



Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Hasil Belajar Siswa

Sukma Latifah^{*1}, Liyana Sunanto²

^{1,2}Universitas Darul Ma'arif Indramayu, Jawa barat, Indonesia

Email: sukmalatifah65@gmail.com¹, lyana.sunanto@gmail.com²

Abstract

The main objective of this study is to review the development and research findings concerning the implementation of digital comic-based learning media to enhance reading interest and learning outcomes among elementary school students. This study employs a Systematic Literature Review (SLR) method guided by the PRISMA 2020 protocol, consisting of journal identification, screening, eligibility assessment, inclusion, data extraction, and thematic analysis. Literature searches were conducted through reputable databases, including Google Scholar, ScienceDirect, ResearchGate, and Sinta, covering publications from 2020 to 2025. The initial search identified 1,247 studies, which were filtered according to inclusion and exclusion criteria, resulting in 15 final articles analyzed using the PICOC (Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context) framework. The findings reveal that the use of digital comics as learning media significantly improves students' reading interest, motivation, literacy skills, and academic performance across various subjects such as science, mathematics, language, and civic education. Furthermore, integrating local culture, Problem-Based Learning (PBL), and Education for Sustainable Development (ESD) within digital comics enhances students' critical thinking, collaboration, and cultural literacy. However, the studies also highlight limitations such as small-scale trials, teacher readiness, and lack of technological infrastructure. Future research should focus on developing more interactive, adaptive, and culturally relevant digital comic models, incorporating augmented reality (AR) and long-term evaluation to strengthen their pedagogical impact in primary education.

Keywords: digital comic, reading interest, learning outcomes, primary education, systematic literature review.

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menelaah perkembangan dan hasil penelitian terkait implementasi media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan panduan PRISMA 2020, yang mencakup proses identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, inklusi, ekstraksi data, serta analisis tematik terhadap hasil studi yang terpilih. Penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa basis data kredibel, yaitu Google Scholar, ScienceDirect, ResearchGate, dan Sinta, dengan rentang publikasi tahun 2020–2025. Dari hasil pencarian awal sebanyak 1.247 artikel, diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi hingga tersisa 15 artikel yang dianalisis lebih lanjut menggunakan kerangka PICOC (Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context). Hasil kajian menunjukkan bahwa media komik digital berkontribusi signifikan dalam meningkatkan minat baca, motivasi belajar, kemampuan literasi, serta hasil belajar akademik siswa pada berbagai mata pelajaran seperti sains, matematika, bahasa, dan pendidikan karakter. Integrasi

kearifan lokal, Problem-Based Learning (PBL), dan Education for Sustainable Development (ESD) dalam pengembangan komik digital terbukti mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi budaya siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih terbatas pada uji coba berskala kecil dan belum menelaah efektivitas jangka panjang serta kesiapan guru dalam penerapan media ini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model komik digital yang lebih interaktif, adaptif, dan kontekstual, serta memanfaatkan teknologi inovatif seperti augmented reality (AR) guna memperkuat efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: komik digital, minat baca, hasil belajar, sekolah dasar, *systematic literature review*.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berfungsi sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter, keterampilan literasi, dan kompetensi akademik siswa sehingga kualitas media pembelajaran pada jenjang ini menjadi sangat krusial untuk menunjang keberhasilan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan dominasi metode ceramah menyebabkan rendahnya minat baca dan keterlibatan aktif siswa pada banyak konteks sekolah dasar. (Fitria et al., 2023)

Salah satu respons terhadap masalah tersebut adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis visual dan naratif, seperti komik digital, yang secara konsisten dilaporkan dapat meningkatkan minat baca, motivasi belajar, serta pemahaman konsep pada berbagai tingkat pendidikan. Studi pengembangan dan uji coba komik digital menunjukkan bahwa komik digital memadukan elemen visual dan cerita sehingga menyederhanakan konsep, menarik perhatian siswa, dan memfasilitasi pemrosesan informasi secara kognitif dan afektif (Salsabila & Permatasari, 2022).

Di era digital, komik tidak lagi hanya berupa gambar cetak statis melainkan telah berevolusi menjadi komik digital interaktif (*Webtoon-based, Android apps, atau format web*) yang dapat menyertakan animasi ringan, audio, tautan interaktif, dan fitur penyesuaian isi sehingga makin relevan digunakan sebagai media kurikulum yang inovatif. Penelitian-penelitian pengembangan menyingkap bahwa komik digital yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi, kosa kata, dan hasil belajar mata pelajaran tertentu (Nurafrilian, 2022).

Meskipun bukti empiris menunjukkan potensi tinggi komik digital, implementasinya dalam pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran masih beragam: beberapa studi melaporkan hasil yang signifikan terhadap minat baca dan hasil belajar, sementara studi lain

menekankan kebutuhan desain instruksional yang matang dan integrasi yang sistematis ke dalam silabus agar efeknya optimal. Oleh karena itu, kajian yang menyatukan bukti tentang *bagaimana, untuk siapa, dan dalam kondisi apa* komik digital efektif sangat diperlukan (Norkhalizah et al., 2025).

