

Komik Digital sebagai Inovasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mewujudkan Deep Learning di Sekolah Dasar

Devina Dwi Irawati, Naily Alkhusna, Dinda Febriana, Dewi Indra Pangastuti

Universitas Sebelas Maret

devinadwiirawati@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

Advancements in digital technology are driving innovation in learning media capable of enhancing student engagement and comprehension. Digital comics serve as a medium that interactively integrates visuals, text, and storytelling. This study purpose the capacity of digital comics in supporting deep learning in elementary schools. The research applied a qualitative approach through a literature study method on articles from 2021–2025 from Google Scholar and Garuda. Literature selection was done using PRISMA, then analyzed descriptively-analytically and thematically. This media also supports the principles of meaningful, mindful, and joyful learning through activities involving observation, connecting material to experiences, thinking, knowledge application, and reflection. Implementation challenges include teacher readiness, technological facilities, device access, and the alignment of design with learning objectives. In this way, digital comics can potentially support deep learning through conscious, meaningful, and fun learning.

Keywords: digital comics; interactive media; deep learning; primary school; meaningful learning.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong pembuatan media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Komik digital menjadi media yang memadukan visual, teks, dan cerita secara interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kapasitas komik digital dalam mendukung pembelajaran mendalam di sekolah dasar. Penelitian menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode studi literatur terhadap artikel tahun 2021–2025 dari Google Scholar dan Garuda. Seleksi literatur dilakukan menggunakan PRISMA, kemudian dianalisis secara deskriptif-analitis dan tematik. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa komik digital mampu meningkatkan pemahaman konsep, literasi, keterlibatan, serta kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Media ini juga mendukung prinsip mindful, meaningful, dan joyful learning melalui aktivitas mengamati, menghubungkan materi dengan pengalaman, berdiskusi, menerapkan pengetahuan, dan refleksi. Penerapannya menghadapi kendala kesiapan guru, fasilitas teknologi, akses perangkat, dan kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, komik digital dapat berpotensi mendukung deep learning melalui pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan

Kata kunci: komik digital; media interaktif; deep learning; sekolah dasar; pembelajaran bermakna.



PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang paling krusial dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan kepribadian dan sikap manusia, termasuk transformasi pengetahuan dan karakter pada setiap individu (Andriani dkk, 2022). Pendidikan dasar menjadi suatu hal yang penting terhadap kehidupan seseorang, karena merupakan fase awal dalam membentuk kemampuan anak yang memiliki pengaruh untuk masa depan. Seiring berkembangnya zaman, demikian juga teknologi digital semakin berkembang. Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran yang dulu biasanya konvensional kini mulai berubah menjadi lebih interaktif dan berbasis teknologi. Namun, meskipun ada kemajuan tersebut, masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam menciptakan proses belajar yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan penguasaan mendalam siswa. (Faudi dkk, 2025)

Berdasarkan data yang terdapat dalam Indeks Alibaca, tingkat rata-rata indeks nasional dapat dikategorikan aktivitas literasi rendah, yaitu 37,32. Nilai tersebut terbagi atas empat aspek, yaitu Dimensi Kecakapan yang mencapai 75,92; Dimensi Akses yang sebesar 23,09; Dimensi Alternatif diangka 40,49; dan Dimensi Budaya sebesar 28,50. Hal ini terutama dipengaruhi oleh: (a) dimensi akses terhadap bahan bacaan dan (b) dimensi budaya (kebiasaan membaca) yang masih rendah. Selanjutnya, jika merujuk pada hasil Asesmen Nasional tahun 2022, ketrampilan literasi peserta didik di Indonesia berada di bawah tingkat kompetensi yang diharapkan (Kemendikbud, 2019). Dengan kata lain, kurang dari 50% siswa telah berhasil mencapai standar minimum untuk literasi membaca.

