
**PENGARUH MEDIA KOMIK BERBASIS
AUGMENTED REALITY TERHADAP LITERASI
MEMBACA SISWA SD**

Mayvia Auriel Herlis Arthawidiani¹

Universitas PGRI Madiun, mayiaauriel@gmail.com

Endah Kurnia Putri²

Universitas PGRI Madiun, endahkurniaputri82@gmail.com

Ummu Rofiqoh³

Universitas PGRI Madiun, ummurofiqoh242@gmail.com

Tiara Nur Fitria⁴

Universitas PGRI Madiun, tiaranf38@gmail.com

Luthfiah Putri Ramadhani⁵

Universitas PGRI Madiun, ramadhaniluthfi1@gmail.com

Dian Permatasari Kusuma Dayu⁶

Universitas PGRI Madiun, dayuprasanda12@gmail.com

ABSTRAK

Media literasi membaca yang menarik dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam membaca, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca pemahaman pada siswa. Kajian literatur pada artikel ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan media komik berbasis *Augmented Reality* terhadap literasi membaca siswa di Sekolah Dasar. Minat membaca siswa di SD masih rendah karena dalam penyampaian sumber bacaan masih terbilang monoton. Penggunaan media *Augmented Reality* masih kurang dimanfaatkan di tingkat Sekolah Dasar, sehingga perlu adanya inovasi yang dihadirkan dalam literasi membaca. Kemampuan literasi yang tinggi dapat menjadi sebuah indikator dari keberhasilan pendidikan di suatu negara. Karena dengan tingginya kemampuan literasi yang dimiliki oleh seorang siswa, maka akan semakin baik pula kemampuan siswa tersebut dalam hal mengenali permasalahan yang dihadapi di dalam kehidupannya. Dalam upaya meningkatkan minat baca, sebaiknya siswa diberi stimulan agar literasi membaca itu muncul dari diri siswa itu sendiri. Upaya meningkatkan literasi membaca dengan memberikan media buku yang menarik perhatian siswa seperti halnya komik berbasis *Augmented Reality*. Oleh karena itu, artikel ini membahas pentingnya media komik berbasis *Augmented Reality* untuk diaplikasikan dalam literasi membaca di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Augmented Reality, Komik, Literasi Membaca.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan satu dari bagian kemampuan literasi. Literasi merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan secara efektif dan terorganisasi, menggunakan dan mengomunikasikan informasi untuk mengatasi berbagai persoalan. Kesadaran dan

kemampuan membaca yang rendah membuat kemampuan literasi pun rendah. Jika kegiatan membaca tidak terlaksana dengan baik, maka kemampuan literasi yang diperoleh tidak akan optimal. Agar siswa mau dan terbiasa dengan kegiatan membaca, perlu dirancang kegiatan membaca yang menyenangkan dan menarik minat siswa. Literasi membaca yang terfokus pada pemahaman mencakup empat kajian utama, yaitu: (1) keterampilan membaca; (2) penerapan, pelatihan, dan penetapan bacaan; (3) proses membaca; dan (4) teks yang digunakan dalam membaca. Teknik membaca yang benar dapat diimplementasikan, seperti: membaca dengan tidak bersuara, bibir tidak bergerak atau komat-kamit, tidak menggerakkan kepala mengikuti baris bacaan, tidak menunjuk baris bacaan dengan jari, pensil, atau alat lainnya, dan tidak membaca kata demi kata, atau kalimat demi kalimat.

