Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

Pengenalan Tenun Lurik Melalui *Motion Comic* "Nurika" di SDN Mijipinilihan Surakarta

Yudi Wibowo[1], Zaidan Ramadan Ilyas[2], Andina Aulia Agustin [3]
Koresponden: Yudi Wibowo

[1]Universitas Sahid Surakarta
E-mail: yudiwee.yw@gmail.com
[21]Universitas Sahid Surakarta
E-mail: ilyaszidan11@gmail.com
[31]Universitas Sahid Surakarta
E-mail: andinaaulia1808@gmail.com

di kirim: 07 Agustus 2025 di terima: 1 Maret 2026 di publikasikan: 5 Maret 2026
DOI:

Abstrak*:* Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya, terutama kain tenun lurik yang berasal dari Jawa Tengah dan Yogyakarta. Meskipun demikian, generasi muda saat ini mulai menghargai tradisi budaya lokal karena terbatasnya akses terhadap sumber daya pendidikan yang menarik dan relevan, terutama di jenjang pendidikan dasar. Di SDN Mijipinilihan, proses belajar mengajar belum sepenuhnya mencakup pemahaman budaya tenun lurik. Tantangan ini membutuhkan strategi inovatif yang dapat secara efektif menghubungkan pengalaman anak-anak dengan prinsip-prinsip budaya lokal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap warisan budaya lokal dengan mengembangkan materi pembelajaran digital yang terinspirasi oleh komik gerak. Proyek ini diwujudkan dalam bentuk komik gerak bernama "Nurika", yang mengeksplorasi makna dan filosofi kain lurik melalui pendekatan penceritaan visual yang menarik. Pendekatan tersebut meliputi sosialisasi program, pelatihan guru, produksi dan pemutaran media, fasilitasi diskusi kelas, serta evaluasi dan pendampingan. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang budaya tenun lurik, ditunjukkan dengan peningkatan skor pasca-tes dibandingkan dengan pra-tes, serta antusiasme siswa dalam berdiskusi. Para pendidik menyatakan bahwa media ini membantu mereka dalam menyajikan konten budaya dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media ini juga disumbangkan ke sekolah untuk pemanfaatan berkelanjutan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik gerak sebagai media yang mudah diakses dan berbasis budaya lokal merupakan metode yang efektif dan pragmatis untuk menghubungkan siswa dengan prinsip-prinsip kearifan lokal. Program ini meningkatkan kesadaran budaya siswa sekaligus meningkatkan keterampilan guru dalam memfasilitasi pendidikan tematik yang kreatif.

Kata kunci: pengabdian masyarakat, pembuatan komik, tenun lurik, tradisi daerah, sumber daya pendidikan, SDN Mijipinilihan

Abstract*: Indonesia boasts a rich cultural heritage, notable for the lurik woven fabric*

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

that comes from Central Java and Yogyakarta. Nonetheless, the present generation of youth is beginning to value local cultural traditions because of the restricted access to engaging and pertinent educational resources, particularly in elementary education. At SDN Mijipinilihan, the teaching and learning process has yet to fully incorporate the understanding of lurik weaving culture. This challenge requires an inventive strategy that can effectively link children's experiences with local cultural principles. This community service endeavor aims to enhance students' comprehension and appreciation of local cultural heritage by developing digital learning materials inspired by motion comics. The project was executed as a motion comic named "Nurika," which explores the significance and philosophy of lurik fabric through an engaging visual storytelling approach. The approach involved socializing the program, providing teacher training, producing and screening media, facilitating class discussions, along with evaluation and mentoring. The results of this activity indicated a growth in students' comprehension of lurik weaving culture, as demonstrated by improved post-test scores in relation to pre-tests, along with enthusiastic student participation in discussions. Educators mentioned that this media assisted them in presenting cultural content in a more captivating and comprehensible manner for learners. In addition, this media was supplied to the school for continuous utilization. It can be inferred that using motion comics as an accessible medium grounded in local culture is an effective and pragmatic method for linking students to local wisdom principles. This program enhances students' cultural awareness while also improving teachers' skills in facilitating creative thematic education.