Penelitian ini melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) yang dilaporkan sesuai pedoman PRISMA 2020 demi transparansi, replikasi, dan keterlacakan proses seleksi serta sintesis literatur. PRISMA memberikan panduan untuk identifikasi, penyaringan, dan pelaporan studi sehingga pembaca dapat menilai kelengkapan dan kualitas proses tinjauan (Page et al., 2021). Kerangka penelusuran dan inklusi studi dirancang menggunakan model PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context*) agar fokus kajian jelas dan strategi pencarian terdokumentasi dengan baik.

TINJAUAN TEORETIS

Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar

Pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dasar merupakan langkah strategis untuk memastikan kesesuaian antara isi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum yang baik menekankan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan abad ke-21. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi bagian integral dari desain kurikulum untuk membantu siswa belajar melalui pengalaman yang aktif dan kontekstual. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran sejalan dengan prinsip kurikulum berbasis literasi dan teknologi yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga proses desainnya mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi (Utami et al., 2025).

Komik Digital sebagai Media Pembelajaran

Komik digital merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis narasi visual yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen multimedia. Bentuk media ini memfasilitasi pemahaman konsep secara visual, membantu siswa mengingat informasi lebih baik, dan menumbuhkan minat baca secara alami. Penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis

literasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep sains pada siswa sekolah dasar (Bella et al., 2024). Selain meningkatkan motivasi, komik digital juga memperkuat hasil belajar melalui mekanisme keterlibatan aktif siswa dalam narasi pembelajaran yang kontekstual (Tristaningrat & Ariyana, 2025). Integrasi komik digital dalam kurikulum membantu guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman keseharian siswa, menjadikan proses belajar lebih bermakna dan berkesan (Ramadhan et al., 2022).

Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa

Minat baca adalah faktor penting yang mempengaruhi kesuksesan akademik siswa. Semakin tinggi minat baca, semakin baik pula kemampuan memahami dan menyerap materi pelajaran. Namun, minat baca siswa Indonesia masih tergolong rendah, terutama di jenjang sekolah dasar. Komik digital menjadi solusi potensial karena menyajikan konten bacaan yang menyenangkan dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan kebiasaan membaca siswa (Ramadhan et al., 2022). Selain itu, komik digital memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Sebuah meta-analisis menemukan bahwa penggunaan media komik digital mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam berbagai bidang studi, termasuk IPA dan Bahasa Indonesia (Nandasari & Al Mufti, 2024). Media ini juga meningkatkan konsentrasi dan retensi memori siswa terhadap materi yang diajarkan (Bella et al., 2024).

Systematic Literature Review (SLR) dan Metode PRISMA

Systematic Literature Review (SLR) merupakan metode penelitian yang mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis bukti ilmiah secara sistematis. Pendekatan ini memberikan landasan yang kuat untuk memahami topik tertentu berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Dengan mengikuti panduan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), proses SLR menjadi lebih transparan dan dapat dipertanggungjawabkan karena setiap tahapnya mulai dari identifikasi, penyaringan, hingga analisis dilaporkan secara terstruktur (Page et al., 2021). Dalam penelitian ini, kerangka PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context*) digunakan untuk menentukan fokus kajian: populasi (siswa SD), intervensi (penggunaan komik digital), *comparison* (pembelajaran konvensional), *outcome* (minat baca dan hasil belajar), serta

context (lingkungan sekolah formal). Pendekatan ini memastikan literatur yang dikaji relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan panduan PRISMA 2020 untuk meninjau secara sistematis penelitian-penelitian terkait pengembangan media komik digital dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Proses pencarian literatur dilakukan melalui beberapa basis data akademik kredibel, yaitu Google Scholar, ScienceDirect, ResearchGate, dan Sinta, dengan rentang publikasi tahun 2020–2025. Kata kunci pencarian disusun menggunakan pendekatan PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context*) untuk memastikan keterkaitan topik dan fokus kajian, di antaranya meliputi “*digital comic learning media*”, “*reading interest*”, “*learning outcomes*”, “*elementary school curriculum*”, “*digital literacy*”, “*pengembangan media komik digital*”, dan “*minat baca siswa SD*”. Dari hasil pencarian awal diperoleh 1.247 artikel ilmiah, kemudian dilakukan proses penyaringan bertahap berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi hingga tersisa 15 artikel yang memenuhi kriteria akhir untuk dianalisis lebih lanjut.