Berdasarkan data di atas perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi yaitu pembelajaran yang menyoroti pentingnya pemahaman yang kuat, ketrampilan berpikir analitis, dan penggunaan pengetahuan dalam situasi nyata. Salah satu terobosan yang bisa diterapkan adalah pemanfaatan komik digital dalam proses belajar. Komik digital sendiri yaitu komik yang bisa diakses melalui perangkat elektronik dengan tampilan visual yang menarik (Zakiyah dkk, 2022). Cerita di dalamnya berupa fiksi yang bisa dinikmati secara interaktif. Komik ini disimpan dalam bentuk digital, sehingga bisa bertahan lama. Dengan demikian, penggunaan komik digital tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

Menurut Setyaningsih (Sukmansa dkk., 2017) menyatakan kelas yang diajarkan dengan menggunakan media komik digital menunjukkan hasil yang lebih unggul jika dibandingkan dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan tersebut. Bukti ini terlihat dari perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen yang mencapai 79,80, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,84. Penggunaan komik digital dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Penggunaan komik digital memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten pembelajaran secara lebih bermakna, karena mereka tidak hanya membaca tetapi juga mengalami proses belajar melalui visualisasi cerita. Dengan demikian, komik digital berpotensi menjadi inovasi media pembelajaran interaktif sejalan dengan konsep pembelajaran yang mendalam yang menekankan pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan.

Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa komik digital dapat menjadi sarana media belajar yang menarik dan efisien untuk siswa sekolah dasar. Reinita et al. (2023) menunjukkan bahwa komik digital berlandaskan *Problem Based Learning* terbukti praktis dan mampu mendukung keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran. Putri dan Paksi (2024) juga menunjukkan bahwa Digital Comic Book pada materi norma dinilai valid, berguna, dan efisien diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar. Akan tetapi, kajian tersebut masih mengutamakan

pada pengembangan, kelayakan, dan kepraktisan media, sedangkan kajian mengenai komik digital sebagai media interaktif untuk mendukung prinsip *deep learning* melalui pembelajaran *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* masih terbatas. Hal tersebut menjadi research gap dalam penelitian ini.

Dengan demikian, artikel ini akan membahas bagaimana komik digital dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran interaktif dalam mewujudkan *deep learning* di sekolah dasar. Penelitian ini perlu dilakukan agar kita bisa tahu bagaimana penggunaan komik digital bisa membantu guru membuat proses belajar lebih menarik, lebih bermakna, serta mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode studi literatur (*library research*). Studi literatur meliputi serangkaian aktivitas yang berkaitan dengan metode pengumpulan data dari literatur, melakukan pembacaan, pencatatan, serta mengatur sumber bahan penelitian (Puspananda., 2022). Pendekatan ini dipilih untuk menelaah secara mendalam berbagai kajian ilmiah yang membahas komik digital sebagai inovasi media pembelajaran interaktif dalam mendukung penerapan *deep learning* di sekolah dasar. Kriteria yang diterima dalam penelitian ini mencakup artikel yang membahas komik digital, media interaktif, *deep learning*, dan pembelajaran sekolah dasar, tersedia dalam teks lengkap, serta diterbitkan pada rentang tahun yang telah ditentukan. Disisi lain, kriteria yang ditolak terdiri dari artikel yang berulang, tidak sesuai dengan fokus kajian, tidak dapat diakses dalam bentuk teks lengkap, serta referensi nonilmiah. Untuk memperkuat studi literatur, digunakan analisis tematik yang menelaah kesamaan dan perbedaan temuan dari berbagai sumber, khususnya mengenai penerapan *deep learning* dalam pembelajaran dasar. Proses identifikasi dan seleksi literatur dilakukan dengan menggunakan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang mencakup langkah-langkah identifikasi, penyaringan, evaluasi kelayakan, dan pemilihan artikel. Analisis data dilakukan secara deskriptif analitis, dengan cara mengintegrasikan teori, hasil penelitian sebelumnya, serta praktik inovatif yang telah terbukti efektif, sehingga menghasilkan kerangka konseptual tentang pengembangan komik digital interaktif di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

