

No. Skripsi: 070/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *EDUCATION*
FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Eka Putri Ramadhany

1903810

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *EDUCATION*
FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B**

Oleh
Eka Putri Ramadhany
1903810

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Eka Putri Ramadhany
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari pemilik

LEMBAR PENGESAHAN

EKA PUTRI RAMADHANY

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *EDUCATION*
FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dra. Kurniasih, M.Pd.
NIP. 195906231985032003

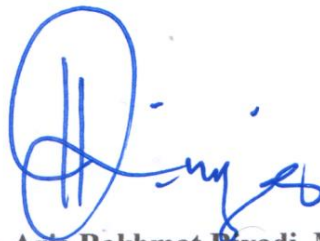
Pembimbing II



Mela Darmayanti, M.Pd.
NIP. 920171219900530201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 198204262010121005

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Education for Sustainable Development* untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Fase B” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak dibenarkan oleh etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023
Yang membuat pernyataan

Eka Putri Ramadhany
NIM 1903810

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan banyak nikmat dan karunia sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Education for Sustainable Development* untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Fase B” dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun skripsi ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa fase B dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *Education for Sustainable Development*.

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat terbuka pada kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak agar dapat dijadikan evaluasi dalam penelitian kedepannya. Peneliti berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi peneliti pada khususnya.

Bandung, Agustus 2023

Eka Putri Ramadhany

UCAPAN TERIMA KASIH

Yang paling utama, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai tugas akhir dalam menempuh pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Indonesia ini dengan segala kemudahan, kebaikan, serta banyak pelajaran di dalamnya. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak kemudahan untuk mahasiswanya.
2. Ibu Dra. Kurniasih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, arahan, saran dan masukan selama penyusunan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Mela Darmayanti, S.Pd selaku Dosen Pembimbing II Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, arahan, saran dan masukan selama masa perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., Ibu Ira Rengganis, S.Pd, M.Sn., dan Ibu Dewi Darlina, S.Pd selaku ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yang telah berkenan untuk membantu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan dalam penelitian.
5. Seluruh dosen dan staff akademik Program Studi PGSD FIP UPI yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dengan baik.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sugeng Mulyono dan Ibu Raden Eko Sri Kadarwaty yang telah mendukung baik secara fisik dan mental dengan segenap hati, memberikan kasih sayang, motivasi, do'a, serta senantiasa memberikan segala kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

7. Muhammad Rizky Yudistira selaku adik peneliti yang memberikan saran serta masukan kepada peneliti.
8. R.Rr. Sri Sulasmi selaku nenek dari peneliti yang selalu memberikan nasehat, saran, do'a, semangat dan dukungan dalam berbagai bentuk kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
9. Aleefa Devi Salsabila, Syifa Fauziah Azmi, Venny Viviani dan Whitney Zilyamaulid Khairunnisa yang telah kebersamai, memberikan dukungan, doa dan hiburan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Aulia Khairunissa, Salsya Vashanti Etenia, Tiara Mustika Nurulita dan Revita Chikita Meitasari sebagai sahabat, pengingat, penyemangat, penasihat dan tempat berbagi cerita hingga saat ini.
11. Shafira Azzahra Putri, Reyhana Cahyani Putri, Salsa Devina Putri, Shafanissa Aulia Putri, Fadhilah Nur Azizah, Intan Dwi Pertiwi dan Silpia Damayanti sebagai sahabat seperjuangan yang telah kebersamai, mendukung, memberikan motivasi, mengingatkan dan mendorong peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
12. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya teman-teman kelas C tercinta yang telah berjuang bersama dalam menjalani masa-masa perkuliahan yang dipenuhi suka dan duka.
13. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
14. Eka Putri Ramadhany yang telah bertanggung jawab pada diri sendiri dan orang tua atas pilihan hidup yang diambil 4 tahun lalu. Untuk mimpi-mimpi yang terlanjur gugur sebelum terpetik, semoga di perjalanan berikutnya akan mekar kembali.

