

PERAN KOMIK DIGITAL DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN VISUAL DAN PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Ni Komang Sri Sugiantari¹, I Made Ari Winangun², Ni Nyoman Kurnia Wati³

^{1,2,3} Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan

¹komangsugiantari2@gmail.com

ABSTRACT

Advances in digital technology in elementary education encourage the use of creative, interactive learning media that align with students' needs. One widely developed medium is digital comics, which combine text, illustrations, color, and storylines in an easy-to-understand visual display. This study aims to examine the role of digital comics in supporting visual learning and strengthening the character of elementary school students. The method used was a literature review with a descriptive analytical approach. Data were obtained through a review of ten scientific articles from the 2022–2026 period selected based on inclusion criteria. These criteria included empirical research on the use of digital comics in elementary education, while articles that did not align with the focus of the study were eliminated. Data analysis techniques used were content analysis and thematic synthesis. Students' conceptual understanding, motivation, participation, literacy skills, and independent learning can be improved through the use of digital comics. In addition, digital comics also support character building by instilling the values of honesty, responsibility, cooperation, discipline, and environmental awareness presented in contextual and engaging stories. The novelty of this study lies in the integrative synthesis that combines various findings regarding the role of digital comics in supporting the knowledge and attitudes of elementary school students.

Keywords: *Digital Comics, Visual Learning, Elementary School*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan dasar mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang banyak dikembangkan adalah komik digital, yaitu media yang memadukan teks, ilustrasi, warna, dan alur cerita dalam tampilan visual yang mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan mengkaji peran komik digital dalam mendukung pembelajaran visual dan penguatan karakter peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah literature review dengan pendekatan deskriptif analitis. Data diperoleh melalui penelaahan sepuluh artikel ilmiah periode 2022–2026 yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi. Kriteria tersebut mencakup penelitian empiris tentang pemanfaatan komik digital dalam pendidikan dasar, sedangkan artikel yang tidak sesuai dengan fokus kajian dieliminasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah content analysis dan sintesis tematik. Pemahaman

konsep, motivasi, partisipasi, kemampuan literasi, dan kemandirian belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan komik digital. Selain itu, komik digital juga mendukung penguatan karakter melalui penanaman nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan kepedulian lingkungan yang disajikan dalam cerita kontekstual dan menarik. Kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis integratif yang memadukan berbagai temuan mengenai peran komik digital dalam mendukung aspek pengetahuan dan sikap peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: *Komik Digital, Pembelajaran Visual, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Perubahan penting dalam bidang pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di sekolah dasar, telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Walaupun kemajuan dalam teknologi digital sangat cepat, masih banyak proses belajar di sekolah dasar yang bergantung pada buku pelajaran dan metode pengajaran yang lebih mengutamakan guru. Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep abstrak sering kali berkaitan dengan rendahnya partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi kondisi tersebut, pembelajaran perlu didukung oleh materi ajar yang disusun secara menarik, berbasis visual, mampu menumbuhkan motivasi, dan selaras dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar tidak sekadar

berfungsi sebagai alat penyampai materi, melainkan juga sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperluas pengalaman belajar yang mereka peroleh. Proses pengajaran di abad ke-21 menuntut guru untuk secara inovatif menggabungkan teknologi digital demi menciptakan pembelajaran yang interaktif, memotivasi, dan berfokus pada peserta didik (Syahputra, 2024). Maka dari itu, pemilihan materi ajar yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik sekolah dasar agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal.

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar biasanya lebih mudah menangkap informasi ketika materi disampaikan secara nyata dan visual daripada melalui penjelasan yang abstrak (Maisarah et al., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang

memadukan unsur gambar dan teks menjadi penting sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan lebih optimal. Media visual mampu menyajikan konsep pembelajaran dengan lebih jelas, menarik perhatian, serta mendorong partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (Dita, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik dapat dibantu secara lebih sederhana dan menarik melalui penyajian materi yang memadukan teks dan gambar. Dengan penyajian visual yang menarik dan alur cerita yang sesuai dengan pengalaman belajar peserta didik, komik digital dapat mendorong perhatian, motivasi, dan keaktifan mereka selama pembelajaran berlangsung (Jannah & Reinita, 2023). Maka dari itu, komik digital berpotensi digunakan sebagai media belajar yang efektif untuk memperdalam pemahaman konsep dan mendukung peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

Beberapa kajian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memberikan dampak positif terhadap mutu pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan komik digital dapat

mendorong semangat belajar dan partisipasi peserta didik, serta mempermudah pemahaman materi karena informasi disampaikan melalui perpaduan gambar dan teks yang menarik. Penelitian Jannah dan Reinita (2023) mengemukakan bahwa komik digital dianggap tepat dan sesuai untuk digunakan di ruang kelas sekolah dasar karena mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Selain mendukung pemahaman konsep, komik digital juga berpotensi mengajarkan nilai-nilai dan karakter kepada peserta didik. Penelitian Saputro dan Soeharto (2015) menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan dengan berorientasi pada pembentukan karakter mampu mengintegrasikan nilai-nilai positif dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian tokoh, alur cerita, serta ilustrasi yang menarik, komik dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan moral secara lebih bermakna.