.Hasil analisis literatur komik digital dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran interaktif dalam mewujudkan *deep learning* sebagaimana terjadi pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Artikel yang Relevan

NO	Judul Atikel	Penulis	Kesimpulan hasil penelitian
1.	Pengembangan Komik Digital yang Menggunakan CTL untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA dan Minat Belajar Siswa SD	Rahayu A., dkk. (2023)	Komik digital berbasis CTL dinyatakan sesuai dan efektif untuk mendukung penguasaan materi IPA dan dorongan belajar siswa.
2.	Komik Digital yang mengangkat Keberagaman Budaya Indonesia sebagai alat Literasi Siswa Sekolah Dasar	Nurjanah I. dkk. (2022)	Komik digital yang Komik digital yang mengedepankan beragam budaya berbasis Indonesia sangat cocok dipakai sebagai sarana literasi dan mendapatkan tanggapan baik dari para pengguna.

3.	Pengembangan Media Komik Berbasis Digital dengan metode Deep Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Fuadi M., dkk. (2025)	Komik digital dengan pendekatan deep learning dinyatakan layak dan efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD
4.	Pengembangan Komik Digital untuk Mendukung Pembelajaran Mendalam pada Dimensi Kewargaan Siswa Sekolah Dasa	Amaliya & Zulfikasari, (2026)	Komik digital dinyatakan sangat layak sebagai alat bantu proses belajar yang mendalam terkait dimensi kewargaan.
5.	Pengembangan Komik Digital untuk Murid Sekolah Dasar "Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum"	Nasution., dkk. (2024)	Komik digital dikembangkan digunakan sebagai media pembelajaran melalui validasi ahli media, menggunakan Canva dan ahli materi, serta respons siswa.
6.	Pengembangan Buku Komik Digital pada Materi Norma di Lingkungan Sekolah untuk Siswa Sekolah Dasar	Putri & Paksi, (2024)	Digital Comic Book dinyatakan sah berdasarkan penilaian para pakar materi dan media dan dikembangkan untuk mendukung pembel
7.	Dampak Media Komik Digital dan Media Teks Multimodal terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Putri Y., dkk. (2023)	Penelitian menganalisis efek dari pengaruh komik digital dan teks multimodal terhadap prestasi belajar siswa ditingkat sekolah dasar dan menunjukkan relevansi media digital dalam mendukung pencapaian belajar.
8.	Analisis Literatur: Keefektifan Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman IPAS Siswa Sekolah Dasar	Kautama D., dkk. (2026)	Hasil penelitian literatur menyatakan bahwa komik digital memiliki potensi untuk meningkatkan keterkaitan minat belajar dan pemahaman konsep IPAS siswa SD, dengan efektivitas yang dipengaruhi oleh konteks penggunaannya.
9.	Development and Validation of E-Comic-Based Interactive Learning Media for Elementary Education	Khairunnisak K., dkk. (2024)	Hasil meperlihatkan media berdasarkan yang memenuhi penelitian bahwa pembelajaran e-comic dikembangkan

			ketentuan yang sah dan reliabel ketika digunakan dalam pembelajaran ditingkat sekolah dasar. Penyajian konten melalui kombinasi gambar, tulisan, dan narasi cerita membuat media lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media ini juga memiliki potensi untuk mendukung keterampilan literasi, berpikir pemecahan kritis, serta masalah, sehingga dapat sebagai alternatif media pembelajaran digital yang tepat untuk kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.
10.	Boosting Reading Comprehension of Grade 6 Pupils through Comic-Based Reading Materials: An Investigation of Effectiveness	Tañala, (2023)	Hasil memperlihatkan penggunaan kajian bahwa bahan bacaan yang beralaskan pada komik efisien dalam memperkuat kemampuan pemahaman membaca peserta didik kelas 6. Siswa yang menggunakan bahan bacaan berbasis komik mendapatkan pencapaian belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan membantu bahan komik siswa memahami isi bacaan melalui perpaduan teks dan visual, sehingga pembelajaran membaca menjadi lebih menarik, mudah dimengerti, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar.