Terakhir, peneliti mengucapkan *Jazakumullah khairan katsiran*, semoga Allah SWT membalas kebaikan-kebaikan semua pihak yang telah membantu peneliti selama ini hingga dapat menyelesaikan skripsi. Aamiin.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B

EKA PUTRI RAMADHANY

1903810

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi lapangan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Bandung yang menunjukkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan yang rendah didukung dengan hasil tes kemampuan siswa yang tergolong rendah dengan presentase 4,3% siswa dalam satu kelas yang mendapatkan nilai diatas 70. Melalui wawancara dengan wali kelas, hal tersebut diakibatkan karena siswa tidak terbiasa membaca paragraf panjang pada buku yang biasanya digunakan dalam kegiatan literasi. Merujuk pada hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan desain Media Komik Digital berbasis *Education for Sustainable Development*; (2) mendeskripsikan hasil pengembangan beserta nilai kelayakan media komik digital; dan (3) mendeskripsikan peningkatan literasi budaya dan kewargaan pada siswa setelah menggunakan komik digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE (analyze, design, develop, implement, and evaluate) yang meliputi 5 tahap penelitian: (1) tahap analisis; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; (4) tahap implementasi; (5) dan tahap evaluasi. Produk media komik digital ini tervalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dengan total keseluruhan hasil validasi dari ketiga ahli mendapatkan nilai kelayakan sebesar 93,7% (Sangat Layak) dengan satu kali revisi pengembangan merujuk pada saran perbaikan para ahli. Selain itu dilakukan implementasi dengan tiga kali pertemuan kepada 23 orang siswa kelas empat Sekolah Dasar. Hasil uji kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa yang dilakukan melalui pre-test dan post-test dengan rerata nilai hasil pre-test siswa sebesar 45,39 sedangkan rerata hasil post-test siswa sebesar 85,04. Terlihat bahwa nilai rata-rata hasil post-test lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai pre-test, hal tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pada kelas 4 di salah satu sekolah dasar Kota Bandung. Dengan demikian implikasi pada penelitian Media Komik Digital yang dikembangkan ini adalah layak dan dapat digunakan oleh pendidik dan siswa sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa Fase B Sekolah Dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, komik digital, *Education for Sustainable Development*, literasi budaya dan kewargaan

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA BASED ON EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT TO IMPROVE CULTURAL AND CITIZENSHIP LITERACY OF PHASE B STUDENTS

EKA PUTRI RAMADHANY

1903810

This research was motivated by the results of field observations at a public elementary school in Bandung which show low cultural and civic literacy skills supported by the results of student ability tests which are classified as low with a percentage of 4.3% of students in one class who score above 70. Through interviews with the homeroom teacher, the low score of the test caused by students that are not used to reading long paragraphs in books that are usually used in literacy activities. Referring to this, this study aims to: (1) describe the design of Digital Comic Media based on Education for Sustainable Development; (2) describe the results of the media development along with its validity results; and (3) describe the increase in cultural and citizenship literacy in students after using digital comics media. This research uses the development research method with the ADDIE model (analyze, design, develop, implement, and evaluate) which includes 5 research stages: (1) analysis stage; (2) design stage; (3) development stage; (4) implementation stage; (5) and evaluation stage. This digital comic media product was validated by material experts, media experts and learning experts with the total validation results from the three experts obtaining a eligibility value of 93.7% (Very Eligible) with one development revision referring to the experts's suggestions for improvement. Furthermore, the implementation was implemented in three meetings with 23 fourth grade elementary school students. The test results of student's cultural and citizenship literacy abilities were measured through pre-test and post-test with an average score of student pre-test result was 45.39 while the average score of student post-test result was 85.04. It can be seen that the average post-test result is higher and significantly different from the pre-test value, this results shows that this digital comic media is able to increase cultural literacy and citizenship in grade 4 in one of the elementary schools in Bandung City. Thus the implications for this research on Digital Comic Media that have been developed are eligible and can be used by educators and students as a learning media for cultural diversity topics to improve cultural and citizenship literacy of Phase B students in Elementary School.

