata skor pretest. Dalam konteks pendidikan dasar, besaran pengaruh sebesar ini sangat jarang ditemukan dan mengindikasikan bahwa *E-comic* bukan sekadar media pelengkap, melainkan instrumen pembelajaran yang sangat potensial untuk transformasi literasi (Wati, et.al, 2024). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Lusiana & Nuryanto, 2025) yang melaporkan bahwa media komik digital terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian visual yang menarik dan alur cerita sistematis dengan skor N-Gain sebesar 0,8271 dalam kategori tinggi

Keberhasilan *E-comic* Cerita Rakyat Bali dalam meningkatkan minat baca siswa dapat dijelaskan melalui beberapa kerangka teoretis. Pertama, teori kognitif multimedia dari (Mayer, 2024) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dibandingkan teks saja. Prinsip ini dikenal sebagai multimedia principle, yang berlandaskan pada asumsi bahwa saluran pemrosesan visual dan verbal dalam otak manusia bekerja secara terpisah namun saling melengkapi. *E-comic* mengaktifkan kedua saluran ini secara simultan: teks menyajikan informasi verbal tentang alur, tokoh, dan latar, sementara gambar memvisualisasikan elemen-elemen tersebut sehingga lebih konkret dan mudah dipahami. (Shafiqa, et.al, 2025) dalam penelitiannya tentang perancangan komik elektronik untuk mengembangkan pemahaman membaca teks naratif menegaskan bahwa kombinasi elemen visual dan naratif digital memungkinkan siswa membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap struktur cerita.

Kedua, teori minat situasional dan minat individual dalam literasi memberikan perspektif yang relevan. Minat situasional mengacu pada ketertarikan spontan yang dipicu oleh rangsangan eksternal, seperti tampilan media yang menarik atau penyajian materi yang tidak monoton. *E-comic* dengan karakteristiknya yang memadukan ilustrasi warna-warni, panel naratif yang dinamis, dan akses digital yang fleksibel mampu membangkitkan minat situasional siswa secara cepat. Hal ini sejalan dengan temuan Kusmajid, (Solihati & Zulaiha, 2025) bahwa sebagian besar siswa menyatakan komik digital membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan buku teks biasa, serta fitur tambahan seperti animasi dan efek suara menjadi daya tarik tersendiri. Apabila minat situasional ini dipupuk secara berkelanjutan melalui pengalaman membaca yang positif, ia dapat bertransformasi menjadi minat individual yang lebih stabil dan melekat pada diri siswa. (Parapat, et.al, 2025) dalam *systematic literature review*-nya menegaskan bahwa implementasi media *e-comic* berbasis kearifan lokal berdampak positif terhadap hasil belajar dan karakter siswa sekolah dasar, termasuk dalam aspek motivasi dan minat baca. Ketiga, pendekatan keterlibatan belajar (*student engagement*) menjelaskan bahwa *E-comic* mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku siswa dalam aktivitas membaca. Secara kognitif, siswa dituntut untuk memproses informasi dari teks dan gambar secara terintegrasi. Secara afektif, cerita rakyat dengan muatan budaya lokal membangkitkan rasa bangga dan kedekatan emosional. Secara perilaku, format digital yang dapat diakses melalui gawai mendorong siswa untuk membaca secara lebih intensif dan berulang. (Rosa, et.al, 2025) dalam

penelitiannya tentang media pembelajaran berbasis Tungkupan untuk literasi awal membuktikan bahwa transformasi permainan tradisional ke dalam e-comik interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi.