Keywords: community engagement, comic creation, lurik fabric weaving, local traditions, educational resources, SDN Mijipinilihan

Pendahuluan/Introduction

Indonesia terkenal sebagai negara yang memiliki kekayaan warisan budaya, baik yang berupa benda maupun yang tidak terlihat. Salah satu wujud warisan budaya yang mencolok adalah kerajinan tekstil tradisional, terutama berbagai jenis kain tenun yang ada dari Sabang sampai Merauke. Setiap wilayah memiliki ciri khas masing-masing dalam aspek teknik pembuatan, pola, filosofi, serta penggunaan sosial-budaya. Di antara berbagai kain tradisional seperti songket, ikat, batik tulis, dan tenun gringsing, terdapat juga kain tenun lurik yang khas dari daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Tenun lurik tidak hanya sekadar bahan berpola garis. Di balik motif yang tampak sederhana, terkandung makna filosofis serta nilai-nilai spiritual dari masyarakat Jawa. Kata "lurik" diambil dari kata "larik" yang berarti garis, namun juga menggambarkan simbol kehidupan yang ulet, sabar, dan sederhana. Secara historis, lurik digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pakaian sehari-hari, perlengkapan upacara adat, dan sebagai simbol status sosial. Namun, di tengah gelombang globalisasi dan meluasnya pengaruh budaya populer modern, warisan budaya ini semakin terabaikan, terutama di kalangan generasi muda yang mulai kehilangan

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

ikatan emosional dan pemahaman terhadap budaya lokal mereka (Hanafi et al., 2018).

Fenomena ini bukan hanya terancam keberlangsungan budaya tradisional, tetapi juga menunjukkan adanya ketidakselarasan antara pendidikan dan warisan budaya lokal. Di lingkungan pendidikan dasar, seperti SDN Mijipinilihan Surakarta, konten budaya lokal belum sepenuhnya dimasukkan ke dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Mayoritas transfer pengetahuan budaya hanya terbatas pada penjelasan tertulis dalam buku pelajaran, tanpa adanya pendekatan visual atau praktik langsung yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa. Sebagai consecuencia, siswa cenderung tidak aktif, dan makna budaya hanya menjadi ingatan tanpa pemahaman yang mendalam. Untuk menanggulangi perbedaan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif sesuai dengan sifat dan ketertarikan anak-anak zaman sekarang.

Salah satu cara yang berpotensi adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis visual digital, seperti komik bergerak (*motion comic*). Media ini mengintegrasikan elemen narasi, visual, audio, dan animasi yang dapat menyampaikan pesan budaya secara kreatif namun informatif. Pemanfaatan motion comic tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat menghidupkan nilai-nilai budaya melalui visualisasi cerita yang relevan dan mudah dipahami anak.

Dalam konteks ini, program pengabdian masyarakat dilaksanakan untuk memperkenalkan kembali kain tenun lurik sebagai bagian dari identitas budaya lokal kepada siswa SDN Mijipinilihan Surakarta, melalui metode edukatif yang menyenangkan dan secara visual relevan. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran budaya sejak usia dini, serta menjadi langkah kecil yang berarti dalam melestarikan warisan tradisional melalui pendidikan dasar.

Metode/Method

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung di SDN Mijipinilihan, Surakarta, dengan target utama siswa kelas 4 dan 5 yang berusia antara 9–11 tahun. Sampel dipilih dengan pertimbangan bahwa usia tersebut adalah periode perkembangan kognitif dan afektif yang ideal untuk memahami nilai-nilai budaya melalui metode visual dan naratif. Sekolah ini juga belum memiliki program lokal yang khusus membahas kain tradisional lurik, sehingga menjadi tempat yang strategis dan relevan untuk kegiatan pengenalan warisan budaya.

