

PERAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG INOVATIF DAN KREATIF

**Ni Komang Sinta Paingningsih¹, Komang Trisna Mahartini²,
Putu Yulia Angga Dewi³**

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dharma Acarya, Institut
Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia.

Email : sintapaing01@gmail.com¹, trisna.mahartini@gmail.com²,
anggadewiyulia@gmail.com³

Abstract

The development of digital technology in the modern era demands that the world of education provides learning media that are creative, innovative, and appropriate to the character of students. However, in practice, Indonesian language learning is still dominated by conventional methods that are less interesting, resulting in minimal learning motivation and low student understanding of the material. This problem indicates the need for learning media that can integrate visual elements, text, and interactivity, one of which is through the use of digital comics. This study aims to describe the role of digital comics as an innovative and creative Indonesian language learning medium and explain how the media contributes to increasing student motivation, engagement, and understanding. The method used in this study is a literature study, namely by analyzing various previous studies, national journals, scientific articles, and relevant books related to the use of digital comics in learning. The literature study procedure includes source collection, classification, thematic analysis, and synthesis of research results. The results of the study indicate that digital comics have a significant role as a learning medium that can increase the appeal of the material, facilitate understanding of text concepts, foster student creativity, and create a more interactive learning atmosphere. Digital comics have also been proven effective in developing students' visual literacy and reading literacy skills. In conclusion, digital comics are a suitable alternative for innovative and creative Indonesian language learning media, and can support improving the quality of teaching and learning in the digital era.

Keywords: Learning media, digital comics, Indonesian language learning, innovative

Abstrak

Perkembangan teknologi digital pada era modern menuntut dunia pendidikan untuk menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakter peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode konvensional yang kurang menarik sehingga berdampak pada minimnya motivasi belajar dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Masalah ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, teks, dan interaktivitas, salah satunya melalui penggunaan komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif, serta menjelaskan bagaimana media tersebut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Metode yang

digunakan pada penelitian ini adalah studi literatur yakni dengan menganalisis berbagai penelitian terdahulu, jurnal nasional, artikel ilmiah, dan buku yang relevan terkait penggunaan komik digital dalam pembelajaran. Prosedur studi literatur meliputi pengumpulan sumber, klasifikasi, analisis tematik, serta sintesis hasil penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa komik digital memiliki peran signifikan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik materi, memudahkan pemahaman konsep teks, menumbuhkan kreativitas siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Komik digital juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi visual dan literasi membaca peserta didik. Kesimpulannya, komik digital layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif, serta dapat mendukung peningkatan kualitas proses belajar-mengajar di era digital.

Kata Kunci : Media pembelajaran , Komik digital, Pembelajaran bahasa Indonesia, Inovatif, Kreatif

PENDAHULUAN

Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah dasar hingga menengah sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena penyampaian materi masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis. Kondisi ini menyebabkan siswa pasif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami teks dan struktur bahasa. Di era digital saat ini, peserta didik hidup dalam lingkungan yang kaya visual dan teknologi, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, kreativitas, dan keterlibatan aktif dalam belajar.

Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menjelaskan konsep secara lebih efektif dan mendorong keterlibatan siswa. Salah satu media yang berkembang dalam bidang pendidikan adalah komik digital. Media ini memadukan teks dan ilustrasi dalam alur visual sehingga informasi lebih mudah dipahami. Selain itu, komik digital juga dapat menghadirkan suasana belajar yang

menyenangkan, membantu siswa menginterpretasikan isi bacaan, serta meningkatkan minat membaca. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa komik digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, pemahaman teks, dan keterampilan bahasa siswa karena format visualnya selaras dengan gaya belajar generasi digital.. Pemanfaatan media yang tepat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu media yang semakin banyak digunakan adalah komik digital. Komik sebagai bentuk visual naratif memiliki kekuatan untuk memperjelas alur cerita, menyampaikan informasi secara menarik, dan memudahkan siswa memahami materi melalui kombinasi teks dan gambar.

Salah satu media yang mulai berkembang dan relevan dengan karakteristik generasi digital adalah komik digital. Komik digital dapat dipandang sebagai media visual yang menyajikan informasi melalui rangkaian ilustrasi dan teks singkat yang saling melengkapi. Media ini membantu siswa memahami materi karena penyampaian pesan disusun secara lebih terarah dan menarik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kombinasi gambar dan narasi dalam komik digital membuat proses belajar lebih efektif, sebab siswa dapat menangkap informasi melalui tampilan visual sekaligus melalui penjelasan verbal. Menurut teori pembelajaran multimedia, penggunaan lebih dari satu jenis representasi informasi memungkinkan otak memproses materi secara bersamaan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat dan mudah diingat. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), komik dapat dipahami sebagai media visual yang memadukan rangkaian ilustrasi dan teks singkat untuk membantu pembaca mengikuti alur cerita dengan lebih jelas.