Salah satu kekhasan penelitian ini adalah fokus pada peningkatan minat baca unsur intrinsik cerita, yang meliputi tema, penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Format *E-comic* terbukti sangat membantu siswa dalam memahami elemen-elemen struktural karya sastra ini secara lebih sistematis. Visualisasi karakter dalam *E-comic* memperjelas penokohan. Siswa tidak hanya membaca deskripsi verbal tentang sifat dan penampilan tokoh, tetapi juga melihat representasi visualnya secara langsung. Hal ini memudahkan siswa dalam mengidentifikasi karakter protagonis, antagonis, maupun tritagonis, serta memahami dinamika konflik antartokoh. Ilustrasi latar tempat dan waktu dalam setiap panel memperkuat konteks cerita, sehingga siswa dapat membayangkan suasana dan setting kejadian dengan lebih konkret. (Ritonga, et.al, 2025) dalam penelitiannya tentang PjBL-Based *E-comic* Fables untuk pembelajaran membaca interpretatif siswa kelas IV menegaskan bahwa media e-comik efektif membantu siswa memahami struktur teks naratif melalui penyajian visual yang sistematis. Alur cerita disajikan melalui urutan panel yang runtut, lengkap dengan balon teks yang memuat dialog dan narasi. Penyajian seperti ini membantu siswa mengikuti perkembangan cerita dari tahap pengenalan, konflik, klimaks, hingga penyelesaian dengan lebih mudah dibandingkan teks naratif konvensional yang padat. Pemahaman terhadap alur ini sangat penting dalam analisis unsur intrinsik karena menjadi kerangka utama struktur cerita. (Yohani, et.al, 2022) dalam penelitian pengembangan media komik cerita rakyat Melayu menemukan bahwa format komik mampu meningkatkan minat baca mahasiswa karena penyajiannya yang sistematis dan menarik. Demikian pula (Laia, 2024) menegaskan bahwa pembuatan komik cerita rakyat Buruti Siraso Dewi Bibit efektif untuk keterampilan membaca karena memudahkan pemahaman terhadap struktur naratif. Penggunaan cerita rakyat Bali sebagai konten utama *E-comic* merupakan strategi pedagogis yang sangat relevan dengan konteks sosial-budaya peserta didik. Cerita rakyat sebagai representasi kearifan lokal memiliki kedekatan kontekstual dengan siswa karena nilai-nilai, latar, dan karakter yang diangkat berasal dari lingkungan budaya mereka sendiri. (Wahyuningsih, et.al, 2025) dalam penelitiannya tentang tren Alternative Universe bertema cerita rakyat Bali membuktikan bahwa format digital dengan muatan lokal mampu menumbuhkan minat baca remaja terhadap cerita rakyat Bali, dengan persentase ketertarikan mencapai 71% dan frekuensi membaca 82%. Kedekatan budaya ini berpotensi meningkatkan relevansi pembelajaran dan memperkuat keterlibatan emosional siswa. Ketika siswa membaca cerita yang tokoh, latar, atau nilai-nilainya dekat dengan keseharian mereka, muncul rasa memiliki (*sense of belonging*) yang berdampak pada peningkatan motivasi dan minat baca. (Apsari, et.al, 2024) dalam penelitiannya tentang CERMAT (Cerita Bergambar Digital) sebagai strategi digital dalam melestarikan budaya lokal Bedag Bedagan menemukan bahwa 70% mahasiswa lebih suka membaca melalui karya digital seperti webtoon, sehingga promosi budaya lokal melalui cerita bergambar digital menjadi strategi tepat untuk memperkenalkan budaya kepada generasi muda. (Nisa, et.al, 2025) dalam pengembangan komik cerita rakyat Blitar sebagai sarana pembelajaran literasi di SD juga menegaskan bahwa integrasi cerita lokal dalam format komik efektif meningkatkan keterampilan literasi siswa. Dalam konteks literasi berbasis budaya, teks yang selaras dengan identitas sosial peserta didik cenderung lebih mudah dipahami dan lebih bermakna secara personal. (Pratiwi, et.al, 2025) dalam literature review-nya tentang komik digital di pendidikan dasar menyimpulkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam komik digital terbukti efektif meningkatkan literasi

membaca, pemahaman, motivasi, dan pengembangan karakter siswa melalui nilai-nilai budaya lokal. (Listiyowati, et.al, 2025) dalam pengembangan *E-comic* Based on Culturally Responsive Teaching juga menegaskan bahwa pendekatan responsif budaya melalui e-comik mampu meningkatkan literasi sains siswa.

