

Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis

The Use of Digital Comics as a Learning Medium to Enhance Learning Independence and Critical Thinking

¹*Sutomo, ²Imam Kusmaryono

¹²Magister Pendidikan Dasar, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

*E-mail : sutomo0328@gmail.com¹, kusmaryono@unissula.ac.id²

Abstrak

Di era digital yang terus berkembang, penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran telah menunjukkan potensi signifikan dalam meningkatkan kemandirian belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk Penelitan ini bertujuan untuk meninjau dan menganalisis berbagai literatur terkait penggunaan komik digital dalam konteks pendidikan, guna mengidentifikasi potensi, manfaat, dan tantangan penerapannya dengan menganalisis 15 artikel relevan. Metode yang digunakan adalah pendekatan naratif untuk mengkaji literatur yang ada, dengan fokus pada dampak komik digital terhadap aspek kognitif dan afektif siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti ketergantungan pada teknologi dan kesenjangan akses, rekomendasi untuk praktik terbaik dalam penggunaan komik digital di kelas dapat membantu mengoptimalkan manfaatnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah.

Kata kunci: *digital comics, learning media, critical thinking, and independent learning.*

Abstract

In the digital era digital era, the use of digital comics as a learning medium has shown significant potential in improving learning independence and learning outcomes. has shown significant potential in improving learning independence and critical thinking skills of students' critical thinking skills, especially at the elementary school level. This research aims to This study aims to review and analyze various literatures related to the the use of digital comics in educational contexts, in order to identify potential, benefits, and challenges of its application by analyzing 15 relevant articles. The method used is a narrative approach to review the existing literature, focusing on the impact of digital comics on the cognitive and affective aspects of students. on students' cognitive and affective aspects. The results of the analysis show that digital comics not only improve students' motivation and understanding, but also encourage active engagement in the learning process. also encourage active engagement in the learning process. Although there are challenges in their implementation, such as technology dependency and access gaps, recommendations for best practices in using digital comics in the classroom can help optimize their benefits. digital comics in the classroom can help optimize their benefits. This research is expected to contribute to the development of more innovative and effective more innovative and effective learning methods in schools.

Keywords: *digital comics, learning media, critical thinking, and independent learning.*



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>

Copyright© 2025, Sutomo et al



This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Received 22 Desember 2024, Accepted 27 January 2025, Published 02 February 2025

PENDAHULUAN

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan mengalami transformasi menuju pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu inovasi yang banyak dibahas dalam berbagai literatur adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital dinilai mampu menyampaikan informasi secara visual dan naratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Studi-studi sebelumnya (Puspita et al., 2023). Selain itu, penggunaan media ini dapat mendorong kreativitas siswa, karena mereka dapat berpartisipasi dalam pembuatan konten. Salah satu media yang digunakan adalah komik digital.

Dalam kajian literatur, ditemukan bahwa komik digital tidak hanya diposisikan sebagai alat bantu visual, tetapi juga memiliki potensi dalam menumbuhkan kreativitas dan rasa ingin tahu siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Sebagai contoh, I Made Surat menjelaskan bahwa dalam pembelajaran matematika, komik digital mampu memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak seperti pecahan, dengan pendekatan visual yang lebih intuitif (I Made Surat, 2016). Teori Konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky mendukung penggunaan media ini, karena menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Agustyaningrum et al., 2022). Dengan media digital, siswa dapat mengeksplorasi dan berkolaborasi, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan potensi positif dari penggunaan komik digital, literatur juga mencatat adanya tantangan dalam implementasinya. Banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk merasakan manfaatnya secara maksimal (Sucipto et al., 2024). Selain itu, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, terutama ketika mereka tidak terbiasa dengan pendekatan interaktif yang ditawarkan oleh komik digital (Bengu, 2021). Kurangnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media ini juga menjadi hambatan, sehingga mereka tidak dapat mengintegrasikan komik digital secara efektif ke dalam kurikulum.

Dalam konteks yang lebih sempit, seperti yang dicatat dalam laporan observasi oleh sejumlah literatur, siswa masih banyak yang bergantung pada metode pembelajaran konvensional. Hal ini berdampak pada kurang berkembangnya kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis mereka. Studi-studi ini memberikan gambaran bahwa meskipun potensi media telah banyak didiskusikan, terdapat kesenjangan antara pemahaman teoretis dengan penerapannya di lapangan.

Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Narestuti, Sudiarti, dan Nurjanah, secara konsisten menyatakan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa (Narestuti et al., 2021). Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat merangsang minat siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Namun, kajian literatur ini mencermati bahwa sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat eksploratif atau terbatas pada konteks tertentu, sehingga belum sepenuhnya

menjelaskan bagaimana media ini berfungsi secara optimal dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar siswa dalam skala luas.