Pemanfaatan komik digital diyakini dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dalam proses pembelajaran (Setyowati et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, komik digital juga dapat dijadikan media untuk menyajikan cerita pendek sebagai bahan ajar. Cerita pendek sendiri memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik, terutama dalam memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan membaca (Zainal et al., 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer yang merambah ke berbagai aspek kehidupan, komik perlu disajikan dalam bentuk digital agar lebih menarik bagi generasi muda (Habiddin et al., 2022).

Komik digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dan kreatif karena memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi pembaca, tetapi juga pencipta

cerita. Proses pembuatan komik digital melatih keterampilan berpikir kritis, literasi visual, kemampuan berbahasa, kerja sama, dan kreativitas siswa. Pernyataan tersebut selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan penerapan pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Namun, pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Beberapa guru belum familiar dengan teknologi pembuatan komik digital, keterbatasan perangkat, serta kurangnya bahan ajar yang sesuai menjadi kendala yang sering ditemui. Oleh karena itu, diperlukan kajian dan penerapan komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia agar proses belajar lebih menarik dan bermakna.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review), yaitu suatu pendekatan penelitian yang dilakukan melalui proses pengumpulan, penelaahan, analisis, dan sintesis terhadap berbagai sumber pustaka yang relevan. Fokus utama metode ini adalah untuk mengkaji secara mendalam peran komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif tanpa melakukan pengumpulan data lapangan. Proses pengumpulan literatur dilakukan dengan menelusuri database seperti Google Scholar dengan menggunakan kata kunci komik digital, media pembelajaran bahasa Indonesia inovatif dan kreatif. Sumber pustaka yang digunakan meliputi jurnal ilmiah nasional dan

internasional, buku teks pendidikan, artikel akademik yang diterbitkan dalam rentang waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir agar data yang diperoleh tetap aktual dan kontekstual. Literatur yang dipilih diseleksi berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu relevan dengan topik penelitian, memuat pembahasan mengenai penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran, memiliki kualitas metodologis yang jelas, serta diterbitkan pada jurnal atau institusi yang kredibel.

Setelah literatur terkumpul, peneliti melakukan proses analisis data dengan menggunakan teknik analisis isi (content analysis) dan sintesis tematik (thematic synthesis). Setiap sumber dikaji untuk mengidentifikasi informasi penting terkait fungsi komik digital, inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pengaruh terhadap kreativitas dan minat belajar siswa, serta kelebihan dan keterbatasan media tersebut. Data yang diperoleh kemudian direduksi, dikategorikan ke dalam tema-tema tertentu seperti peningkatan literasi, motivasi belajar, kreativitas visual dan verbal siswa, serta penguatan pemahaman materi Bahasa Indonesia. Untuk memastikan validitas temuan, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari berbagai penelitian untuk melihat kesesuaian dan konsistensinya. Seluruh hasil kajian disusun secara sistematis menjadi narasi argumentatif yang menyatukan berbagai perspektif penelitian sebelumnya, sehingga menghasilkan gambaran menyeluruh tentang bagaimana peran komik digital ini sebagai media pembelajaran yang

dikemas secara inovatif dan kreatif dalam konteks bidang pendidikan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi pada era revolusi industri membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan internet dan perangkat digital membuat proses pembelajaran perlu menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman (Firmadani, 2020 dalam Wulan et al., 2020). Salah satu bentuk penyesuaian tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran yang mampu membantu guru menjelaskan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Media pembelajaran berperan penting dalam mengurangi sifat abstrak konsep yang dipelajari siswa dan membantu mereka mengaitkan informasi baru dengan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Pitriana & Jufri, 2015 et al., 2020).