Tahapan seleksi mengikuti alur PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang meliputi empat tahap utama, yaitu: (1) Identifikasi (*Identification*) pencarian awal menghasilkan 1.247 artikel yang relevan dengan kata kunci PICOC, kemudian seluruh artikel diimpor ke reference manager untuk menghindari duplikasi; (2) Penyaringan (*Screening*) sebanyak 532 artikel dihapus karena duplikasi atau tidak memiliki teks lengkap; (3) Kelayakan (*Eligibility*) sebanyak 210 artikel ditinjau berdasarkan abstrak dan isi untuk memastikan kesesuaian dengan topik pengembangan komik digital, konteks pendidikan dasar, serta indikator minat baca dan hasil belajar, lalu 195 artikel dieliminasi karena fokus pada media lain seperti video atau gamifikasi; dan (4) Inklusi (*Included*) sebanyak 15 artikel akhir memenuhi seluruh kriteria dan dianalisis lebih lanjut menggunakan pendekatan deskriptif-tematik. Kriteria inklusi dalam penelitian ini mencakup: artikel ilmiah (nasional/internasional bereputasi) dengan tahun terbit 2020–2025, teks lengkap (PDF) dapat diakses, fokus pada siswa sekolah dasar, membahas penggunaan atau pengembangan media komik digital, serta mencantumkan indikator minat baca, motivasi, atau

hasil belajar. Sedangkan kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan pendidikan dasar, membahas media komik non-digital, tidak menjelaskan pengaruh terhadap minat baca maupun hasil belajar, serta artikel yang tidak dapat diakses secara penuh (Page et al., 2021)

PICOC Framework

Pada tahap perencanaan, penelitian ini menggunakan kerangka PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context*) untuk memperjelas fokus kajian dan mengarahkan strategi pencarian artikel yang relevan. Kerangka ini memastikan bahwa ruang lingkup kajian sistematis ini sesuai dengan tujuan utama, yaitu menganalisis arah, hasil, dan kontribusi pengembangan media komik digital dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Tabel 1
Kerangka PICOC Penelitian

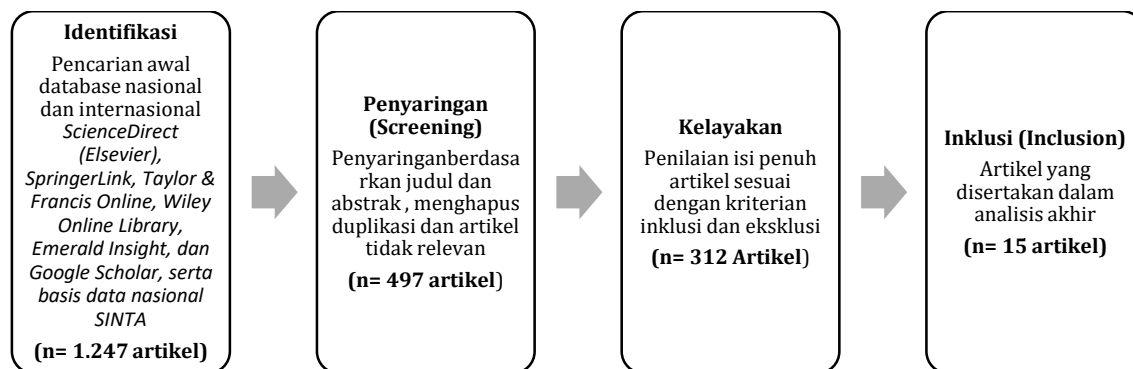
Elemen	Deskripsi
<i>Population</i>	Siswa, guru, dan pengembang kurikulum pada jenjang sekolah dasar yang terlibat dalam penerapan media komik digital.
<i>Intervention</i>	Implementasi media komik digital sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang terintegrasi dalam kurikulum sekolah dasar.
<i>Comparison</i>	Pembelajaran konvensional tanpa media komik digital atau dengan media cetak non-interaktif.
<i>Outcome</i>	Peningkatan minat baca, motivasi belajar, serta hasil belajar akademik siswa SD.
<i>Context</i>	Lingkup pendidikan formal di sekolah dasar, baik di Indonesia maupun dalam studi internasional mengenai integrasi media digital dalam kurikulum.

Sumber Diolah Peneliti, 2025

Prosedur Seleksi Artikel (PRISMA)

Tahapan seleksi artikel dalam penelitian ini dilakukan melalui empat langkah utama berdasarkan alur PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang diterapkan secara sistematis untuk memastikan keterlacakan dan transparansi dalam proses pemilihan literatur yang relevan terhadap fokus penelitian

mengenai pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa.



Gambar 1 Metodologi Penelitian (PRISMA Flowchart)

Sumber: Data peneliti diolah, 2025

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan pencarian awal dan identifikasi artikel di berbagai database jurnal nasional dan internasional dengan memasukkan kata kunci yang relevan sesuai kerangka PICOC (*Population, Intervention, Comparison, Outcome, Context*). Basis data yang digunakan mencakup jurnal bereputasi internasional seperti ScienceDirect (Elsevier), SpringerLink, Taylor & Francis Online, Wiley Online Library, Emerald Insight, dan Google Scholar, serta basis data nasional SINTA. Proses pencarian dilakukan dengan kombinasi kata kunci seperti “*digital comic learning media*”, “*comic-based learning for elementary students*”, “*digital comics and reading interest*”, “*educational comics for literacy*”, “*digital learning media in elementary schools*”, dan “*pengembangan media komik digital dalam pembelajaran siswa SD*”. Dari pencarian awal ini, diperoleh 1.247 artikel ilmiah yang relevan dengan tema penelitian.