Artikel *Literature review* ini akan mengkaji 15 artikel yang relevan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik terhadap kemandirian belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan menganalisis berbagai studi yang ada, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak penggunaan komik digital dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, review ini juga akan mengidentifikasi tantangan dan peluang yang dihadapi dalam implementasi komik digital, serta memberikan rekomendasi untuk praktik terbaik dalam penggunaannya di kelas.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut literatur-literatur yang ada untuk mengidentifikasi celah-celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi, seperti keterpaduan komik digital dengan pendekatan pedagogis tertentu, atau bagaimana media ini berpengaruh terhadap hasil belajar dalam jangka panjang. Kajian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang bersifat empiris maupun pengembangan media pembelajaran digital yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Alasan peneliti melakukan kajian ini adalah untuk menelaah secara mendalam literatur terkait penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan potensi meningkatkan kemandirian belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan mengkaji literatur yang ada, peneliti berharap dapat mengidentifikasi berbagai manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan komik digital dalam pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas komik digital dalam meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kritis siswa, serta untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pendidik dalam mengimplementasikan media ini secara optimal dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah.

METODE PENELITIAN

Dalam artikel review ini, metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan naratif yang bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis literatur yang relevan mengenai penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menyusun narasi yang komprehensif dan mendalam tentang efektivitas komik digital dalam konteks pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemandirian belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa (Rother, 2007).

Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (Rukminingsih et al., 2020):

1. Artikel yang diterbitkan dalam jurnal akademik terakreditasi dan relevan dengan topik penggunaan komik digital dalam pendidikan.
2. Penelitian yang berfokus pada siswa di tingkat pendidikan dasar, khususnya kelas V.

3. Studi yang membahas dampak komik digital terhadap kemandirian belajar dan keterampilan berpikir kritis. Artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu terakhir 10 tahun untuk memastikan relevansi dan keterkinian informasi.

Teknik Screening

Menurut Habibie, proses *screening* dilakukan dengan langkah-langkah (Habibi & Artha Glory Romey Manurung, 2023) berikut:

1. Pencarian literatur dilakukan melalui database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan ERIC dengan menggunakan kata kunci yang relevan, seperti "komik digital," "media pembelajaran," "kemandirian belajar," dan "berpikir kritis."
2. Artikel yang ditemukan kemudian disaring berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan.
3. Peneliti membaca abstrak dan kesimpulan dari artikel yang terpilih untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara (Kim et al., 1985):

1. Mengkategorikan artikel yang terpilih berdasarkan tema-tema utama yang berkaitan dengan penggunaan komik digital, kemandirian belajar, dan berpikir kritis.
2. Mengidentifikasi dan merangkum temuan utama dari setiap artikel, termasuk metodologi yang digunakan, hasil yang diperoleh, dan rekomendasi yang diberikan oleh penulis.
3. Menganalisis kesamaan dan perbedaan dalam temuan dari berbagai studi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

Sintesis

Sintesis dilakukan untuk (Yam, 2024):

1. Menyusun narasi yang menggambarkan efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran dalam konteks kemandirian belajar dan berpikir kritis.
2. Mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari studi-studi yang ada, serta tantangan dan peluang yang dihadapi dalam implementasi komik digital di kelas.
3. Menyusun rekomendasi praktis bagi guru dan pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan komik digital dalam pembelajaran.

Dengan metode penelitian ini, diharapkan artikel review dapat memberikan wawasan yang mendalam dan komprehensif mengenai penggunaan komik digital dalam pendidikan, serta kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Literature review* ini mencakup 15 artikel yang membahas penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran, dengan fokus pada peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dari analisis yang dilakukan, terdapat beberapa temuan kunci yang dapat diidentifikasi:

Tabel 1. Distribusi Pelacakan Literature

Fokus masalah	Tahun	Jumlah paper	Sumber data
Pengembangan Media Digital E-Komik	2022	2	(Afriana & Prastowo, 2022a), (Lillihata et al., 2022a), (Asri Dwi Kristina, 2023a), (Aziz & Wardani, 2024a)
menunjang perkembangan	2023	1	
	2024	1	

afektif siswa			
Media pembelajaran berbasis digital di sekolah	2019	1	(Siregar et al., 2019),(Prastika et al., 2024a), (Aziz & Wardani, 2024b)
	2024	2	
Pengembangan Media Digital E-Komik menunjang perkembangan kognitif siswa	2022	2	(Dewi Rahmawati Noer Jannah, 2022a), (Wicaksono et al., 2022a), (Oktaviana & Ramadhani, 2023a), (Asani, 2023a), (Prasasti & Anas, 2023a), (Abdul & Elfin, 2024a), , (Putri et al., 2024a), (Suci et al., 2024a)
	2023	3	
	2024	3	
JUMLAH	2024	15	