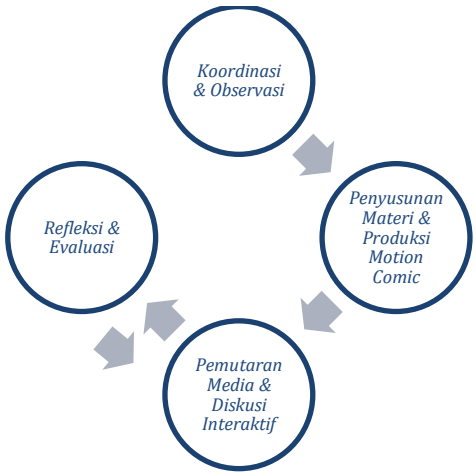
Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan pendidikan partisipatif berbasis komunitas, yang menekankan keterlibatan aktif subjek di setiap tahap proses pembelajaran. Perencanaan dilakukan melalui koordinasi dan diskusi dengan pihak sekolah, untuk merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Pengaturan komunitas dalam konteks ini melibatkan guru kelas sebagai pengarah utama dalam implementasi teknis aktivitas di sekolah..

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

Metode pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga tahap utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan dan Pengamatan Awal
   a. Berkoordinasi dengan kepala sekolah serta guru untuk menyampaikan tujuan dan aspek teknis kegiatan.
   b. Pengamatan di lapangan untuk menentukan kebutuhan, sifat-sifat siswa, dan fasilitas pendukung pembelajaran.
2. Pengembangan materi pembelajaran mengenai kain lurik, termasuk sejarah, makna filosofis, dan variasi motif.
3. Produksi media pembelajaran komik bergerak yang berfokus pada cerita pendek tentang karakter anak yang mengeksplorasi budaya lurik.
4. Tahap Penerapan Pendidikan Budaya
   a. Penayangan motion comic sebagai bagian awal untuk memperkenalkan cerita dan konteks budaya kain lurik secara visual dan naratif.
   b. Diskusi interaktif mengenai tema cerita dan arti kain lurik dalam kehidupan masyarakat Jawa.
5. Tahap Penilaian dan Tindakan Lanjutan
   Evaluasi kualitatif mengenai pemahaman siswa berdasarkan diskusi

Berikut diagram alir kegiatan:



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan

Hasil/Result (Arial, size 12)

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Mijipinilihan Surakarta dilaksanakan sesuai dengan rencana, mendapatkan tanggapan yang positif dari siswa dan pihak sekolah. Salah satu hasil utama dari kegiatan ini adalah dibuatnya media pembelajaran berupa komik bergerak digital yang secara spesifik dirancang untuk mengenalkan budaya kain tenun lurik kepada anak-anak sekolah dasar. Media ini memadukan elemen visual dinamis, audio narasi, musik latar, dan karakter lokal anak-

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

anak, sehingga dapat menyampaikan informasi budaya dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemutaran motion comic di kelas berfungsi sebagai alat pembuka yang efisien untuk menumbuhkan rasa penasaran siswa terhadap kain lurik. Cerita yang sederhana, tokoh yang dapat dihubungkan, serta animasi yang dinamis menghasilkan atmosfer pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pelajar tidak hanya melihat, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, memberi jawaban atas pertanyaan, bahkan mendongeng ulang isi cerita dengan versi mereka sendiri.