Langkah kedua yaitu penyaringan awal (*screening*) dilakukan untuk menghapus artikel duplikat dan artikel yang tidak memiliki teks lengkap (*full text*). Dari 1.247 artikel yang terkumpul, sebanyak 497 artikel dihapus karena duplikasi dan ketidaklengkapan data. Proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak manajemen referensi agar hasil seleksi lebih akurat dan tidak redundan.

Langkah ketiga adalah proses inklusi dan eksklusi dengan meninjau judul, abstrak, dan kata kunci untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Artikel yang memenuhi

kriteria inklusi harus memenuhi syarat berikut: (1) diterbitkan antara tahun 2020–2025, (2) menggunakan bahasa Indonesia atau Inggris, (3) berfokus pada jenjang sekolah dasar, (4) membahas penggunaan atau pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran, serta (5) meneliti dampaknya terhadap minat baca dan hasil belajar siswa. Setelah melalui tahap ini, diperoleh 327 artikel yang relevan untuk ditinjau lebih lanjut.

Langkah keempat adalah telaah mendalam (*eligibility & inclusion*) terhadap isi penuh dari artikel-artikel yang lolos tahap sebelumnya. Setiap artikel ditelaah untuk menilai kesesuaian metodologi, indikator minat baca, hasil belajar, serta efektivitas penerapan komik digital dalam konteks pembelajaran sekolah dasar. Dari proses telaah penuh ini, 312 artikel dieliminasi karena tidak membahas secara langsung pengaruh media komik digital atau tidak relevan dengan konteks pembelajaran literasi siswa sekolah dasar. Hasil akhirnya, diperoleh 15 artikel final yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan dijadikan bahan utama dalam analisis sintesis tematik SLR ini.

Keseluruhan proses seleksi mengikuti prinsip transparansi, akuntabilitas, dan keterulangan sebagaimana diatur dalam pedoman PRISMA (Page et al., 2021). Diagram alur PRISMA yang menggambarkan jumlah artikel yang diidentifikasi, disaring, dan diinklusi dalam kajian ini disusun secara rinci untuk menunjukkan tahapan sistematis yang ditempuh peneliti.

Proses akhir menghasilkan 15 artikel ilmiah (2020–2025) yang membahas efektivitas media komik digital dalam pembelajaran, peningkatan minat baca, hasil belajar, dan integrasinya dengan kurikulum literasi digital sekolah dasar. Sintesis akhir dari penelitian-penelitian tersebut kemudian digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian utama, yaitu bagaimana pengembangan dan implementasi media komik digital mampu meningkatkan minat baca serta hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dan berkelanjutan.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis terhadap 15 jurnal terpilih mengenai *pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa*, ditemukan bahwa penggunaan media komik digital menjadi strategi inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Komik digital tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman konsep melalui kombinasi visual dan teks yang interaktif.

Temuan dari setiap jurnal yang dianalisis dikategorikan ke dalam beberapa domain utama, yaitu: (1) pengaruh komik digital terhadap minat baca siswa, (2) dampaknya terhadap hasil belajar, (3) strategi pengembangan dan implementasi media, serta (4) tantangan penerapan dalam konteks sekolah dasar. Ringkasan hasil analisis dari 15 jurnal tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2
Hasil Analisis Penelitian

No	Judul Artikel	Hasil Penelitian
1	<i>Digital Comic Teaching Materials: Its Role to Enhance Student's Literacy on Organism Characteristic Topic</i> (Fitria et al., 2023)	Penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik digital efektif meningkatkan literasi sains siswa pada topik karakteristik makhluk hidup melalui visualisasi konsep dan narasi interaktif.
2	<i>Digital Comics Based on Numeracy Literacy to Increase Reading Interest in Primary School High Grades</i> (Bella et al., 2024)	Komik digital berbasis literasi numerasi terbukti mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman konsep numerasi pada siswa sekolah dasar kelas tinggi secara signifikan.
3	<i>Digital Comics Based on Local Wisdom: An Innovative Approach to Enhancing Elementary School Students' Reading Comprehension</i> (Kusmajid et al., 2024)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal meningkatkan pemahaman bacaan dan menumbuhkan rasa cinta budaya lokal pada siswa sekolah dasar.
4	<i>Development of Comic-Based Teaching Materials in Elementary Schools</i> (Anggraeni et al., 2023)	Pengembangan bahan ajar berbasis komik di sekolah dasar berhasil meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tematik.
5	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero</i>	Komik digital dengan karakter pahlawan Indonesia efektif meningkatkan pemahaman konsep sistem peredaran darah