Penelitian ini mengonfirmasi efektivitas media digital, khususnya E-comic, dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar, sejalan dengan sejumlah studi terdahulu. (Sari, et.al, 2022) menemukan komik digital efektif meningkatkan minat baca cerita rakyat di SD, sementara Yulia, Yulastri, dan Hayati (2026) melaporkan pengaruh signifikan e-comik interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar dan motivasi siswa SD. (Priyangga, et.al, 2022) juga membuktikan efektivitas e-comik dalam menumbuhkan literasi lingkungan. (Harwil, 2024) melaporkan hal serupa pada pembelajaran matematika SMP, menunjukkan efektivitas lintas kurikulum. Penelitian sebelumnya, seperti (Ritonga, et.al, 2025) yang fokus pada *interpretative reading*, (Ike & Rohman, 2024) pada *e-comik* berbantuan AI untuk materi sistem pernapasan, dan (Laili, 2025) pada penguatan profil pelajar Pancasila, tidak secara khusus menargetkan apresiasi sastra berbasis lokal seperti penelitian ini. Implikasi penelitian ini bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD meliputi: (1) E-comic Cerita Rakyat Bali sebagai strategi alternatif literasi sastra yang partisipatif dan kontekstual, sesuai karakter generasi digital (Suardipa, 2024); (2) peran guru bergeser menjadi fasilitator diskusi unsur intrinsik, sejalan dengan model PjBL (Ritonga, et.al, 2025) dan temuan (Waluya, et.al) tentang efektivitas komik digital untuk literasi; (3) pengembangan E-comic serupa untuk daerah lain sebagai agenda strategis penguatan literasi berbasis budaya lokal, didukung (Kholis, 2025) tentang efektivitas bahan ajar berbasis budaya dan (Rosa, et.al, 2025) tentang transformasi budaya tradisional ke media digital. Kekuatan penelitian ini meliputi desain kuantitatif dengan *pretest-posttest* sistematis, instrumen valid dan reliabel, integrasi budaya lokal Bali, serta analisis data komprehensif (statistik deskriptif, uji prasyarat, hipotesis, dan effect size), sejalan dengan rekomendasi (Hodaifah, et.al, 2025) tentang pentingnya desain sistematis. Keterbatasannya adalah sampel terbatas (26 siswa) dari satu sekolah, durasi singkat, sehingga generalisasi perlu hati-hati dan penelitian lanjutan direkomendasikan, mengingat respons pembaca terhadap komik digital bersifat kompleks (Conter, 2024). Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori kognitif multimedia (Mayer, 2024) dan teori *dual coding* (Paivio) tentang integrasi teks dan gambar, serta memperkaya kajian literasi berbasis budaya (*culturally responsive literacy*). Temuan ini juga mendukung (Putri & Sukasih, 2025) tentang efektivitas komik digital dalam meningkatkan aspek kognitif dan *self-efficacy* siswa. (Pratiwi, et.al, 2025) merekomendasikan integrasi kearifan lokal dalam komik digital untuk berbagai konteks, dan (Zuliani, 2025) menekankan pentingnya pengembangan media serupa untuk meningkatkan literasi membaca di berbagai jenjang.Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan kajian literasi digital berbasis budaya lokal yang lebih luas dan mendalam.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-comic* Cerita Rakyat Bali memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat baca unsur intrinsik siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata skor yang cukup dramatis, dari 68,32 pada saat pretest menjadi 82,61 pada saat posttest, dengan selisih peningkatan mencapai 14,29 poin. Uji t menghasilkan nilai t_hitung = 51,32 lebih besar dari t_tabel = 2,055 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05., sehingga terdapat perbedaan kemampuan konsep siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-comic*