A. Konsep Komik Digital dan Deep Learning

Berdasarkan hasil kajian, komik digital merupakan alat bantu belajar yang memadukan gambar, tulisan, dialog, dan alur cerita dalam bentuk digital. Penyajian materi melalui unsur visual dan cerita membuat pembelajaran lebih menarik serta membantu siswa memahami materi secara konkret. Rahayu et al. (2023) menyatakan bahwa komik digital berbasis pada *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mampu membantu siswa dalam memahami materi IPA sekaligus motivasi belajar peserta didik. Penelitian tersebut sejalan dengan Nurjanah dkk., (2022) yang mengungkapkan bahwa komik digital dengan latar belakang keberagaman budaya Indonesia cocok digunakan sebagai alat literasi bagi ditingkat siswa sekolah dasar.

Penelitian tersebut diperkuat oleh Khairunnisak et al. (2024) yang mengembangkan media pembelajaran berdasarkan *e-comic* untuk tingkat sekolah dasar. Hasil kajian memperlihatkan bahwa media *e-comic* valid dan reliabel serta berpotensi mendukung kemampuan berpikir kritis, literasi, dan pemecahan masalah siswa. Hal tersebut memperlihatkan bahwa komik digital tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga efektif dalam mendorong keterlibatan siswa. Komik digital berkaitan dengan *deep learning* karena cerita dan visual membantu siswa memahami materi secara kontekstual. Namun, komik digital tidak otomatis menghasilkan pembelajaran mendalam. Guru tetap perlu memberikan aktivitas yang mendorong siswa memahami, menghubungkan, menerapkan, menganalisis, dan merefleksikan materi. Hal ini selaras dengan Fuadi et al. (2025) yang menciptakan komik digital dengan pendekatan *deep learning* untuk membantu peningkatan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

B. Tantangan Implementasi Komik Digital

Penerapan komik digital masih menghadapi beberapa tantangan, terutama kemampuan guru, ketersediaan perangkat, akses teknologi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut menguasai teknologi, namun harus mampu mengubah materi menjadi alur cerita yang menarik tanpa mengurangi materi pembelajaran. Khairunnisak et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan *e-comic* membutuhkan proses yang sistematis melewati proses *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Validasi yang dilakukan memperlihatkan bahwa media yang telah dibuat memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Selain itu, kualitas komik perlu tetap memperhatikan keseimbangan antara unsur visual dan materi pembelajaran. Nasution et al. (2024) menunjukkan bahwa komik digital perlu melalui validasi ahli media dan materi sebelum digunakan. Putri dan Paksi (2024) juga menunjukkan bahwa *digital comic book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila dikembangkan sesuai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan komik digital membutuhkan kesiapan guru, sarana teknologi, serta desain media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

C. Implementasi Komik Digital dalam Mewujudkan Deep Learning

Berdasarkan berbagai penelitian, komik digital dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Dalam IPAS, komik digital mampu memperkuat pemahaman konsep, keinginan, dan dorongan belajar siswa (Kautama et al., 2026). Bahan bacaan berbasis komik juga terbukti membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa (Taňala, 2023). Sementara itu, dalam Pendidikan Pancasila, komik digital mampu dimanfaatkan digunakan sebagai media pembelajaran materi norma mendukung pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan (Amaliya & Zulfikasari, 2026).