	<i>Indonesia pada Materi Sistem Peredaran Darah</i> (Wijaya et al., 2020)	dan menumbuhkan nilai-nilai nasionalisme siswa.
6	<i>The Development of E-Comic Learning Media for Elementary School Mathematics Learning</i> (Fahreza et al., 2022)	Penggunaan e-comic dalam pembelajaran matematika meningkatkan hasil belajar, memperkuat pemahaman konsep abstrak, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
7	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pokok Keruntuhan VOC untuk Peserta Didik Kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Turen Kabupaten Malang</i> (Offiana et al., 2023)	Media komik digital meningkatkan pemahaman sejarah dan minat baca siswa melalui integrasi visual dan narasi historis yang menarik.
8	<i>Development of Digital Comic Media Based on Problem-Based Learning (PBL) Model in Pancasila Education for Fourth Grade Students at Elementary Schools</i> (Sarki & Reinita, 2024)	Komik digital berbasis model PBL efektif dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.
9	<i>The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies</i> (Mirosunaily & Pramudiani, 2021)	Komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui pendekatan visual dan alur cerita yang kontekstual.
10	<i>Development of Digital Comic Media Based on Education for Sustainable Development (ESD) to Improve Cultural and Citizenship Literacy of Elementary Students</i> (Ramadhany et al., 2024)	Komik digital berbasis ESD terbukti meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa melalui pembelajaran kontekstual dan reflektif.

11	<i>Development of Digital Comic on Thematic Learning to Improve Literature Skills of 5th Grade Students in Elementary School</i> (Kartika Sari et al., 2022)	Komik digital tematik secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V SD dan memperkuat kemampuan membaca kritis.
12	<i>Development of Comics Based Learning Media in Class 2 Theme 5 Material My Experience at Home</i> (Destriana et al., 2024)	Media pembelajaran komik digital efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan memahami teks naratif pada tema pengalaman pribadi.
13	<i>Development of Magnetic Digital Comics in Science Learning to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools</i> (Amali et al., 2023)	Penggunaan komik digital interaktif berbasis magnetik dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep ilmiah.
14	<i>The Practices of Digital Comic Media Based on the PBL Model in Elementary School</i> (Reinita et al., 2023)	Implementasi media komik digital berbasis PBL menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
15	<i>The Effectiveness of Local Culture-Based Digital Comic on Elementary School Students' Story Reading Skills</i> (Pratiwi et al., 2025)	Komik digital berbasis budaya lokal terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca cerita siswa sekolah dasar serta memperkuat minat terhadap literatur daerah.

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Berdasarkan hasil analisis terhadap kelima belas jurnal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital berperan signifikan dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media komik digital mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk membaca dan memahami materi pelajaran.

Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, karena menggabungkan aspek visual, naratif, dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Hasil studi Fahreza et al., 2022; Fitria et al., 2023; Amali et al., 2023 memperlihatkan bahwa komik digital tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif dan literasi sains siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut dipicu oleh penyajian konsep yang lebih sederhana, visualisasi yang menarik, dan integrasi antara teks dan gambar yang membantu pemahaman. Sementara itu, penelitian seperti Reinita et al. (2023) menyoroti bahwa faktor kesiapan guru dan ketersediaan sarana digital masih menjadi tantangan dalam penerapan media komik digital secara luas. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum perlu memperhatikan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, serta adaptasi komik digital ke dalam RPP tematik agar lebih berkelanjutan.

Secara umum, hampir seluruh penelitian menegaskan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan untuk konteks pendidikan dasar modern. Integrasi komik digital ke dalam pembelajaran tematik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memperkuat minat baca siswa, serta meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman visual dan naratif yang bermakna. Tabel 3, dengan pengelompokan kategori analisis dari masing-masing jurnal.

Tabel 3

Pengelompokan Kategori Jurnal Pengembangan Media Komik Digital

No	Author	Tahun	Domain	Fokus	Objek	Metode
1	Fitria et al.	2023	Pembelajaran	Komik digital untuk meningkatkan literasi sains	Siswa SD	R&D (Borg & Gall)
2	Bella et al.	2024	Pembelajaran	Komik digital berbasis literasi numerasi untuk meningkatkan minat baca	Siswa SD	Eksperimen Kuantitatif
3	Kusmajid et al.	2024	Pembelajaran	Komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan	Siswa SD	R&D (ADDIE)