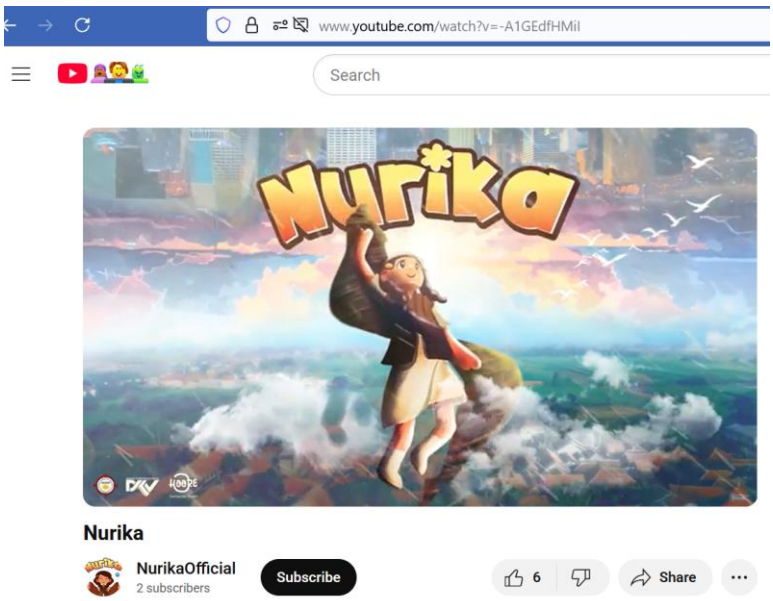
Setelah menonton, siswa diarahkan untuk mendiskusikan kembali pola-pola kain lurik dengan bimbingan tim pelaksana. Kegiatan ini berfungsi untuk memperdalam pengetahuan mereka mengenai struktur pola, nilai estetika, serta arti simbolik di balik desain garis-garis pada lurik. Hasil diskusi menunjukkan berbagai interpretasi kreatif dari siswa, mulai dari motif yang sederhana hingga yang lebih eksploratif dengan mengenali warna dan pola khas motif lurik. Tidak hanya siswa yang menunjukkan antusiasme, guru-guru pun menyatakan bahwa metode ini sangat membantu dalam mengenalkan budaya lokal secara kontekstual. Mereka merasa *motion comic* bisa menjadi sumber ajar tambahan dalam pelajaran tematik atau muatan lokal. Hal ini membuka peluang untuk integrasi lebih lanjut ke dalam kurikulum sekolah.

Gambar 2. Siswa mengikuti Diskusi Dengan Antusias

Media tambahan yang mendukung pelaksanaan kegiatan ini mencakup:

1. Poster animasi yang menampilkan karakter dan narasi singkat mengenai lurik.
2. Karakter berdiri sebagai elemen visual di kelas yang memperkuat ingatan visual siswa.
3. Tautan YouTube agar komik bergerak dapat diakses kembali oleh siswa di rumah dan oleh guru sebagai materi pengajaran ulang.

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/



Gambar 3. *Motion Comic* "Nurika" dipublikasikan di Platform Youtube untuk kemudahan akses

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menciptakan sebuah produk media pendidikan yang menarik dan informatif, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kesadaran budaya sejak usia dini. Metode ini terbukti berhasil sebagai strategi untuk melestarikan budaya lokal melalui pendidikan dasar dengan memanfaatkan teknologi digital yang familiar bagi anak-anak

Gambar 4. Media Tambahan Yang Digunakan Selama Proses Pembelajaran

Tabel 1. Hasil Evaluasi Siswa terhadap Media *Motion Comic*

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

No	Aspek Penilaian	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Std. Deviation
1	Ketertarikan terhadap cerita	32	3	5	4.56	0.68
2	Pemahaman tentang budaya kain lurik	32	3	5	4.41	0.72
3	Keterlibatan dalam diskusi	32	2	5	4.13	0.85
5	Keinginan untuk belajar budaya lokal lainnya	32	3	5	4.47	0.65

Keterangan:
- Skala penilaian: 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju)
- Data diperoleh melalui kuesioner sederhana yang diisi oleh siswa setelah kegiatan edukatif selesai

Pembahasan/Discussion

Hasil dari pengabdian masyarakat di SDN Mijipinilihan Surakarta menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis *motion comic* efektif sebagai strategi edukasi untuk memperkenalkan warisan budaya tenun lurik kepada siswa sekolah dasar. Keberhasilan ini terlihat tidak hanya dari tingginya minat siswa terhadap cerita (rata-rata 4.56), namun juga dari bertambahnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya lokal yang sebelumnya akrab atau hanya dikenal secara singkat.

Gambar 5. Kebersamaan antara Tim Pelaksana Pengabdian dan Siswa

Dalam konteks pendidikan budaya, pemanfaatan *motion comic* dapat dipahami sebagai bentuk pergeseran media pengajaran tradisional ke dalam format digital yang interaktif dan multisensori. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimodal (Mayer, 2009), yang menekankan bahwa penggabungan elemen visual, teks, dan audio dapat meningkatkan penerimaan informasi serta mendorong proses berpikir

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

yang lebih mendalam. Peserta didik tidak sekadar "mendapatkan" informasi, tetapi terlibat langsung "mengalami" narasi budaya lewat karakter, setting, dan permasalahan cerita yang disajikan secara kontekstual. Di sinilah media digital berfungsi sebagai penghubung antara masa lalu yang bermakna dan masa sekarang yang penuh dengan elemen visual.