Minat baca pada siswa SD di Indonesia belum mengalami peningkatan dikarenakan kurangnya media baca yang menarik dalam hal tampilan dan imajinasi siswa. Perlu adanya inovasi di dalam literasi membaca yang dapat dikombinasikan dengan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat mendukung dalam meningkatkan literasi adalah *Augmented Reality* atau AR. *Augmented Reality* merupakan suatu aplikasi yang dapat menyajikan suatu objek terlihat lebih nyata dalam bentuk tampilan tiga dimensi. Hal ini merupakan dampak positif adanya kemajuan teknologi yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat membaca siswa SD. Siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, berwarna, dan divisualisasikan dalam bentuk realitas maupun kartun. Komik dapat didefinisikan sebagai sebuah cerita yang bergambar dengan menampilkan visual yang menarik dimana situasi atau alur ceritanya bersambung. Sejalan dengan berkembangnya teknologi digital saat ini, sehingga membuat tren baru dengan membuat komik yang berbasis digital atau *Augmented Reality*. Komik yang berbasis *Augmented Reality* menyajikan unsur visual yang membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Salah satu media yang cocok digunakan untuk siswa SD adalah media komik. Media pembelajaran komik merupakan media grafis yang dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Kesenangan anak-anak terhadap komik dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah belum ada media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik yang khusus mengembangkan tentang pendidikan mitigasi bencana di Sekolah Dasar. Komik memiliki fungsi awal sebagai media hiburan, namun dapat menjadi suatu bahan bacaan yang edukatif, yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.

Di Indonesia, minat membaca masih siswa SD masih rendah. Selain rendahnya minat membaca, minat siswa mengunjungi perpustakaan masih rendah. Hal ini dapat terjadi akibat kurangnya bahan bacaan, kemudian bahan bacaan yang tersedia tidak bervariasi sehingga menyebabkan siswa malas untuk membaca. Hal inilah yang membuat Indonesia krisis membaca, oleh sebab itu perlu adanya dorongan dari faktor internal maupun eksternal yang mampu membangkitkan siswa SD gemar membaca. Membaca adalah keterampilan berbahasa maka dengan itu setiap siswa berhak untuk mendapatkan pembelajaran literasi di sekolah maupun di rumah, yang digunakan untuk mengasah kemampuan linguistik yang dimiliki. Media komik

berbasis *Augmented Reality* ini adalah sebuah inovasi baru karena dengan menerapkan kegiatan yang tepat dalam upaya peningkatan literasi siswa dapat membawa dampak positif bagi siswa khususnya terkait dengan budaya literasi membaca siswa SD.

Kemampuan literasi membaca yang tinggi dapat menjadi sebuah indikator dari keberhasilan pendidikan. Jika kegiatan literasi membaca tidak terlaksana dengan baik, maka kemampuan literasi yang diperoleh pun tidak optimal. Banyak upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi rendahnya literasi membaca siswa SD, seperti adanya gerakan literasi membaca dengan menggunakan media komik berbasis *Augmented Reality*. Gerakan literasi di sekolah adalah upaya dalam melakukan perubahan secara menyeluruh untuk kegiatan sekolah sebagai organisasi pembelajaran literasi sepanjang hayat.

Membudayakan literasi di sekolah tidaklah semudah membalik telapak tangan dan akan penuh dengan halangan dan tantangan. Halangan dan rintangan tersebut dapat dilihat dari bagaimana sulitnya menerapkan dan membiasakan kegiatan literasi di Sekolah Dasar. Upaya yang harus ditempuh dalam mewujudkan literasi berupa pembiasaan membaca oleh peserta didik. Pembiasaan ini harus dilakukan dengan kegiatan membaca selama 15 menit dengan membaca buku non pembelajaran sebelum waktu pembelajaran dimulai. Materi baca berisi nilai-nilai budi pekerti berupa kearifan lokal, nasional dan global yang disampaikan sesuai tahap perkembangan peserta didik. Agar siswa mau dan terbiasa dengan kegiatan membaca, perlu dirancang kegiatan membaca yang menyenangkan dan menarik minat siswa. Kemampuan literasi membaca di sekolah dapat dilihat dari (1) jumlah dan variasi bahan bacaan, (2) frekuensi peminjaman bahan bacaan di perpustakaan, (3) jumlah kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi membaca, (4) terdapat kebijakan sekolah mengenai literasi membaca, (5) terdapat komunitas membaca di sekolah (Kemendikbud, 2017).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau studi kepustakaan. Studi literatur dapat ditempuh dengan jalan mengumpulkan referensi yang terdiri beberapa penelitian terdahulu yang kemudian dikompilasi untuk menarik kesimpulan (Mardalis, 1999). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah Krippendoff (1993). Tahapan yang dilakukan dalam menyusun penelitian ini dengan cara mencari dan mengumpulkan artikel jurnal dengan kata kunci pengaruh media komik berbasis *Augmented Reality* terhadap literasi membaca siswa SD. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mendokumentasi semua artikel yang diperoleh dalam penelitian ini. Artikel yang dipilih merupakan artikel yang memiliki penelitian yang hampir serupa kemudian dianalisis dan dirangkum kemudian dijadikan satu pembahasan yang utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini merupakan analisis dan rangkuman dari artikel terkait pengaruh media komik berbasis