cerita rakyat bali efektif meningkatkan minat membaca unsur Intrinsik Kelas VI SD Negeri 2 Banjar Anyar, sedangkan implikasinya menunjukkan bahwa media ini mampu menyajikan materi unsur Intrinsik secara interaktif, kontekstual, dan relevan dengan budaya lokal, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan desain eksperimen dengan kelompok kontrol guna membandingkan efektivitas *E-comic* secara lebih komprehensif. Sampel penelitian perlu diperluas tidak hanya pada satu sekolah, tetapi lintas sekolah dengan latar belakang budaya yang beragam untuk menguji generalisasi temuan. Studi longitudinal juga penting dilakukan untuk menganalisis dampak jangka panjang penggunaan *E-comic* terhadap minat baca siswa. Selain itu, eksplorasi variabel mediasi seperti motivasi belajar, *self-efficacy* literasi, dan keterlibatan orang tua dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh tentang mekanisme pengaruh *E-comic*. Pengembangan *E-comic* serupa untuk cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia juga menjadi agenda strategis untuk memperkaya khazanah literasi digital berbasis kearifan lokal Nusantara.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang tulus kepada Institut Mpu Kuturan atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan staf SD Negeri 2 Banjar Anyar yang telah memberikan izin, kerjasama, dan dukungan penuh sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan berharga. Penghargaan setinggi-tingginya juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas VI yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

Apsari, K. D., Pratiwi, V. U., & Daniarta, I. N. D. (2024). CERMAT (Cerita Bergambar Digital) sebagai strategi digital dalam melestarikan budaya lokal Bedag Bedagan. *Jurnal Ilmiah Telaah, 9*(2), 112–120.

Conter, R. (2024). Digital comics and the architecture of fear: The gothic environment in Emily Carroll's work. *Journal of Graphic Novels and Comics, 15*(2), 245–260.

Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis buku panduan guru fase A kelas I Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 3*(2), 131–140.

Harwil, A. (2024). *Pengembangan e-comic pada materi perbandingan untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP* (Disertasi doktoral). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hildawati, H., Suhirman, L., Prisuna, B. F., Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S., Wakhyudin, W., Setiawan, H., Hadiyat, Y., & Sroyer, A. M. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif & aplikasi pengolahan analisa data statistik*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Hodaifah, H., Widodo, W., & Prahani, B. K. (2025). Implementation of interactive multimedia to improve science literacy of elementary school students: Systematic literature review. *Journal of Innovation and Research in Primary Education, 4*(3), 653–663.

Ike, Y. I. C., & Rohman, U. (2024). Media pembelajaran *e-comic* berbantuan artificial intelligence (AI) pada materi sistem pernapasan manusia. *Journal of Education Action Research, 8*(3), 468–477.

Jaya, A., & Warti, R. (2022). *Statistik pendidikan: Teori dan aplikasi SPSS*. Penerbit NEM.

Kholis, A. (2025). Developing electronic English educational cartoon (E-EduToon): A culturally-based supplementary material for reading instruction. *Journal of General Education and Humanities, 4*(2), 156–172.

Kristianingsih, N. N., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. (2022). Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi teks fiksi kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha, 10*(2), 234–243.

Kusmajid, K., Solihati, T. A., & Zulaiha, I. (2025). Pengaruh media komik digital terhadap minat baca peserta didik kelas V MI Salafiyah. *Jurnal Ilmiah Research Student, 2*(1), 289–295.

Laia, M. W. (2024). Pembuatan komik cerita rakyat Buruti Siraso Dewi Bibit untuk keterampilan membaca. *Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1*(5), 1705–1714.

Laili, S. (2025). *Pengembangan komik digital berbasis penguatan profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MIN 7 Bandar Lampung* (Disertasi doktoral). UIN Raden Intan Lampung.

Listiyowati, S., Widiyatmoko, A., Sumarni, W., Rusilowati, A., & Saptono, S. (2025). Development of *e-comic* based on culturally responsive teaching on the topic of matter and its changes to improve students' science literacy. *Journal of Innovative Science Education, 14*(2), 183–193.

Lusiana, M., & Nuryanto, S. (2025). Digital comic media to improve learning outcomes in understanding narrative texts for grade IV students. *Journal of Education Research and Evaluation, 9*(2), 210–219.

Mayer, R. E. (2024). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Nisa, M. F., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2025). Pengembangan komik cerita rakyat Blitar sebagai sarana pembelajaran literasi di SD. *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara, 2*(6), 10829–10838.