Keyword: learning media, digital comics, Education for Sustainable Development, cultural and citizenship literacy.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Komik Digital.....	12
2.3 <i>Education for Sustainable Development (ESD)</i>	16
2.4 Pembelajaran IPAS Fase B.....	21
2.5 Literasi Budaya dan Kewargaan.....	24
2.6 Penelitian Yang Relevan	29
2.7 Kerangka Berpikir	31
2.8 Definisi Operasional.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Prosedur Penelitian.....	34
3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Instrumen Penelitian.....	37
3.6 Analisis Data	43

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Desain Media Komik Digital.....	47
4.1.1 Halaman Sampul Depan	48
4.1.2 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	49
4.1.3 Halaman Petunjuk Penggunaan	56
4.1.4 Halaman Pengenalan Karakter.....	57
4.1.5 Halaman Konten	59
4.2 Hasil Pengembangan Media Komik Digital.....	65
4.2.1 Halaman Sampul Depan	65
4.2.2 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	67
4.2.3 Halaman Petunjuk Penggunaan	72
4.2.4 Halaman Pengenalan Karakter.....	74
4.2.5 Halaman Konten	75
4.2.6 Hasil Validasi Ahli.....	81
4.3 Peningkatan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Setelah Menggunakan Media Komik Digital.....	92
4.3.1 Temuan.....	92
4.3.1 Pembahasan.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Rekomendasi	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	113
Lampiran 1. SK Pembimbing	114
Lampiran 2. SK Izin Penelitian	115
Lampiran 3. GBPM	116
Lampiran 4. <i>Storyboard</i>	119
Lampiran 5. Final Produk Komik Digital.....	138
Lampiran 6. Modul Ajar.....	171
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi	223
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media	226
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli pembelajaran	229

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi	232
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media	235
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	238
Lampiran 13. Lembar Tes Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan	241
Lampiran 14. Tabel Nilai Pre-test Siswa.....	250
Lampiran 15. Tabel Nilai Post-test Siswa	245
Lampiran 16. Daftar Bimbingan Skripsi	247
Lampiran 17. Revisi Skripsi	248
Lampiran 18. Biodata Penulis	249

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup ESD	20
Tabel 3.1 Prosedur Penelitian	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Materi	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Media	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Ahli Pembelajaran	39
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Tes	40
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Observasi	43
Tabel 3.7 Kategori Skala Likert	44
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian	45
Tabel 3.9 Kriteria Hasil belajar.....	45
Tabel 3.10 Kriteria N-Gain.....	46
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase B.....	49
Tabel 4.2 Pengembangan Capaian Pembelajaran.....	50
Tabel 4.3 Indikator Pencapaian Literasi Budaya dan Kewargaan.....	51
Tabel 4.4 Keterkaitan Materi.....	52
Tabel 4.5 Pengalaman Belajar Siswa.....	60
Tabel 4.6 Skor Validasi Ahli Materi.....	81
Tabel 4.7 Revisi Ahli Materi.....	83
Tabel 4.8 Skor Validasi Ahli Media.....	85
Tabel 4.9 Revisi Ahli Media.....	85
Tabel 4.10 Skor Validasi Ahli Pembelajaran.....	89
Tabel 4.11 Revisi Ahli Pembelajaran.....	90
Tabel 4.12 Hasil Akhir Uji Kelayakan Media.....	92
Tabel 4.13 Rangkuman Data Observasi.....	92
Tabel 4.41 Kategori Nilai Pre-Test.....	97
Tabel 4.15 Kategori Nilai Post-Test.....	98
Tabel 4.16 N-Gain Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 4.1 Tata Letak Halaman Sampul.....	48
Gambar 4.2 Tata Letak Halaman Tujuan Pembelajaran.....	54
Gambar 4.3 Tata Letak Halaman Petunjuk Penggunaan.....	56
Gambar 4.4 Tata Letak Halaman Karakter.....	58
Gambar 4.5 Cover Komik Digital.....	65
Gambar 4.6 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	68
Gambar 4.7 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	73
Gambar 4.8 Halaman Pengenalan Karakter.....	74
Gambar 4.9 Penggabungan Elemen Pada Kanvas.....	76
Gambar 4.10 Halaman Konten Tanpa Materi.....	77
Gambar 4.11 Halaman Konten Dengan Materi.....	78
Gambar 4.12 Struktur Komik Digital.....	80
Gambar 4.13 Revisi Pengembangan Desain Ahli Materi.....	82
Gambar 4.14 Sebelum Revisi Ahli Materi.....	83
Gambar 4.15 Sesudah Revisi Ahli Materi.....	83
Gambar 4.16 Sebelum Revisi Ahli Media (1).....	86
Gambar 4.17 Sesudah Revisi Ahli Media (1).....	86
Gambar 4.18 Sebelum Revisi Ahli Media (2).....	86
Gambar 4.19 Sesudah Revisi Ahli Media (2).....	86
Gambar 4.20 Sebelum Revisi Ahli Media (3).....	87
Gambar 4.21 Sesudah Revisi Ahli Media (3).....	87
Gambar 4.22 Sebelum Revisi Ahli Pembelajaran.....	90
Gambar 4.23 Sebelum Revisi Ahli Pembelajaran.....	90
Gambar 4.24 Grafik Hasil Pre-Test Dan Post-Test Siswa.....	96
Gambar 4.25 Grafik Kategori Nilai Pre-Test.....	97
Gambar 4.26 Grafik Kategori Nilai Post-Test.....	98