Augmented Reality terhadap literasi membaca siswa SD. Pada dasarnya kemampuan literasi bagi siswa Sekolah Dasar adalah bagaimana mengupayakan agar siswa gemar membaca dan menulis. Oleh karena itu, agar semakin tumbuhnya budaya baca di kalangan siswa, guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menggunakan sumber-sumber belajar di kelas.

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca Siswa SD.

Rendahnya minat membaca siswa disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Prasetyono (2008: 29) yang mengemukakan bahwa rendahnya minat membaca pada siswa disebabkan oleh beberapa faktor seperti faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal adalah faktor penyebab rendahnya minat membaca siswa yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor penyebab rendahnya minat membaca siswa yang berasal dari luar diri siswa.

Berdasarkan literatur faktor internal yang mempengaruhi minat membaca siswa SD adalah kemampuan membaca siswa, kurangnya penerapan kebiasaan membaca, dan daya tangkap siswa yang lemah. Menurut penelitian Sari (2018), dalam hal kelancaran membaca, terdapat 19,23% siswa yang belum lancar membaca. Sebanyak 3,85% siswa kurang jelas artikulasi dalam pengucapan katanya dan 15,38% siswa masih salah pengucapan kata dalam satu kalimat. Selain itu, terdapat 65,38% siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami makna yang terkandung dalam bacaan. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat kemampuan membaca siswa sangat berpengaruh dalam minat membaca siswa.

Penerapan kebiasaan membaca juga berdampak pada minat membaca siswa. Siswa yang sedari kecil dibiasakan membaca setidaknya satu buku sehari akan memunculkan sikap gemar membaca atau kebiasaan membaca sampai dewasa nantinya. Kurangnya kebiasaan membaca pada siswa ini terjadi karena siswa belum memiliki kesadaran akan pentingnya membaca buku. Siswa tidak meluangkan waktu untuk membaca. Jika ada waktu senggang, mereka akan lebih memilih bermain daripada membaca buku. Siswa hanya mau membaca jika ada perintah dari guru saja bukan dari dalam diri siswa. Siswa juga jarang mengunjungi perpustakaan untuk mencari bahan bacaan yang mereka butuhkan. Adanya daya tangkap siswa yang lemah juga mempengaruhi minat membaca siswa, Hal ini dikarenakan, siswa sulit untuk memahami isi yang mereka baca dan perlu adanya pengulangan untuk memahaminya. Oleh sebab itu, siswa menjadi bosan untuk membaca buku.