Parapat, H. F., Efendi, S. A., & Misman, M. (2025). Systematic literature review: Implementasi media *e-comic* berbasis kearifan lokal dan dampaknya terhadap hasil belajar dan karakter siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education, 8*(3), 1282–1296.

Pratiwi, K. S., Prasetya, A. T., Widiyatmoko, A., & Subali, B. (2025). Digital comics in primary education: A literature review on reading literacy and local wisdom integration (2020–2025). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 18*(1), 23–38.

Priyangga, B., Sarwi, S., & Widiyatmoko, A. (2022). Implementation of *e-comic*s to grow environmental literacy using outdoor learning methods in the new normal time. *Eduvest – Journal of Universal Studies, 2*(9), 1917–1930.

Putri, A. R., & Sukasih, S. (2025). Pengembangan komik digital untuk meningkatkan pemahaman membaca dan self-efficacy siswa kelas V. *Jurnal Educatio, 11*(2), 98–108.

Rasyika, A., Sabilah, A. N., Istiana, A. W., & Nisak, F. (2025). Pengaruh media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V SDN Karangduak II. *Jurnal Ilmiah Research Student, 2*(1), 138–144.

Ritonga, M., Hadi, W., & Lubis, W. (2025). PjBL-based *e-comic* fables for interpretative reading of grade IV students. *Indonesian Journal of Innovation Studies, 26*(3), 1–12.

Rosa, E., Sumarni, S., & Syarifuddin, S. (2025). From traditional games to interactive *e-comic*s: Tungkupan-based learning media for early literacy. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 12*(2), 928–945.

Sari, M. H., Sari, Y., Nestiana, S., & Janah, H. I. (2022). Efektivitas media komik digital dalam meningkatkan minat membaca cerita rakyat di Sekolah Dasar Negeri 1 Tugumulyo. *Al-Haytham: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(2), 95–100.

Shafiqa, A. R., Ikhsanudin, I., & Sumarni, S. (2025). Designing electronic comics to develop students' reading comprehension of narrative text. *JELITA, 6*(2), 612–624.

Suardipa, I. P. (2022). Pengaruh model pembelajaran student facilitator and explaining terhadap kemampuan literasi baca tulis dan literasi digital siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.

Suardipa, I. P., Suharta, I. G. P., Dantes, G. R., Margunayasa, I. G., & Sanjaya, D. B. (2024). Trikaya Parisudha-based learning management system development: Enhancing digital literacy and numeracy competencies. *Edelweiss Applied Science and Technology, 8*(6), 7430–7436.

Wahyuningsih, S., Ariawan, I. G. K., & Cahyani, D. D. (2025). Tren alternative universe (AU) bertema cerita rakyat Bali di platform pembacaan digital. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora, 9*(1), 55–64.

Waluya, M. R., Hadiapurwa, A., & Wulandari, Y. (2025). Comics for literacy in MI Asih Putera: A sequential explanatory study in elementary education. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 10*(1), 96–109.

Wati, N. N. K., & Sukmayasa, I. M. H. (2024). Effect size dan analisis pengembangan bahan ajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 5*(2), 206–215.

Yohani, A. M., Rahayu, N., & Nasution, Y. A. (2022). Pengembangan media komik cerita rakyat Melayu untuk peningkatan minat baca mahasiswa. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 6*(6), 1789–1799.

Yulia, G., Yulastri, W., & Hayati, R. (2026). The effectiveness of local wisdom-based interactive *e-comic*s on learning outcomes and motivation in elementary students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 7*(1), 735–751.

Yunita, N., Bachtiar, A. M., & Nurrohmah, O. (2025). The effectiveness of *e-comic* as a learning tool on short story writing among elementary school students. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10*(1), 45–56.

Zain, M. Z. (2024). *Pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat Sasak untuk meningkatkan literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas IV sekolah dasar* (Disertasi doktoral). Universitas Mataram.

Zuliani, R. (2025). Penerapan media komik unik digital interaktif (KONIDIN) untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri Bulak Lor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 12*(1), 78–89.