Komik digital mendukung tiga prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan. Pembelajaran berkesadaran dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap cerita dan refleksi, sementara pembelajaran yang bermakna terjalin melalui mengaitkan cerita dengan pengalaman siswa, sedangkan pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud melalui gambar, karakter, dialog, dan alur yang menarik. Contohnya, legenda Danau Toba dapat dikembangkan

menjadi komik digital yang mengintegrasikan IPAS dan Bahasa Indonesia melalui pembahasan budaya, lingkungan, tokoh, alur, serta pesan moral. Dengan demikian, komik digital berpotensi menjadi media interaktif yang mendukung pembelajaran aktif dan bermakna di sekolah dasar. Keberhasilannya tetap bergantung pada kesesuaian materi, kualitas media, kesiapan guru, fasilitas teknologi, dan aktivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Komik digital memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung penerapan deep learning di sekolah dasar. Penyajian materi melalui gambar, cerita, dan dialog dapat membantu siswa memahami materi secara kontekstual, meningkatkan keterlibatan, menunjang kemampuan literasi, pemikiran kritis, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Komik digital juga dapat mendukung prinsip mindful, meaningful, dan joyful learning apabila disertai aktivitas mengamati, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, menerapkan pengetahuan, dan melakukan refleksi. Namun, penerapannya masih memerlukan kesiapan guru, fasilitas teknologi, serta desain media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, komik digital sebaiknya digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang secara aktif, bermakna, dan reflektif, bukan sebagai satu-satunya faktor dalam mewujudkan deep learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya, R., & Zulfikasari, S. (2026). Pengembangan komik digital sebagai media penunjang pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1).
- Andriani, N., Prasetyo, A., & Rahmawati, D. (2022). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 50–55
- Faudi, A., Lestari, N., & Wijaya, P. (2025). Manajemen Waktu Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 7(1), 55–62.
- Fuadi, M. F., Purwati, P. D., & Yuwono, A. (2025). Pengembangan media komik berbasis digital dengan pendekatan deep learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Kautama, E. D., Widiarti, N., & Sumartiningsih, S. (2026). Analisis literatur: Efektivitas komik digital dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 10(1), 323–336.
- Kemendikbud. (2019). Hasil Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Khairunnisak, K., Sumanti, S., & Muharramsyah, R. (2024). Development and validation of e-comic-based interactive learning media for elementary education. *International Journal of Educational Dynamics*, 7(1), 59–68.
- Khoiriyah, S., Amelia, N. T., Maharani, D. P., Novitasari, D., & Melisa, L. (2024). E-Komik sebagai inovasi media pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(11), 260–265.
- Nasution, R. P. A., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2024). Pengembangan komik digital untuk siswa sekolah dasar “Mengapa kita perlu makan dan minum”. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 3(2).
- Nugroho, A., & Sutarto, H. (2023). Implementasi komik digital dalam pembelajaran tematik SD berbasis konstruktivisme. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 85–94.

- Nurjanah, I., Mudopar, & Rahayu, I. (2022). Komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia sebagai media literasi siswa sekolah dasar. Deiksis: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2).
- Puspanda, S. L. (2022). Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1).
- Putri, A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Digital Comic Book pada materi norma di lingkungan sekolah untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7).
- Putri, S. Y., Hamdina, W., Yani, M. D., Yanti, M. Y., & Satria, T. F. (2023). Pengaruh media komik digital dan media teks multimodal terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Rahayu, S., Pramesti, D., & Widodo, A. (2023). Pengaruh media komik digital terhadap keterlibatan belajar kognitif, emosional, dan perilaku siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 55–68.
- Rahayu, A., Prasetyo, A. T., & Utomo, C. B. (2023). Pengembangan komik digital berbasis CTL untuk pemahaman konsep IPA dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1).
- Reinita, R., Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 149–157.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di kota Bogor. JPsd (*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*), 3(2), 171–185.
- Tañala, A. Z. (2023). Boosting reading comprehension of grade 6 pupils through comic-based reading materials: An investigation of effectiveness. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 5(1), 151–159.
- Wijayanti, R., Nugroho, Y., & Lestari, F. (2025). Komik Digital Interaktif untuk Mendorong Active Learning pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 8(1), 22–35.
- Zakiah, F., Rahmadani, N., & Yusuf, R. (2022). Penggunaan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 12(4), 121–128.