Berdasarkan hasil kajian literatur terdapat beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi minat membaca siswa SD. Faktor eksternal ini meliputi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga yang kurang mendukung, fasilitas perpustakaan sekolah belum maksimal, keterbatasan buku atau bahan bacaan, serta pengaruh kemajuan teknologi. Lingkungan yang ada di sekitar siswa berpengaruh terhadap minat membaca siswa seperti lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Lingkungan sekolah berperan penting terhadap literasi membaca siswa. Jika sekolah kurang mendukung dalam menciptakan minat membaca siswa, maka siswa akan pasif dalam membaca, misalnya: seperti sekolah yang kurang dalam hal budaya membaca di lingkungan sekolah, literasi membaca di sekolah yang masih rendah,

program literasi yang belum berjalan maksimal, tidak ada slogan membaca di lingkungan sekolah, mading sekolah yang tidak menarik, dan guru lebih memilih menggunakan sumber belajar membaca yang masih kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, ada sumber baca yang pengemasan isi dari bacaannya terlalu tinggi, kurang menarik, dan kompleks, sehingga siswa kesulitan dalam memahami isi dari buku yang dibaca.

Lingkungan keluarga yang kurang mendukung juga menjadi faktor penyebab dari minat membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari penerapan budaya membaca di lingkungan keluarga yang masih rendah dan orang tua yang jarang membelikan buku serta mengajak anak ke toko buku atau ke perpustakaan kota. Alasannya orang tua siswa sibuk bekerja, jadi tidak ada waktu untuk membacakan buku atau mengajak anaknya pergi ke toko buku. Orang tua berpikir bahwa di sekolah sudah mengajarkan segala hal, padahal pendampingan orang tua dalam belajar anak juga diperlukan termasuk pembiasaan budaya membaca di rumah. Selain itu, latar belakang pendidikan orang tua yang kurang ini membuat orang tua siswa belum memiliki kesadaran tentang pentingnya kegiatan membaca. Menurut Wahyuni (2010: 181), penyebab rendahnya minat baca adalah lingkungan keluarga dan sekitar yang kurang mendukung kebiasaan membaca. Kesibukan orang tua dalam berbagai kegiatan berdampak pada minimnya waktu luang bahkan hampir tidak ada waktu untuk melakukan kegiatan membaca. Anak yang setiap harinya jarang melihat keluarganya melakukan kegiatan membaca secara umum juga kurang memiliki kegemaran membaca.

Faktor berikutnya adalah fasilitas perpustakaan sekolah yang belum maksimal dan keterbatasan buku bacaan. Perpustakaan yang kurang dirawat, petugas perpustakaan yang masih sedikit, penataan perpustakaan yang kurang rapi, buku bacaan yang sudah rusak, dan buku bacaan yang tidak menarik itu semua adalah ciri dari perpustakaan yang belum maksimal yang menyebabkan siswa malas dalam membaca. Perpustakaan yang kurang dirawat membuat perpustakaan tersebut terlihat kotor dan membuat siswa tidak nyaman berada disana. Banyak ruang perpustakaan yang sumpek sehingga kurang menarik untuk dikunjungi. Koleksi buku yang tidak lengkap, buku yang tersedia umumnya buku teks, buku paket, atau buku pelajaran yang didrop dari pusat. Pada akhirnya keberadaan perpustakaan tidak dapat dimanfaatkan sekolah untuk menumbuhkan minat membaca pada siswa.

Faktor eksternal penyebab rendahnya minat membaca siswa yang terakhir adalah pengaruh kemajuan teknologi. Dapat diketahui kemajuan teknologi memberikan dampak positif maupun negatif tergantung bagaimana individu tersebut menerimanya, misalnya dengan adanya televisi dan *handphone*. Siswa lebih sering menggunakan waktunya untuk menonton acara di televisi atau bermain game di *handphone*. Intensitas menonton televisi yang cukup sering tentu akan menyita waktu untuk belajar dan membaca buku. Hal ini seperti yang telah diungkapkan oleh Prasetyono (2008: 29) bahwa kebanyakan anak lebih menyukai menonton TV daripada membaca. Keterbiasaan menonton TV dan bermain *handphone* ini dilakukan oleh orang tua dengan alasan agar anak tidak rewel. Namun, hal ini juga berdampak buruk bagi perkembangan belajar siswa. Sebagian besar siswa SD saat ini sudah memiliki *handphone* pribadi yang digunakan untuk bermain *game*

kesukaannya. Kesukaan siswa pada bermain *handphone*, khususnya dalam bermain *game* akan mengalihkan minat siswa dari belajar dan membaca buku.