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R., Setyaji, A. & Zahraini, D.A. (2018). Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL 4(1)*, 227-241. doi: [10.2139/ssrn.3226704](https://doi.org/10.2139/ssrn.3226704)
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341–350. doi: <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19282>
- Antika, R. R. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul ‘Izzah, Nganjuk). *Jurnal Biokultur* 3(1), 251-263.
- Araujo, M. V., Ramirez, E. R., Rojas, L. H., & Lobo, C. B., (2005). *Teaching Sustainable Lifestyle with the Earth Charter: Guideline for Second Cycle Teachers of Basic General Education*. San Jose, CA: Earth Charter Initiative.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Assaidah, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan indonesia. Diakses dari: <http://repository.upi.edu/68835/>
- Baçoğlu, Z. (2002). A comparative study on color preferences of children for their school environments: two private schools in Ankara. (Tesis). Department Of Interior Architecture And Environmental Design, The Institute Of Fine Arts Of Bilkent University, Ankara.
- Benić M. Ž., & Kalić K. (2019). Explaining preferences for illustration style and characteristics in early childhood. *Journal of Elementary Education*, 12(2), 215-228. doi: <https://doi.org/10.18690/rei.12.2.215-228.2019>

- Brookshire, J., Scharff, L. F. V., & Moses, L. E. (2002). The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension. *Reading Psychology, 23*(4), 323–339. <https://doi.org/10.1080/713775287>
- Danaswari, R. W., Kartini. & E. Roviati (2013). Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatie, 2*(2). doi: [10.24235/sc.educatia.v2i2.477](https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v2i2.477)
- Daradjat, Z. (2008). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Desmita, D. (2015). *Psikologi Perkembangan, Cet. Ke-9*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dittmar, J. (2012). Digital Comics. *SJoCA Scandinavian Journal of Comic Art, 1*(2), 82–91.
- Driana, E., & Ernawati, E. (2019). Teachers' Understanding And Practices In Assessing Higher Order Thinking Skills At Primary Schools. *Acitya: Journal of Teaching and Education, 1*(2), 110-118. doi: <https://doi.org/10.30650/ajte.v1i2.233>
- Franz, K. & Meir, B. (1994). *Membina Minat Baca*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Gadotti, M. (2010). Reorienting Education Practices towards Sustainability. *Journal of Education for Sustainable Development, 4*(1), 203-211. doi: [10.1177/097340821000400207](https://doi.org/10.1177/097340821000400207).
- Galingging, R. (2020). Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah “Lukisan Aini”. *Magenta, 4*(01), 583-593.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks
- Hake, R.R (2002). Analyze Change/Gain Score American Educational Research Methodology [Online]. Diakses dari: (<http://list.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&l=area-d&P=RG855>).
- Handayani, T., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 4*(2), 22–29. doi: <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.14630>