Tabel berikut menyajikan distribusi *literature* yang mengkategorikan penelitian terkait penggunaan media digital e-komik sebagai alat pembelajaran, dengan fokus pada perkembangan afektif dan kognitif siswa. Tabel ini mencakup tahun publikasi, jumlah artikel, serta sumber data yang relevan, memberikan gambaran komprehensif tentang tren dan temuan dalam bidang ini dari tahun 2019 hingga 2024 diantaranya:

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital di sekolah telah menjadi perhatian utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan, seperti yang diungkapkan dalam berbagai penelitian (Siregar et al., 2019),(Prastika et al., 2024b), (Aziz & Wardani, 2024b). Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan e-komik dalam pembelajaran, yang terbukti efektif dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika dan pendidikan agama Islam (PAI). Misalnya, pengembangan komik digital "Aku Anak Sholehah, Aku Berempati" sebagai media pembelajaran PAI untuk siswa kelas 2 SD menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral dan sosial. Selain itu, pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis artificial intelligence juga memberikan peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam teknologi pendidikan berperan besar dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pengembangan media digital e-komik telah terbukti efektif dalam menunjang perkembangan afektif siswa, seperti yang diungkapkan dalam beberapa penelitian terbaru. Penelitian oleh Afriana dan Prastowo (Afriana & Prastowo, 2022b), serta Lillihata et al. (Lillihata et al., 2022b) menunjukkan bahwa penggunaan e-komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, yang berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih positif. Selain itu, penelitian oleh Asri Dwi Kristina (Asri Dwi Kristina, 2023b) dan Aziz dan Wardani (Aziz & Wardani, 2024b) menekankan bahwa e-komik tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial kepada siswa. Dengan menyajikan konten yang menarik dan relevan, e-komik mampu menciptakan keterhubungan emosional antara siswa dan materi pelajaran, sehingga mendukung perkembangan afektif mereka. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pendidikan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap aspek afektif siswa, yang penting untuk membentuk karakter dan sikap positif dalam proses belajar. Dalam hal ini, e-komik bukan hanya sekadar media visual, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membangun karakter dan sikap siswa dalam pembelajaran.

Pengembangan media digital e-komik telah terbukti efektif dalam menunjang perkembangan kognitif siswa, seperti yang ditunjukkan dalam berbagai penelitian (Dewi Rahmawati Noer Jannah, 2022b), (Wicaksono et al., 2022b), (Oktaviana & Ramadhani, 2023b), (Asani, 2023b), (Prasasti & Anas, 2023b), (Abdul & Elfin, 2024b), , (Putri et al., 2024b), (Suci et al., 2024b) . Pemanfaatan media ajar interaktif berbasis digital, seperti komik, tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga memberdayakan kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam konteks pembelajaran IPA, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi siswa dan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting di era digital abad 21. Misalnya, penelitian mengenai media pembelajaran matematika berbasis komik peluang (KOLANG) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media ini mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, penerapan keterampilan berpikir kritis melalui media digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar juga menunjukkan hasil yang positif, di mana siswa lebih mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi yang mereka terima (Almasri, 2024). Dengan demikian, integrasi media digital, termasuk e-komik, dalam kurikulum pendidikan tidak hanya mendukung perkembangan kognitif siswa, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era modern. Dengan kata lain, e-komik berperan dalam membentuk pola pikir analitis siswa melalui cara yang menarik dan mudah dipahami.

Dari hasil *literature* tersebut. Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan e-komik, dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Media digital, termasuk e-komik, tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media digital menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Namun, perlu diperhatikan bahwa efektivitas media ini bergantung pada bagaimana pendidik mengelola dan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu kelebihan utama media digital adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. E-komik, misalnya, menggabungkan elemen visual dan naratif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Selain itu, media digital memungkinkan aksesibilitas yang lebih besar, di mana siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile atau computer (Saputra, 2024). Hal ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, yang sangat penting di era modern di mana siswa sering kali memiliki jadwal yang padat. Penggunaan media digital juga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar, seperti yang terlihat dalam pengembangan komik digital "Aku Anak Sholehah, Aku Berempati," yang berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral dan sosial.