Beberapa riset terdahulu telah menunjukkan bahwa budaya setempat dapat menjadi sumber pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar. Jurnal "Kerajinan Sarung Tenun Desa Wedani Gresik Sebagai Sumber Belajar Berbasis Etnomatematika Di Sekolah Dasar" yang ditulis oleh Setiya Agustin dan Yermiandhoko, misalnya, memperlihatkan cara nilai-nilai matematika dapat diintegrasikan dalam pembelajaran yang berfokus pada kerajinan tekstil. Studi ini menekankan aspek geometri, angka, dan pengukuran dalam kain tenun sebagai pendekatan etnomatematika. Walaupun begitu, pendekatan itu lebih bersifat tepat dan analitis. Sebaliknya, program pengabdian ini fokus pada elemen visual-naratif serta makna filosofis dan emosional yang terdapat dalam kain lurik sebagai identitas budaya setempat. Kebaruan dari proyek ini terletak pada penggunaan *motion comic* sebagai media digital interaktif yang mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman budaya secara naratif dan imajinatif.

Penelitian yang berkaitan dilakukan oleh Ardiyansyah (n.d.) dalam jurnal berjudul "Perancangan *Motion Comic* Cerita Pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk Mengatasi Krisis Identitas pada Kaum Remaja." Penekanannya adalah pada penciptaan identitas remaja melalui media cerita yang berakar pada budaya lokal (wayang). Walaupun keduanya memanfaatkan *motion comic*, pendekatan dan objektifnya berbeda. Ardiyansyah menargetkan remaja dengan nilai moral dan spiritual, sedangkan kegiatan ini ditujukan untuk anak SD dan mempromosikan kekayaan tekstil tradisional sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran budaya. Dengan cara ini, metode ini memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam proses pembelajaran sejak awal, bukan hanya untuk penghiburan atau petunjuk moral.

Dwi Riyanti juga mengembangkan pembelajaran inovatif yang berbasis komik digital dalam jurnal "Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul." Media KODYA menyajikan penggambaran keragaman budaya untuk membantu pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila. Akan tetapi, berbeda dengan kegiatan ini yang menjadikan budaya lokal (tenun lurik) sebagai fokus utama, KODYA menjadikan budaya sebagai ilustrasi tambahan dari nilai-nilai ideologis. Di sini, proyek pengabdian ini menunjukkan keunikan karena menjadikan budaya bukan sebagai alat bantu, melainkan sebagai inti utama pendidikan yang memiliki nilai filosofis dan intrinsik.

Sumber lain yang memperkuat kontribusi program ini berasal dari Salsabila et al. (n.d.) dalam jurnal "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic tentang Kekayaan Budaya Indonesia." Studi ini memanfaatkan e-komik statis sebagai sarana

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

pembelajaran digital. Perbedaan utama dalam kegiatan ini adalah penggunaan format dinamis yang mengandalkan gerakan dan suara yang disediakan oleh *motion comic*. Unsur gerak dan suara terbukti meningkatkan partisipasi siswa serta memperkuat gambaran visual dari konten budaya dengan cara yang lebih dinamis dan berarti.

Selanjutnya, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan edukasi yang menggunakan narasi dan visual dapat mengaktifkan dimensi afektif siswa. Semangat dalam menggambar motif lurik (skor rata-rata 4.69) serta keinginan untuk memahami budaya lokal lainnya (4.47) menunjukkan bahwa proses ini bukan sekadar kegiatan "belajar mengenal", melainkan telah menciptakan ikatan emosional antara siswa dan budaya lokal yang mereka miliki. Dalam sudut pandang pedagogi budaya kritis, ini adalah langkah awal dalam proses penginternalisasian nilai budaya sebagai elemen dari identitas bersama.