Selain mendukung peningkatan pemahaman dan motivasi belajar, komik digital juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkuat karakter peserta didik sekolah dasar. Karakter merupakan unsur dasar yang perlu diperhatikan dalam pendidikan.

karena tidak hanya menunjang keberhasilan akademik, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan perilaku positif yang diperlukan dalam interaksi sosial. Karakter positif yang mencakup kejujuran, rasa tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, sikap toleransi, dan kepedulian terhadap orang lain, dan kesadaran lingkungan, dapat disampaikan melalui penggambaran tokoh, rangkaian cerita, percakapan, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Cerita yang dekat dengan pengalaman peserta didik membantu mereka memahami nilai-nilai moral dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. komik dipandang bukan hanya sebagai media belajar yang menarik, melainkan juga sebagai sarana pendidikan yang mendukung pengembangan karakter peserta didik secara kontekstual dan bermakna.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan komik digital dapat mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman, pemahaman konsep sains, motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik. Namun, kajian-kajian tersebut umumnya masih menitikberatkan pada aspek kognitif serta pengembangan media

pembelajaran tertentu. Sementara itu, pembahasan yang secara khusus mengkaji peran komik digital sebagai media pembelajaran visual sekaligus sarana penguatan karakter peserta didik sekolah dasar masih belum banyak dilakukan. Padahal, kedua aspek tersebut memiliki kedudukan penting dalam pendidikan abad ke-21, karena pembentukan karakter memiliki peran yang sama pentingnya dengan pencapaian pengetahuan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, artikel ini bertujuan untuk menelaah berbagai temuan penelitian yang berkaitan dengan peran komik digital dalam menunjang pembelajaran visual serta penguatan karakter peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan memberi gambaran lebih jelas tentang peran komik digital sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Selain membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, media ini juga mendukung pembentukan sikap positif yang sejalan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, komik digital dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kajian pustaka atau *literature review* dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitis. Data penelitian bersumber dari sejumlah artikel ilmiah yang diperoleh melalui penelusuran pada Google Scholar, Garuda, serta jurnal-jurnal yang terindeks SINTA. Proses penelusuran dilakukan dengan memanfaatkan kata kunci *digital comics*, *visual learning*, *character education*, dan *elementary school*. Artikel yang dipilih harus memenuhi kriteria inklusi, yaitu: (1) merupakan artikel penelitian empiris atau artikel ilmiah yang menelaah pemanfaatan komik digital dalam kegiatan pembelajaran (2) berorientasi pada pendidikan sekolah dasar; (3) membahas kontribusi komik digital dalam mendukung pembelajaran visual atau penguatan karakter peserta didik, dan (4) terbit pada periode 2022–2026. Sementara itu, artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, bersifat duplikatif, serta tidak dilakukan dalam konteks pendidikan dasar tidak digunakan dalam kajian ini.

Tahapan seleksi literatur meliputi identifikasi, penyaringan, dan penentuan artikel yang sesuai dengan

tujuan penelitian. Dari 35 artikel yang ditemukan melalui proses pencarian awal, sebanyak 10 artikel memenuhi kriteria inklusi dan digunakan dalam kajian ini. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teknik *content analysis* dan *thematic synthesis* untuk menemukan pola temuan, mengelompokkan hasil penelitian ke dalam tema-tema utama, serta menyusun sintesis dari berbagai temuan yang berkaitan dengan peran komik digital dalam menunjang pembelajaran visual dan penguatan karakter peserta didik sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada era digital, proses pembelajaran di sekolah dasar dapat didukung oleh komik digital sebagai salah satu media pembelajaran. Melalui media ini, pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat diberikan secara lebih optimal dengan bantuan tampilan visual. Berdasarkan hasil analisis terhadap sepuluh artikel yang dijadikan sumber kajian, komik digital terbukti berkontribusi dalam mendukung pembelajaran visual serta membantu penguatan karakter peserta didik melalui integrasi unsur

teks, ilustrasi, warna, dan alur cerita yang menarik. Selain berfungsi sebagai media visual, komik digital juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Nurjanah et al (2022) yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui cerita yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Aziz et al (2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dapat didorong melalui penggunaan komik digital. Selain itu, Sunda et al. (2025), suasana belajar yang lebih menyenangkan dan keterlibatan aktif peserta didik dapat didorong melalui penggunaan komik digital yang dilengkapi ilustrasi menarik serta fitur interaktif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mendorong peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, peningkatan motivasi belajar yang