				pemahaman membaca		
4	Anggraeni et al.	2023	Pengembangan	Pengembangan bahan ajar komik berbasis digital	Siswa SD	R&D
5	Wijaya et al.	2020	Pengembangan	Komik digital berbasis karakter hero Indonesia	Siswa SMP	R&D
6	Fahreza et al.	2022	Pembelajaran	E-comic dalam pembelajaran matematika	Siswa SD	R&D
7	Offiana et al.	2023	Pembelajaran	Komik digital sejarah (Keruntuhan VOC)	Siswa SMA	R&D
8	Sarki & Reinita	2024	Pembelajaran	Komik digital berbasis PBL untuk pendidikan Pancasila	Siswa SD	R&D
9	Mirosunnaily & Pramudiani	2021	Evaluasi	Pengaruh komik digital terhadap motivasi belajar IPS	Siswa SD	Kuantitatif
10	Ramadhany et al.	2024	Pembelajaran	Komik digital berbasis ESD untuk literasi budaya dan kewarganegaraan	Siswa SD	R&D
11	Kartika Sari et al.	2022	Pembelajaran	Komik digital tematik untuk keterampilan literasi	Siswa SD	R&D

12	Destriana & Marleni	2024	Pembelajaran	Komik digital tema “Pengalaman di Rumah”	Siswa SD	R&D
13	Amali et al.	2023	Pembelajaran	Komik digital magnetik untuk hasil belajar IPA	Siswa SD	Eksperimen Kuantitatif
14	Reinita et al.	2023	Pembelajaran	Praktik komik digital berbasis PBL di sekolah dasar	Guru & siswa SD	Mixed Method
15	Pratiwi et al.	2025	Pembelajaran	Komik digital berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca cerita	Siswa SD	Eksperimen

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

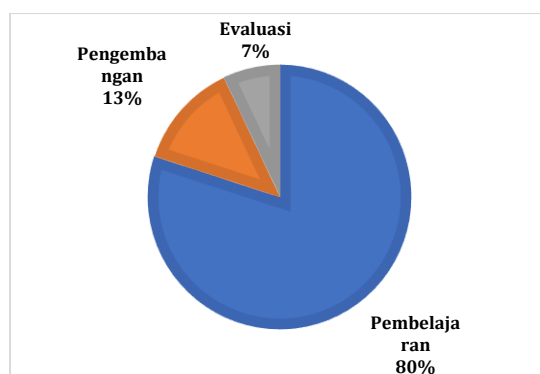
Berdasarkan hasil pengelompokan analisis dari 15 jurnal yang diperoleh, data dianalisis dengan mempertimbangkan beberapa kriteria, antara lain domain penelitian, fokus penelitian, objek yang diteliti, serta metode penelitian yang diterapkan. Berdasarkan hasil klasifikasi tersebut dapat dilihat bahwa penelitian mengenai pengembangan media komik digital dalam kurun waktu 2020 hingga 2025 menunjukkan perkembangan yang cukup pesat, terutama pada jenjang pendidikan dasar (SD).

Domain penelitian yang paling banyak diteliti adalah pembelajaran, dengan fokus pada pemanfaatan komik digital sebagai media inovatif untuk meningkatkan minat baca, literasi, dan hasil belajar siswa. Sebagian besar objek penelitian adalah siswa sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa media komik digital dianggap efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan membaca sejak usia dini. Penelitian oleh Bella et al. (2024) dan Kusmajid et al. (2024) menekankan pentingnya media komik dalam meningkatkan kemampuan literasi, sementara penelitian Fitria et al. (2023) dan Amali et al. (2023) membuktikan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, beberapa penelitian seperti Pratiwi et al. (2025) dan Wijaya et al. (2020) menyoroti pentingnya konteks budaya dan nilai karakter lokal dalam pengembangan komik digital. Integrasi nilai-nilai lokal ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat baca, tetapi juga memperkuat identitas dan literasi budaya siswa. Dengan demikian, media komik digital berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga kontekstual secara sosial dan budaya.

Metode penelitian yang dominan digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model seperti ADDIE dan Borg & Gall, sebagaimana tampak pada penelitian Anggraeni et al. (2023), Kusmajid et al. (2024), dan Ramadhany et al. (2024). Metode ini dipilih karena memungkinkan pengembangan media yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, desain, hingga uji efektivitas. Sementara itu, metode kuantitatif eksperimental juga cukup sering digunakan, seperti pada penelitian Bella et al. (2024) dan Amali et al. (2023), untuk menguji pengaruh langsung komik digital terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Hanya sedikit penelitian yang menggunakan mixed method, seperti Reinita et al. (2023), yang memadukan data kualitatif dan kuantitatif untuk memahami secara komprehensif dampak implementasi komik digital di sekolah dasar.