Dari perspektif sosial, metode ini juga memainkan peran dalam rekontekstualisasi budaya tradisional di lingkungan digital. Dengan menghadirkan budaya lokal dalam format visual modern seperti komik bergerak, poster animasi, dan karakter berdiri, budaya tidak lagi dianggap sebagai warisan yang ketinggalan zaman, melainkan muncul dalam bentuk yang relevan dan dapat dinikmati oleh generasi digital.

Kesimpulan dan Saran

Pengabdian ini mengajarkan bahwa menjaga budaya lokal memerlukan pendekatan yang kreatif, menggunakan teknologi, dan sesuaikan dengan cara belajar generasi muda. Komik bergerak terbukti sebagai media pendidikan yang efisien, inovatif, dan meningkatkan kesadaran budaya secara bertahap. Dalam jangka waktu panjang, media ini bisa dikembangkan sebagai bagian dari paket pendidikan budaya setempat, disesuaikan dengan isi kearifan lokal setiap wilayah. Aktivitas serupa juga dapat diterapkan di sekolah lain dengan menyesuaikan karakter budaya yang diangkat.

Ucapan terima kasih/Acknowledgements

Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh staf pengajar SDN Mijipinilihan Surakarta atas dukungan, kerjasama, serta sarana yang telah diberikan selama kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung. Apresiasi juga ditujukan kepada siswa yang telah berpartisipasi dengan semangat, antusiasme, dan keterlibatan aktif di setiap sesi pembelajaran.

Penghargaan diberikan kepada seluruh tim yang melaksanakan kegiatan, yaitu dosen dan mahasiswa yang telah berperan dalam merancang serta menerapkan media edukasi berbasis budaya ini dengan sepenuh hati.

Ungkapan syukur juga disampaikan kepada lembaga dan fakultas yang telah memberikan dukungan moral, administratif, serta kesempatan untuk melaksanakan program ini sebagai wujud nyata kontribusi terhadap pelestarian budaya lokal di sektor

Jurnal
Pengabdian
Teknologi Tepat Guna
Vol. 7, No. 1, Maret, 2026, pp. 32- 42
https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/TTG/

pendidikan dasar.

Diharapkan aktivitas ini dapat memberikan keuntungan jangka panjang dalam meningkatkan kesadaran budaya di kalangan generasi muda serta mendorong pengintegrasian nilai-nilai tradisional dalam proses belajar di sekolah.

Daftar Referensi

Agustin, Setiya, and Yermiandhoko. Kerajinan Sarung Tenun Desa Wedani Gresik sebagai Sumber Belajar Berbasis Etnomatematika di Sekolah Dasar. n.d.

Ardiyansyah, Riyan, Nia Alfianti, and Hilda Amalia. Perancangan *Motion Comic* Cerita Pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk Krisis Identitas pada Remaja. n.d.

Dwi Riyanti, Desy, Arif Rahman Hakim, and Rosi Kartika. Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. n.d.

Hanafi, Mohammad, Nabiela Naily, Nadhir Salahudin, and A. Kemal Riza. Community-Based Research: Sebuah Pengantar. 1st ed. Surabaya: LP2M UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.

Maulana, Rachmat, and Rini Febriyanti. “Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Jurnal Inovasi Pembelajaran vol. 5, no. 1 (Maret, 2021): 45–52.

Mayer, Richard E. Multimedia Learning. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.

Pangestika, Wening Tyas, and Dian Hapsari. “Revitalisasi Nilai Budaya melalui Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan vol. 24, no. 2 (Agustus, 2019): 107–118.

Saputra, Ahmad Rofi, and Anisa Widyaningrum. “Penggunaan Komik Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran Budaya Lokal di Sekolah Dasar.” Jurnal Teknologi Pendidikan vol. 8, no. 2 (Oktober, 2022): 129–139.

Salsabila, Rizka, Ersa Rizkiana, and Ria Fitriani. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. n.d.

Yuliana, Sri, and Bambang Priyanto. “Pelestarian Budaya Lokal Melalui Pendidikan Berbasis Kearifan Tradisional.” Jurnal Sosial Humaniora vol. 10, no. 1 (Januari, 2020): 13–21.