- Hardini, I. & Puspitasari, D. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: FAMILIA.
- Hasan, M., Nurtrida, N., Arisah, N. & Nuraisyiah. (2022). Implementasi Budaya Literasi Melalui Optimalisasi Perpustakaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 121-133. doi: [10.36987/jes.v9i1.2517](https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2517)
- Ishartono, I. & Raharjo, S. T. (2016). Sustainable development goals (SDGs) dan pengentasan kemiskinan. *Share: Social Work Journal*, 6(2), 154-272.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/4948621244953-Tujuan-Pembelajaran-dan-Alur-Tujuan-Pembelajaran#>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2022). *Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan MENENGAH pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Leacock, T. L. & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Lamerichs, N. (2020). Scrolling, Swiping, Selling: Understanding Webtoons And The Data-Driven Participatory Culture Around Comics. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 17(2), 211-229.
- Lestari, D.L., Ratnasari, D., & Usman. (2022). Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya dan Kewargaan Pada Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(3), 312-319. doi: [10.5281/zenodo.7365078](https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078)

- Maine, F., Cook, V. & Lähdesmäki, T. (2019) 'Reconceptualizing cultural literacy as a dialogic practice'. *London Review of Education*, 17(3), 383–392. doi: <https://doi.org/10.18546/LRE.17.3.12>
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F. & Zulfikar, M. R.. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. doi: <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Mardiyah, D. A. (2016). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk Meningkatkan Penalaran Dan Dampaknya Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di SMP*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Masdiono, T. (2007). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Kreatif Media.
- Matitaputty, J. K., Ufie, A., Ima, W. & Pattipeilohy, P. (2022). Implementasi Education For Sustainable Development (ESD) melalui Ekopedagogi dalam Pembelajaran di SMP Negeri 8 Ambon. *Budimas*, 4(1), 1-8. doi:[10.29040/budimas.v4i1.3532](https://doi.org/10.29040/budimas.v4i1.3532).
- Mayer, R.E. (1989). Systematic Thinking Fostered by Illustrations in Scientific Text. *Journal of Educational Psychology*, 81(2), 240-246. DOI:[10.1037/0022-0663.81.2.240](https://doi.org/10.1037/0022-0663.81.2.240)
- McCloud, S. (2008). *Reinventing Comics*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Mochtar, N. E. dkk. (2014). *Pendidikan untuk Pembangunan berkelanjutan (Education for sustainable Development) di Indonesia: Implementasi dan kisah sukses*. Jakarta: KNIU
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Musnur, I., & Faiz, M. (2019). Analisis Penyajian Karakter dan Alur Cerita pada Komik Vulcaman-Z. *Jurnal Narada*, 6(2), 317-337. DOI: <http://dx.doi.org/10.22441/narada.2019.v6.i2.010>
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras.