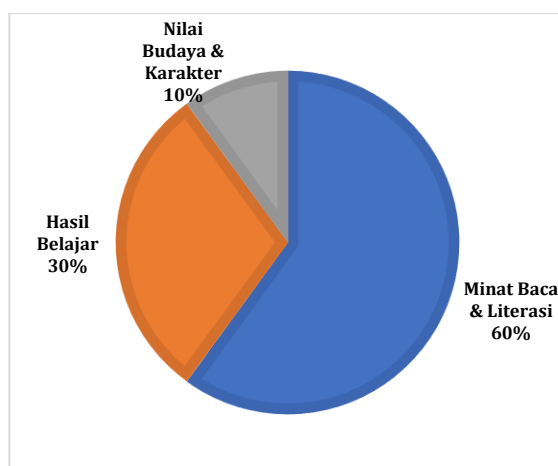
Secara umum, hasil pengelompokan menunjukkan bahwa penelitian komik digital dalam pembelajaran masih banyak berfokus pada peningkatan minat baca dan hasil belajar siswa, dengan sebagian besar objek penelitian berada di jenjang pendidikan dasar. Penelitian dengan orientasi konseptual, seperti pengembangan model atau framework implementasi komik digital dalam kurikulum sekolah, masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya peluang penelitian lanjutan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis komik digital yang lebih adaptif terhadap kebutuhan dan konteks belajar siswa di era digital. Berikut adalah gambaran pie chart berdasarkan tabel 3:



Gambar 2 Domain Penelitian Komik Digital

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Berdasarkan gambar 2, hasil analisis menunjukkan bahwa domain penelitian terbanyak adalah pembelajaran (80%), diikuti oleh pengembangan (13%), dan evaluasi (7%). Fokus utama jurnal berada pada penerapan komik digital dalam meningkatkan minat baca, literasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Domain pengembangan lebih banyak mengkaji tahapan desain dan validasi media, sedangkan domain evaluasi berfokus pada pengukuran efektivitas media komik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.



Gambar 3 Fokus Penelitian Komik Digital dalam Peningkatan Literasi dan Hasil Belajar

Sumber: Diolah Peneliti, 2025

Berdasarkan gambar 3, fokus terbesar jurnal adalah pada pengembangan komik digital untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi siswa (60%), diikuti oleh peningkatan hasil belajar (30%), serta penguatan nilai budaya dan karakter (10%). Temuan ini memperlihatkan bahwa komik digital telah berkembang menjadi media yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga afektif dan kontekstual.

Dari keseluruhan analisis terhadap 15 jurnal, metode penelitian yang paling banyak digunakan adalah Research and Development (R&D), yang berfungsi untuk memetakan dan menghasilkan produk pembelajaran berbasis komik digital yang efektif dan layak digunakan di sekolah dasar. Sementara metode kuantitatif eksperimental digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian kualitatif atau eksploratif yang mendalami persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan komik digital masih

terbatas, sehingga membuka peluang bagi peneliti masa depan untuk menggali aspek afektif dan pedagogis secara lebih mendalam.

Keterbatasan penelitian saat ini terletak pada masih sedikitnya studi yang menyoroti integrasi komik digital dengan teknologi interaktif (misalnya augmented reality atau gamifikasi) serta penerapan pada jenjang menengah dan atas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis komik digital yang interaktif dan adaptif, guna memperluas dampak positif media ini terhadap peningkatan minat baca dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kesimpulan dari telaah literatur terhadap 15 jurnal yang dianalisis menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Melalui kombinasi visual, teks naratif, dan unsur interaktif, media ini terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian, baik yang menggunakan metode pengembangan media maupun pendekatan kuantitatif, menegaskan bahwa integrasi komik digital tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga kemampuan literasi, motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, serta hasil akademik siswa. Selain itu, penerapan komik digital pada berbagai mata pelajaran seperti sains, matematika, bahasa, dan pendidikan karakter mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan kemampuan interpretasi teks. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Education for Sustainable Development* (ESD) mampu mendorong siswa berpikir kritis, kolaboratif, serta berkarakter. Penggunaan kearifan lokal dan nilai budaya Indonesia dalam desain komik digital menjadi aspek penting yang tidak hanya memperkuat identitas nasional, tetapi juga meningkatkan kedekatan emosional siswa terhadap konten pembelajaran. Dengan demikian, media komik digital berperan strategis sebagai sarana edukatif yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan nilai-nilai sosial budaya. Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas tinggi, sebagian besar studi masih terbatas pada uji coba skala kecil dan fokus pada peningkatan motivasi serta hasil belajar jangka pendek. Penelitian yang menelaah pengaruh komik digital dalam jangka panjang, kesiapan guru dalam

mengembangkan media, serta integrasi teknologi pendidikan di sekolah dasar masih jarang dilakukan.