Namun, penggunaan media digital juga memiliki kelemahan. Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan pada teknologi, yang dapat menyebabkan siswa kurang terampil dalam keterampilan dasar seperti membaca dan menulis. Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital dan internet, yang

dapat menciptakan kesenjangan dalam pembelajaran. Kelemahan lainnya adalah potensi distraksi yang ditimbulkan oleh perangkat digital, di mana siswa mungkin lebih tertarik pada konten non-pendidikan yang tersedia secara online. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang penggunaan media digital dengan bijak, memastikan bahwa siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan ritme mereka sendiri, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran (Sutrisno, 2024).

Beberapa faktor yang mendukung penggunaan media digital dalam pendidikan antara lain perkembangan teknologi yang pesat, kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan abad 21, dan tuntutan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif (Asis Nojeng et al., 2023). Dukungan dari pihak sekolah dan orang tua juga sangat penting dalam mendorong penggunaan media digital. Pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran menjadi faktor kunci, karena guru yang terampil dalam menggunakan media digital dapat lebih efektif dalam mengajarkan siswa (Sutrisno, 2025). Dukungan kebijakan sekolah dan bimbingan dari guru sangat diperlukan untuk mengoptimalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran.

Kecenderungan anak-anak saat ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan media digital. Siswa yang tumbuh di era teknologi cenderung lebih nyaman dan akrab dengan perangkat digital, sehingga mereka lebih tertarik pada metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi (Zheng et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ajar interaktif berbasis digital, seperti komik, dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan kemampuan berpikir kritis siswa (Sakti, 2023). Misalnya, penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPA telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi dan kemampuan analisis siswa, yang sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Media digital juga memberikan manfaat signifikan dalam aspek kognitif dan afektif siswa. Dalam konteks kognitif, penggunaan e-komik dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dengan menghadirkan situasi yang memerlukan analisis dan evaluasi (Wijaya Kusuma et al., 2023). Siswa didorong untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga untuk mempertanyakan, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari apa yang mereka pelajari. Selain itu, media digital dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, karena mereka memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan minat dan kecepatan belajar masing-masing (Dewanti & Putra, 2022). Dengan demikian, siswa menjadi lebih proaktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran.

Teori pembelajaran konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, sangat relevan dalam konteks penggunaan media digital dalam pendidikan. Konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Muzakki et al., 2021). Media digital, seperti e-komik, menyediakan konteks yang kaya untuk eksplorasi dan interaksi, memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Selain itu, teori pembelajaran sosial Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Amahorseya & Mardiyah, 2023). Dengan menggunakan media digital, siswa dapat berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman sebaya, yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis digital, termasuk e-komik, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Meskipun

terdapat beberapa kelemahan dan tantangan, kelebihan yang ditawarkan oleh media digital jauh lebih signifikan. Dengan dukungan yang tepat dari pendidik, sekolah, dan orang tua, teknologi pembelajaran digital dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era modern.

KESIMPULAN DAN SARAN

Literature review ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya e-komik, memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai penelitian yang dianalisis mengindikasikan bahwa e-komik tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, baik dalam aspek kognitif maupun afektif. Media digital ini terbukti efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar, serta meningkatkan kemandirian belajar melalui eksplorasi materi yang sesuai dengan minat dan kecepatan masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas selesainya penelitian ini. Peneliti juga berterimakasih atas dukungan semua orang yang berperan penting dalam memperlancar proses penelitian. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada pihak Magister Pendidikan Dasar, Universitas Islam Sultan Agung atas bantuan yang diberikan selama penelitian ini dilakukan.

REFERENSI

- Abdul, H., & Elfin, S. (2024a). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Abdul, H., & Elfin, S. (2024b). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022a). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022b). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Almasri, F. (2024). Exploring the Impact of Artificial Intelligence in Teaching and Learning of Science: A Systematic Review of Empirical Research. *Research in Science Education*, 54(5), 977–997. <https://doi.org/10.1007/s11165-024-10176-3>
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardliyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut

- Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Asani, S. N. (2023a). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 17–23. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v3i2.358>
- Asani, S. N. (2023b). Systematic Literature Review Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 3(2), 17–23. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v3i2.358>
- Asis Nojeng, Asri Ismail, M. Miftach Fakhri, Dary Mochamad Rifqie, & Muhammad Ansarullah S. Tabbu. (2023). PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital Pada Kabupaten Majene. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 213–221. <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.v1i3.192>
- Asri Dwi Kristina, S. S. A. (2023a). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2), 14–25.
- Asri Dwi Kristina, S. S. A. (2023b). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2), 14–25.
- Aziz, A. M., & Wardani, P. A. (2024a). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Artificial Intelligence Di Sekolah Dasar*. 09.
- Aziz, A. M., & Wardani, P. A. (2024b). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI SEKOLAH DASAR*. 09.
- Bengu, R. T. (2021). Studi Eksplanatori Dan Konfirmatori Tentang Model Pembelajaran Problem Solving Berdasarkan Kejadian 26:1-35 Di Kalangan Murid Som Gereja Bethany Se-Kota Surabaya. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 41–57. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.62>
- Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178–188. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.50209>
- Dewi Rahmawati Noer Jannah, I. R. W. A. (2022a). Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Rahmawati Noer Jannah dan Idam Ragil Widianto Atmojo berfokus pada pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis abad 21 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Hasil pe. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Dewi Rahmawati Noer Jannah, I. R. W. A. (2022b). Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Rahmawati Noer Jannah dan Idam Ragil Widianto Atmojo berfokus pada pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis abad 21 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Hasil pe. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Habibi, R., & Artha Glory Romey Manurung. (2023). SLR Systematic Literature Review: Metode Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Human Performance

- Technology. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(2), 100–107. <https://doi.org/10.52158/jacost.v4i2.511>
- I Made Surat. (2016). *Pembentukan Karakter Dan Kemampuan Berpikir Logis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Saintifik*. 4(June), 2016.
- Kim, S., Nelson, J. G., & Williams, R. S. (1985). Mixed-basis band-structure interpolation scheme applied to the fluorite-structure compounds NiSi₂, AuAl₂, AuGa₂, and AuIn₂. In *Physical Review B* (Vol. 31, Issue 6). <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.31.3460>
- Lillihata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2022a). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2), 377–393.
- Lillihata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2022b). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2), 377–393.
- Muzakki, H., Yulia Hidayatul Umah, R., & Mudawinun Nisa', K. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Maria Montessori Dan Penerapannya Di Masa Pandemi Covid-19. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(1). <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.164>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023a). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023b). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023a). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023b). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Prastika, D. W., Mazidah, N., & Ali, M. F. (2024a). *Pengembangan Komik Digital “ Aku Anak Sholehah , Aku Berempati ” Sebagai Media Pembelajaran Pai Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. 4(2), 135–150.
- Prastika, D. W., Mazidah, N., & Ali, M. F. (2024b). *Pengembangan Komik Digital “ Aku Anak Sholehah , Aku Berempati ” Sebagai Media Pembelajaran Pai Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. 4(2), 135–150.
- Puspita, A. A., Fitri, A. F., & Yuliani, N. V. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran IPA pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Sekolah Dasar. *Snhrp*, 2(202), 117–126.

- Putri, V. E., Pradana, S. R., Mulawarman, U., & Jakarta, U. N. (2024a). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Artificial Intelligence Di Sekolah Dasar*. 1.
- Putri, V. E., Pradana, S. R., Mulawarman, U., & Jakarta, U. N. (2024b). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Artificial Intelligence Di Sekolah Dasar*. 1.
- Rother, E. T. (2007). Systematic literature review X narrative review. *ACTA Paulista de Enfermagem*, 20(2), 7–8. <https://doi.org/10.1590/s0103-21002007000200001>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219.
- Saputra, E. E. (2024). *Peran Komik Digital Sebagai Media Visual Dalam Dasar*. 5(1).
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Suci, S. I. S., Rusnita Dewi, H., & Zainuddin, Z. (2024a). Media Pembelajaran Matematika Komik Peluang (Kolang) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 102–111. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1998>
- Suci, S. I. S., Rusnita Dewi, H., & Zainuddin, Z. (2024b). Media Pembelajaran Matematika Komik Peluang (Kolang) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 102–111. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1998>
- Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>
- Sutrisno. (2025). Pengembangan instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Berbasis Etnosains pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2119–2126. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7118>
- Sutrisno, N. M. Y. (2024). Artificial Intelligence In Science Learning In Primary Schools. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences (IJHESS)*, 6(3), 2854–2859. <https://doi.org/https://doi.org/10.55227/ijhess.v3i6.840>
- Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022a). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022b). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Wijaya Kusuma, J., Supardi, Mp., Muh Rijalul Akbar, Mp., Hamidah, Mp., Ratnah, Mp., Muh Fitrah, Mp., & Sepriano, Mp. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan*

Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0).

Yam, J. H. (2024). Kajian Penelitian: Tinjauan Literatur Sebagai Metode Penelitian. *Jurnal Empire*, 4(1), 61–70.

Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>