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital, termasuk komik digital, memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa. Media ini menawarkan visualisasi yang menarik sehingga mendorong keterlibatan dan kreativitas peserta didik. Komik digital memungkinkan siswa berinteraksi dengan cerita dan gambar secara lebih imajinatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Hartati Rismauli, 2023). Selain itu, kehadiran elemen visual yang kuat membantu siswa

memahami isi bacaan dan memproses informasi secara lebih efektif. Media digital juga memberi peluang lebih besar bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena mereka dapat mengakses materi kapan saja dan menyesuaikannya dengan kecepatan belajar masing-masing (Jediut et al., 2021). Menurut Wulan et al. (2020), pemilihan media pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Dalam konteks tersebut, komik digital menjadi pilihan alternatif yang tepat karena memadukan elemen gambar, teks, dan alur cerita yang dapat memperkuat pemahaman konsep. Media ini juga mendukung pembelajaran aktif, memungkinkan siswa mengeksplorasi materi melalui pengalaman visual yang kaya. Dengan demikian, pemanfaatan komik digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan Perkembangan teknologi sekarang, menuntut mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan yang ada. Komik Digital yang dapat diakses melalui *smartphone* atau gawai siswa menjadi salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan masa kini. Karena sebagian besar siswa memiliki *smartphone* atau gawai, media ini dapat mendukung dan mempermudah proses belajar. Dalam kegiatan proses pembelajaran saat di ruang kelas perlu diciptakannya suasana kelas yang dekat dengan disiswa dan

menyenangkan bagi guru dan siswa. Berdasarkan analisis literatur terhadap penelitian-penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam konteks pembelajaran bahasa memberikan beberapa temuan utama. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan inovasi belajar siswa adalah komik. Media komik merupakan media visual yang berisi gambar ilustrasi dengan alur cerita yang jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi dari media tersebut (Daully, 2021).

Penggunaan media komik digital juga dapat memengaruhi keefektifan penyajian informasi kepada peserta didik (Setyowati et al., 2023). Selain itu, komik digital dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran cerita pendek. Cerita pendek sendiri memberikan manfaat bagi peserta didik dalam mengembangkan penguasaan kosakata dan kemampuan membaca (Zainal et al., 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer yang merambah ke berbagai aspek kehidupan, komik perlu disajikan dalam bentuk digital agar lebih menarik bagi generasi muda (Habiddin et al., 2022).

Komik Digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dan kreatif karena memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi pembaca, tetapi juga pencipta cerita. Proses pembuatan komik digital melatih keterampilan berpikir kritis, literasi visual, kemampuan berbahasa, kerja sama, dan kreativitas siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berupa komik digital dalam kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan siswa memahami materi serta mendukung

mereka dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, serta pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Namun, pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Beberapa guru belum familiar dengan teknologi pembuatan komik digital, keterbatasan perangkat, serta kurangnya bahan ajar yang sesuai menjadi kendala yang sering ditemui. Oleh karena itu, diperlukan kajian dan penerapan komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia agar proses belajar lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dimana Komik digital memadukan unsur gambar, teks, dan warna yang mampu menarik perhatian siswa. Dalam konteks siswa sekolah dasar, visualisasi ini membantu mereka memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diingat menurut mayer (2021)) dalam *Multimedia Learning Theory*, kombinasi teks dan gambar memperkuat pemahaman karena otak memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.

Komik digital berperan penting sebagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Sebagai bentuk pengembangan dari komik konvensional, komik digital memadukan teks, gambar, warna, dan elemen interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet atau ponsel cerdas .

Menurut penelitian Rahmawati dan Rofi'ah (2022), penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat baca dan keterlibatan aktif siswa, karena penyajian materi lebih kontekstual dan dekat dengan dunia visual mereka. omik digital menghadirkan teks dalam bentuk naratif bergambar yang memudahkan siswa memahami konteks cerita. Visualisasi gambar membantu siswa mengaitkan antara teks dan makna, sehingga proses membaca menjadi lebih mudah dan menarik. Penelitian oleh Nurhayati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital meningkatkan kemampuan siswa memahami isi bacaan serta menumbuhkan minat membaca teks Bahasa Indonesia.

Komik digital juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk menginspirasi siswa dalam menulis cerita. Siswa dapat diminta membuat naskah atau dialog berdasarkan visual komik, atau bahkan menciptakan komik digital mereka sendiri. Pendekatan ini mendorong kreativitas dan kemampuan berbahasa tulis siswa (Fitriani, 2020). Berbagai penelitian menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun terdapat beberapa perbedaan dalam pendekatan dan hasilnya. Penelitian oleh Sari (2020) menegaskan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah. Sementara itu, Rizki dan Lestari (2021) menemukan bahwa komik digital berpengaruh besar terhadap kemampuan menulis naratif siswa sekolah dasar karena

mampu memancing ide dan imajinasi mereka.

Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan tantangan. Hidayat (2022) menyoroti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya kemampuan guru dalam membuat komik digital sebagai kendala utama implementasi di sekolah. Selain itu, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek kognitif (pemahaman isi), belum banyak yang mendalami aspek afektif seperti empati atau apresiasi budaya dalam cerita. Persamaan dari berbagai penelitian tersebut adalah pengakuan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sedangkan perbedaannya terletak penerapannya. Kekurangan utama yang ditemukan adalah minimnya penelitian longitudinal dan keterbatasan evaluasi empiris jangka panjang terhadap peningkatan keterampilan berbahasa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka Belajar, komik digital memiliki potensi besar untuk diintegrasikan sebagai media pembelajaran berbasis proyek dan literasi. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta memberi ruang bagi guru untuk berinovasi dalam memilih media dan strategi pembelajaran.

Komik digital dapat digunakan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), misalnya dengan membuat komik bertema nilai gotong royong, kearifan lokal, atau literasi digital. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai karakter dan budaya bangsa. Selain itu,

pengembangan komik digital sejalan dengan tren literasi multimodal, di mana siswa tidak hanya memahami teks, tetapi juga gambar, simbol, dan media digital lain sebagai bentuk komunikasi. Hal ini menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih relevan dengan kebutuhan era digital. Untuk masa depan, diperlukan kolaborasi antara guru, mahasiswa pendidikan, desainer grafis, dan pengembang aplikasi agar tercipta komik digital edukatif yang menarik dan sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai jenjang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis literatur mengenai peran komik digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital memiliki potensi yang cukup besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipasi siswa meningkat. Kedua, sebagai media multimodal yang menggabungkan teks dan gambar, komik digital memungkinkan siswa mengaitkan makna kosakata dan konteks naratif dengan lebih mudah, sehingga pemahaman teks dan penguasaan kosakata dapat meningkat. Ketiga, ketika dimanfaatkan sebagai alat kreasi melalui platform digital, komik digital berfungsi bukan hanya sebagai media penyajian tetapi juga sebagai media pembelajaran aktif yang menumbuhkan kreativitas, kemampuan menulis narasi, dan kolaborasi antar siswa. Keempat,

meskipun banyak penelitian menunjukkan hasil positif, efektivitas komik digital sangat tergantung pada desain instruksional yang tepat, kesiapan guru, dan dukungan teknologi (akses perangkat, koneksi internet, platform yang sesuai). Dengan demikian, untuk mengoptimalkan pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran Bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. Dalam *KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. Magelang: Universitas Tidar.
- Fitriani, D. (2020). Pemanfaatan komik digital untuk meningkatkan keterampilan menulis naratif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 115–124. <https://doi.org/10.21009/jpbsi.082.03>
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital comic media for teaching secondary school science. *International Journal of Interactive Mobile Technology*, 16(3), 159–166. <https://online-journals.org/index.php/ijim/article/view/28967>
- Hartati Rismauli, N. U. (2023). Artikel ini mengkaji penggunaan media pembelajaran digital sebagai sarana untuk mengimplementasikan pembelajaran inovatif di sekolah dasar, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2018), 1349–1358.
- Hidayat, A. (2022). Kendala implementasi media komik digital dalam pembelajaran bahasa di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–53. <https://doi.org/10.24036/jtp.v14i1.2001>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). Artikel ini mengevaluasi manfaat penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar selama pandemi COVID-19. *d. 2(2)*, 1–5.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, D., & Wibowo, A. (2023). Pemanfaatan komik digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Inovatif*, 8(2), 115–123.
- Mansur, H., & Rahma, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37–48.
- Meilani, D. I. (2022). Pengembangan komik berbasis Pixton pada

- keterampilan menceritakan.
Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 7(2), 115–124.
- Nurhayati, S. (2021). Efektivitas penggunaan komik digital terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa SMP. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 6(3), 210–220. <https://doi.org/10.31004/jlp.v6i3.1358>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rohima, R. (2023). *Media pembelajaran inovatif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran*. **Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran**, 12(2), 115–123.
- Setyowati, R. R., Rochmat, S., & Aman. (2023). The effect of digital learning of historical comics on students' critical thinking skills. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(5), 818–824. <https://www.ijiet.org/vol13/IJIE-T-V13N5-1873.pdf>
- Wulan, I. S., Suprpto, P. K., & Kamil, P. M. (2020). Belajar virus dengan komik: Pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar (studi eksperimen di kelas X MAN Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020). *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 70–83.
- <https://doi.org/10.37058/bioed.v5i2.2005>
- Zainal, A. G., Risnawaty, R., Isyaku, H., Bai, R. R., & Sya, M. F. (2021). The comparative effect of using original short stories and local short stories as two types of cultural sources on Indonesian EFL learners' reading comprehension. *International Journal of Society, Culture, and Language (IJSCL)*, 10(1), 143–152. https://www.ij scl.com/article_247370.html