2. Pengaruh Media Komik berbasis *Augmented Reality*

Setelah memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca siswa SD dapat di ketahui bahwa perlu adanya inovasi dalam hal mengembangkan minat baca siswa. Salah satu media baca yang digemari oleh kalangan siswa SD adalah komik. Komik adalah suatu media baca yang berisikan cerita yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik dan dikemas dalam sebuah buku. Penggunaan komik yang diintegrasikan ke dalam pemanfaatan sebagai media untuk meningkatkan literasi membaca siswa adalah bentuk inovatif dalam meningkatkan minat baca siswa SD. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi membaca siswa sd adalah komik yang berbasis *Augmented Reality*.

Komik dengan basis *Augmented Reality* akan menampilkan gambar-gambar yang ada di dalam komik menjadi seperti nyata dengan bantuan alat berupa *android*. Tampilan komik yang seakan dibuat nyata tersebut diharapkan mampu lebih mudah untuk dikenal dan diingat oleh siswa Sekolah Dasar. Beberapa manfaat dari adanya komik yang berbasis *Augmented Reality* dalam proses literasi membaca siswa SD antara lain: menimbulkan rasa menyenangkan karena penyampaian isi materi yang dibaca lebih inovatif, meningkatkan pengetahuan siswa dengan tersedianya informasi, dan menjadi solusi atas kejenuhan siswa dalam membaca. Manfaat komik *Augmented Reality* ini tidak hanya pada aspek kognitif, namun juga menyangkut aspek afektif dan psikomotorik siswa SD. Penggunaan media komik juga dapat menimbulkan suatu proses mental dalam diri siswa yang disebut dengan *closure* yang membantu dalam proses pemahaman. Seperti pendapat Nurgiyantoro (2013) bahwa yang dimaksud dengan *closure* adalah aktivitas batin yang berupa pemahaman terhadap sesuatu yang belum lengkap dan bermakna berdasarkan pengalaman masa lalu.

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dengan menggunakan media komik yang berbasis *Augmented Reality* ini sudah banyak memberikan hasil seperti yang telah dilakukan beberapa jurnal penelitian tentang media komik *Augmented Reality*. Alasan mengapa digunakannya komik yang berbasis *Augmented Reality* karena komik ini menyajikan gambar yang di dalamnya menjadi daya tarik tersendiri khususnya bagi siswa SD. Selain itu, gambar di dalam komik *Augmented Reality* ini dapat dilihat seakan-akan nyata jadi siswa lebih betah membaca. Dengan ilustrasi gambar yang nyata, siswa bisa mengasah imajinasi yang mereka bayangkan, dibandingkan dengan hanya membaca bacaan komik biasa. Selain itu, penggunaan gambar juga dapat memudahkan siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang sifatnya abstrak. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang masuk pada tahap operasional konkret (Piaget dalam Berk, 2003). Berdasarkan hal tersebut, terciptanya media komik berbasis *Augmented Reality* dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa SD untuk meningkatkan kemampuan membaca.

Komik yang berbasis *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang besar terhadap literasi membaca siswa SD, namun juga memiliki kelemahan yaitu media ini akan mudah rusak apabila siswa terlalu penasaran sehingga membuka komik dengan terlalu semangat. Selain itu, media komik berbasis *Augmented Reality* ini juga masih kurang dimanfaatkan di Sekolah Dasar karena keterbatasan alat dan kurangnya pengetahuan teknologi guru. Bukan hanya itu saja, pembuatan komik berbasis *Augmented Reality* juga memakan biaya yang besar dan waktu cukup lama. Hal inilah yang membuat guru di sekolah kurang mengaplikasikan *Augmented Reality* ke dalam literasi membaca siswa di SD.