muncul melalui penggunaan komik digital tidak selalu menghasilkan peningkatan hasil belajar yang sama pada semua penelitian. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh strategi guru dalam mengoptimalkan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun sebagian besar hasil penelitian menunjukkan kecenderungan positif, tingkat efektivitas komik digital dapat bervariasi sesuai dengan konteks pembelajaran. Variasi hasil tersebut dapat dipengaruhi oleh mutu desain komik, kesesuaian materi dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta cara guru menerapkan strategi pembelajaran. Komik digital yang dikembangkan dengan fitur interaktif, tampilan ilustrasi yang menarik, serta alur cerita yang relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik cenderung lebih efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar dibandingkan komik digital yang hanya menyajikan teks dan gambar secara umum. Efektivitas komik digital tidak hanya bergantung pada kualitas media, tetapi juga pada desain dan cara

penerapannya dalam proses pembelajaran.

Hasil kajian menunjukkan bahwa komik digital berperan sebagai alat bantu belajar visual, membantu peserta didik menangkap materi melalui gabungan teks dan visual yang saling mendukung. Penyampaian ide dalam bentuk narasi visual membantu peserta didik dalam menangkap dan mengingat informasi. Namun, efektivitas komik digital bervariasi dalam berbagai penelitian. Beberapa penelitian mengungkapkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, akan tetapi yang lainnya menunjukkan peningkatan yang sedang. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan komik digital dipengaruhi oleh kualitas desain media, kesesuaian materi, karakteristik peserta didik, serta strategi pembelajaran yang digunakan guru. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sumantri dan Putri (2022) yang menunjukkan komik digital mendukung peserta didik dalam memahami konten ilmiah yang lebih abstrak melalui gambar yang menarik. Pemahaman yang lebih konkret dapat dibangun oleh peserta didik melalui penyajian gagasan dalam bentuk

gambar dan cerita. Selain itu, Nurjanah et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital bertema keberagaman budaya Indonesia dapat mendorong peningkatan minat membaca sekaligus kemampuan literasi. Hal ini terjadi karena materi disajikan melalui perpaduan ilustrasi dan teks yang menarik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman informasi dan pembentukan pengetahuan yang lebih bermakna dapat didukung melalui penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran visual.

Selain berperan sebagai media pembelajaran visual, komik digital juga memiliki peran penting terhadap penguatan karakter peserta didik. Fortinasari dan Malasari (2023) mengungkapkan bahwa komik digital dapat digunakan secara efektif sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Hasil yang sejalan juga ditemukan dalam penelitian Kristina dan Asih (2023) yang menyatakan bahwa pencapaian belajar dan nilai-nilai karakter peserta didik dapat diperkuat melalui penggunaan komik digital berbasis karakter. Selain itu,

penelitian Puspita et al. (2025) menunjukkan bahwa komik digital yang diambil dari budaya lokal secara efektif membantu dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, kesadaran lingkungan, kerja sama, dan berpikir reflektif pada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital memiliki peran ganda, yaitu sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi sekaligus sebagai sarana yang mendukung pembentukan karakter peserta didik. Melalui penggambaran tokoh, dialog, permasalahan, dan penyelesaian cerita, peserta didik dapat mengenal serta mempelajari berbagai nilai positif, seperti sikap jujur, bertanggung jawab, bekerja sama, toleran, serta peduli terhadap lingkungan. Penanaman nilai-nilai karakter melalui cerita yang relevan dengan kehidupan siswa dinilai lebih mudah dipahami dibandingkan penyampaian melalui metode ceramah. Akan tetapi, keberhasilan komik digital dalam mendukung penguatan karakter sangat dipengaruhi oleh kualitas cerita serta kesesuaian nilai yang disajikan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.

Komik digital tidak hanya berkontribusi terhadap pembelajaran visual dan penguatan karakter, tetapi juga berpotensi mendukung peningkatan keterampilan literasi serta kemandirian belajar peserta didik. Hasil penelitian Amaliyah dan Rande (2024), kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan secara efektif dapat ditingkatkan melalui penggunaan komik digital. Selain itu Fibiyaniti dan Nuroh (2024) menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan bercerita setelah peserta didik menggunakan komik digital. Selain itu, penelitian Sutomo dan Kusumadewi (2026) mengungkapkan komik digital efektif dalam mendorong pembelajaran mandiri peserta didik, karena cara penyampaian materi yang menarik dapat memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan hasil penelitian ini, komik digital memiliki dua peranan utama dalam pendidikan di tingkat sekolah dasar. Pertama, komik digital berfungsi sebagai alat visual untuk pembelajaran, yang mendukung pemahaman konsep peserta didik dengan menyajikan materi melalui gambar dan cerita yang menarik. Kedua, komik digital juga berfungsi

sebagai sarana pembentukan karakter, menyampaikan berbagai nilai baik melalui tokoh-tokoh, percakapan, dan jalan cerita yang merefleksikan kehidupan sehari-hari. Melalui kedua peran tersebut, materi pembelajaran dapat disampaikan dan penguatan karakter peserta didik dapat didukung melalui penggunaan komik digital.