- Ngoyo, M.F. (2015). Mengawal Sustainable Development Goals(SDGs); Meluruskan Orientasi Pembangunan yang Berkeadilan. *Sosioreligius: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 1(1), 77-88. doi: <https://doi.org/10.24252/sosioreligius.v1i1.4525>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nursadiyah., Suyana, I. & Ramalis, T. (2018). Profil sustainability awareness siswa melalui integrasi ESD dalam pembelajaran berbasis masalah pada topik energi di SMP. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SINAFI)*. 207-212.
- O'Brien, J. L. & Smith, J. M. (2011). Elementary Education Students' Perceptions of "Good" Citizenship. *Journal of Social Studies Education Research*, 2(1), 21-36.
- Oghenekohwo, J. E. (2013). Adult learning in the context of comparative higher education. *Procedia: Social and Behavioural Science*, 106(1), 338-347. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.039>
- Persaud, A. (2017). Integrated planning for education and development. *European Journal of Education*, 52(4), 448-459. doi: <https://doi.org/10.1111/ejed.12233>
- Pratiwi, A. & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Solusi Disinformasi Pada Generasi Millennial Di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65-80. doi: <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Qasrawi, R., & BeniAndelrahman, A. (2020). The higher and lower-order thinking skills (HOTS and LOTS) in Unlock English textbooks (1st and 2nd editions) based on Bloom's Taxonomy: An analysis study. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 7(3). 744-758. doi: <https://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/866>
- Sachs, J. D. (2015). The age of sustainable development. In *The Age of Sustainable Development*. Colombia: Columbia University Press.
- Safitri, S. & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(1), 109-116. doi: <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia.

- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Saputra, S. A., Wibowo. W., Aryanto H. (2013). Pengaruh Desain Cover Novel Bertemakan Percintaan Terhadap Daya Tarik Bagi Target Audience Di Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2), 1-15.
- Sari, F., Aunnurahman., & Salam. (2017). Implementasi Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pemerolehan Membaca Recount Text. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v6i1.17916>
- Singh, J.D. (2022). *Education Psychology Pedagogy and ICT*. Jaipur: Kino Computers Graphics.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88-97. doi: <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>
- Sudjana, N & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 144-159.
- Sungkono, Munawaroh, I. & Prabowo, M. (2020). Developing an Assessment Instrument for Assessing Elementary School Instructional Comic. *Yogyakarta International Conference on Educational Management/Administration and Pedagogy*. Dordrecht: Atlantis Press.
- Supriatna, N., Romadona, N. F., Saputri, A. E., & Darmayanti, M. (2018). Implementasi Education for Sustainable Development (ESD) Melalui Ecopedagogy dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal (PEJ)*, 1(2), 80-86.
- Tikhonova, E., & Kudinova, N. (2015). Sophisticated thinking: Lower order thinking skills. In *Proceedings of the 2nd International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences and Arts*, 2(1). 352-360. DOI:[10.5593/SGEMSOCIAL2015/B12/S3.117](https://doi.org/10.5593/SGEMSOCIAL2015/B12/S3.117)

- Turnadi. (2018). Memaknai Peran Perpustakaan dan Pustakawan dalam Menumbuhkembangkan Budaya Literasi. *Media Pustakawan*, 25(3), 68-79. doi: <https://doi.org/10.37014/medpus.v25i3.221>
- Ulya, H. & Rofian, R. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.5(1), 140-149. doi: [10.29407/jpdn.v4i2.12166](https://doi.org/10.29407/jpdn.v4i2.12166).
- Vassilikopoulou, M., Boloudakis, M. & Retalis, S. (2007). *From Digitised Comic Books to Digital Hypermedia Comic Books: Their Use in Education*. Innovative Learning Environment.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. doi: [10.31004/basicedu.v5i2.845](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845)
- Wahlström, N. (2022). School and democratic hope: The school as a space for civic literacy. *European Educational Research Journal*, 21(6), 994–1008. doi: <https://doi.org/10.1177/14749041221086721>
- Walker, S. (2012). Describing The Design of Children Books: An Analytical Approach. *Arts and Humanities Journal*. Vol. 46(3), 180-199.
- Weizsäcker, E.U.V. & Wijkman, A. (2018). *Come On! Capitalism, short-termism, population and the destruction of the planet: A report to the club of Rome*. New York: Springer Science+Business Media LLC.
- Widyastono, H. (2012). Muatan Pendidikan Holistik dalam Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(4), 467-476. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i4.102>
- Yusuf, R., Sanusi., R., Lukman, M., Putra, I., & Fajri, I. (2020). Tinjauan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa SMA Se-Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 91-99. doi: <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24762>