3. Implementasi Media Komik berbasis *Augmented Reality* di SD.

Setelah memahami tentang pengaruh media komik berbasis *Augmented Reality*, komik ini dapat di implementasikan pada siswa Sekolah Dasar karena memiliki manfaat dan keunggulan dalam menciptakan minat baca bagi siswa SD. Dari beberapa jurnal penelitian, contoh implementasi komik berbasis *Augmented Reality* dapat digunakan untuk pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang bisa digunakan oleh siswa dan guru. Media komik ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan singkat sehingga siswa tidak malas untuk membacanya, proses pembelajaran menggunakan komik ini menekankan pada komunikasi antara guru yang menjelaskan materi ajar dan siswa menyimak melalui komik tersebut dengan panduan dari guru, sehingga membentuk suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih aktif. Oleh karena itu siswa lebih terdorong minat membacanya karena terdapat media yang menarik seperti komik yang berbasis *Augmented Reality*.

Media komik berbasis *Augmented Reality* di dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam pembelajaran, misalnya dengan metode diskusi. Pada metode diskusi, siswa dapat termotivasi untuk memahami materi bahan diskusi dengan cara membaca komik tersebut, sehingga siswa dapat mandiri dalam memahami materi yang di diskusikan. Penggunaan komik dalam pembelajaran mampu membuat siswa merasa senang dan semangat untuk belajar karena penyampaian materi pembelajaran disajikan dengan menarik seperti komik yang berbasis *Augmented Reality* daripada hanya media cetak seperti buku.

SIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan literasi yang dimiliki oleh seorang siswa, akan mendorong siswa menjadi semakin baik pula kemampuannya dalam hal mengenali permasalahan yang dihadapi di dalam kehidupannya. Komik berbasis *Augmented Reality* memiliki manfaat dan pengaruh besar dalam proses literasi membaca siswa SD, antara lain: menimbulkan rasa menyenangkan karena penyampaian isi materi yang dibaca lebih inovatif, meningkatkan pengetahuan siswa dengan tersedianya informasi, dan menjadi solusi atas kejenuhan siswa dalam membaca. Komik berbasis *Augmented Reality* yang menarik juga dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam membaca, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca pemahaman pada siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh media cerita bergambar dan literasi membaca terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269-282.
- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh kemampuan literasi membaca terhadap prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1), 52-58.
- Hamim, D., Nurlaily, L., & Nugroho, A. N. R. (2016). *Yokom (Yogya Komik): inovasi komik interaktif berbasis Augmented Reality sebagai media pengenalan kebudayaan Yogyakarta bagi siswa Sekolah Dasar*. (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Iلمي, N., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Gerakan literasi sekolah dalam meningkatkan minat baca siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2866-2873.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Augmented Reality* untuk mengakomodasi generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780-791.
- Muhammadi, M., Taufina, T., & Chandra, C. (2018). Literasi membaca untuk memantapkan nilai sosial siswa SD. *LITERA*, 17(2).
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media komik elektronik terintegrasi *Augmented Reality* dalam pembelajaran sistem peredaran darah manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(1).
- Prasetya, S. D., & Anistyasari, Y. (2020). Studi literatur pengaruh media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* markerless terhadap motivasi belajar siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 468-479.
- Resmi, W. S. S. (2021). Media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi dalam literasi membaca pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76-83.
- Sari, C. P. (2018). Faktor-faktor penyebab rendahnya minat membaca siswa kelas IV. *Basic Education*, 7(32), 3-128.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 3(1).
- Ulfah, A. (2016). *Komik pembelajaran: Sebuah media untuk membangun literasi siswa Sekolah Dasar*. Repository Universitas Ahmad Dahlan, 2.