Meskipun komik digital memiliki banyak kelebihan sebagai media pembelajaran, penerapannya dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari dukungan sarana dan kemampuan pendidik. Ketersediaan perangkat digital, akses teknologi, serta kemampuan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Peran guru sangat krusial dalam mengintegrasikan komik digital ke dalam proses pembelajaran agar tujuan belajar dan pengembangan karakter bisa tercapai dengan maksimal. Kesenjangan penelitian dalam kajian ini terletak pada masih terbatasnya penelitian yang mengkaji peran komik digital secara terpadu sebagai media pembelajaran visual sekaligus sarana penguatan karakter

peserta didik. Namun, pada sebagian besar penelitian sebelumnya, pemanfaatan komik digital masih dikaji secara terpisah, seperti pada aspek peningkatan hasil belajar, kemampuan literasi, atau penguatan karakter. Maka dari itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai peran komik digital dalam mendukung pembelajaran visual dan pengembangan karakter secara bersamaan.

Penelitian ini memberikan kontribusi melalui penyusunan sintesis terhadap sepuluh artikel ilmiah yang mengkaji penggunaan komik digital pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil kajian, komik digital terbukti mampu membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian visual, dan juga dapat mendukung pendidikan nilai melalui alur cerita yang menarik serta dekat dengan pengalaman hidup peserta didik. Dengan demikian, pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar dapat diwujudkan melalui penggunaan komik digital yang memadukan aspek kognitif dan afektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa komik digital memiliki peran penting dalam menunjang pembelajaran visual sekaligus mendukung pengembangan karakter peserta didik. Materi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik melalui perpaduan unsur visual dan verbal yang menarik dalam komik digital. Penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, komik digital juga berpotensi menjadi media penanaman nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, serta kepedulian lingkungan melalui cerita yang relevan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Meskipun masih ada berbagai tantangan dalam penerapannya, kemajuan teknologi digital terus membuka peluang untuk lebih mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, para pendidik dan pengembang materi pembelajaran perlu memanfaatkan komik digital secara maksimal agar

menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, serta mendukung pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan pendidikan abad-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., & Rande, R. (2024). Komik Digital Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113–120.
- Arfika, N., Purba, F. P. Y., Adillah, R., Gurning, B. F., & Silaban, S. (2023). Keefektifan Komik Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(1), 183. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53155>
- Aziz, A. M., Wardani, P. A., & Usman, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Artificial Intelligence Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4874–4888.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(1), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fibiyanti, H., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Kemampuan Menulis

- Cerita di Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4544–4550.
- Fortinasari, P. B., & Malasari, S. (2023). Komik Digital dalam Mengenalkan Karakter Kebangsaan di Tingkat Sekolah Dasar. *AKSIOLOGIYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 750–764. <https://doi.org/10.30651/aks.v7i4.15026>
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Kristina, A. D., & Asih, S. S. (2023). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(2), 47–57.
- Maisarah, M., Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani, M. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Manalu, M. A., Hartono, Y., & Aisyah, N. (2017). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.29408/jel.v3i1.305>
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–107.
- Puspita, A. M. I., Istianah, F., Setyowati, R. R. N., & Bentri, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital Melalui Smartbuilder Berbasis Budaya Lokal untuk Mendukung ESD dalam Penguatan Karakter Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(11), 2903–2912.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *MUADDIB Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>
- Santoso, Y., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Digital Berbantuan Canva Materi Teks Eksposisi Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3807–3814. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1732>
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72.

- Setiani, D., Dewi, P. F. A., Delya, S. M., Rahmawati, V., & Dasmo, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Digital Berbasis Line Webtoon Pada Pokok Bahasan Tekanan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 212. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.4008>
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2022). Pemanfaatan Komik Digital pada Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 67–73. <https://doi.org/10.21009/perduli.v2i2.28048>
- Sunda, A. M., Nugraha, R. G., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 913–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212>
- Sutomo, & Kusumadewi, R. F. (2026). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 104–117. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42339>
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development (JISED)*, 2(4), 10–13.