Berdasarkan hasil telaah ini, penelitian di masa depan disarankan untuk mengembangkan model media komik digital yang lebih komprehensif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Desain komik digital perlu dikembangkan dengan memperhatikan variasi gaya belajar siswa, tingkat literasi digital guru, serta dukungan infrastruktur teknologi di sekolah. Selain itu, peneliti disarankan memperluas fokus kajian pada evaluasi efektivitas jangka panjang, integrasi nilai karakter dan budaya lokal, serta penggunaan teknologi inovatif seperti *augmented reality* (AR) atau animasi interaktif dalam komik digital. Pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) juga perlu dilakukan secara berkala untuk memetakan tren penelitian terbaru dan memastikan bahwa pengembangan media komik digital tetap relevan, kontekstual, dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dasar di era digital. Kajian yang lebih spesifik mengenai desain visual, narasi edukatif, dan penerapan nilai budaya lokal akan menjadi kontribusi penting bagi pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. M. K., Ntobuo, N. E., Uloli, R., Mohamad, Y., & Yunus, M. (2023). Development of Magnetic Digital Comics in Science Learning to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 548–555. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2915>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Damayanti, T. (2023). Development of Comic-Based Teaching Materials in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Social Research (IJSR)*, 5(1), 23–35. <https://doi.org/10.30997/ijsr.v5i1.263>
- Bella, E. P., Hazizah, S. N., Febian, K., Mascita, D. E., & Mudopar. (2024). Digital Comics Based on Numeracy Literacy to Increase Reading Interest in Primary School High Grades. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(3), 640–651. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i3.77013>
- Destriana, Armariena, D. N., & Marleni. (2024). Development of Comics Based Learning Media in Class 2 Theme 5 Material My Experience At Home. *Esteem Journal of*

English Education Study Programme, 7(2), 437–445.
<https://doi.org/10.31851/esteem.v7i2.15130>

Fahreza, V., Sumilat, J. M., Anggraheni, D., Wayansari, C., & Leonard. (2022). The Development of E-Comic Learning Media for Elementary School Mathematics Learning. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(2), 223–236.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v12i2.14238>

Fitria, Y., Malik, A., Mutiaramses, Halili, S. H., & Amelia, R. (2023). Digital comic teaching materials: It's role to enhance student's literacy on organism characteristic topic. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(10).
<https://doi.org/10.29333/ejmste/13573>

Kartika Sari, P., Arofatinajah, S., & Fajarianto, O. (2022). Development of Digital Comic on Thematic Learning to Improve Literature Skills of 5th Grade Students in Elementary School. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 38–49.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.23700>

Kusmajid, Solihati, N., & Zulaiha, S. (2024). Digital Comics Based on Local Wisdom: An Innovative Approach to Enhancing Elementary School Students' Reading Comprehension. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(3), 504–510.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v7i3.90760>

Mirosunnaily, S., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 151. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53220>

Nandasari, P. A., & Al Mufti, A. Y. (2024). Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 103.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20716>

Norkhalizah, Mansur, H., & Rini, S. (2025). Bibliometric Analysis: Digital Comics as a Learning Resource to Improve the Learning Effectiveness of Elementary School Students. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 7(1), 28–39.
<https://jepjurnal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi>

- Nurafrilian, S. (2022). Development of canva-based digital comic media in Indonesian language lesson material sources of energy. *Indonesian Journal of Primary Education*, 6(2), 197–204. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v6i2.49697>
- Offiana, I., Agung, D. A. G., & Nafi'ah, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pokok Keruntuhan Voc Untuk Peserta Didik Kelas XI MIPA 4 SMAN 1 Turen Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1), 19. <https://doi.org/10.17977/um0330v6i1p19-29>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj*, 372. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pratiwi, C. P., Irma, C. N., & Kumalasari, P. N. I. (2025). The Effectiveness of Local Culture-Based Digital Comic on Elementary School Students' Story Reading Skills. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 115–128.
- Ramadhan, B. H., Wulyani, A. N., & Febrianti, Y. (2022). The Perception of EFL Students on the Development of Students' Reading Habit Through Digital Manga. *J-ELLiT (Journal of English Language, Literature, and Teaching)*, 6(2), 75. <https://doi.org/10.17977/um046v6i22022p75-87>
- Ramadhany, E. P., Darmayanti, M., Kurniasih, & Syaripudin, T. (2024). Development of Digital Comic Media Based on Education for Sustainable Development (ESD) to Improve Cultural and Citizenship Literacy of Elementary Students. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(1), 353–363.
- 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. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.58625>
- Salsabila, S. S., & Permatasari, C. L. (2022). DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA IN ECONOMICS SUBJECT FOR GRADE 10 SENIOR HIGH SCHOOL [PENGEMBANGAN. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 19(01), 25–40.

- Sarki, M., & Reinita. (2024). Development of Digital Comic Media Based on Problem-Based Learning (PBL) Model in Pancasila Education for Fourth Grade Students at Elementary Schools. *Eduvest: Journal of Universal Studies*, 4(12), 11400–11412. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i12.50032>
- Tristaningrat, A. N., & Ariyana, I. K. S. (2025). The Effectiveness of Digital Comics in Improving Science Learning Outcomes and Scientific Attitudes of Fourth-Grade Elementary Students. *Journal of Education Technology*, 9(2), 197–204. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.98249>
- Utami, M., Martha, A., & Ismira, I. (2025). Digital Comic Media Design Using Canva to Improve Elementary School Students' Reading Comprehension Skills. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 1–8. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1460>
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67–78. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>