Efektivitas Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kajian Literatur terhadap Hasil Belajar Siswa

Rela Putri Piranti[1], Mukhzamilah[2]
[1,2]Universitas Negeri Surabaya
E-mail: [1]rela.23121@mhs.unesa.ac.id, [2]mukhzamilah@unesa.ac.id

ARTICLE INFORMATION

Article history:
Received: 21/09/2026;
Revised: 21/10/2026;
Accepted: 30/10/2026;
Available online: 31/10/2026.

Keywords:
comics;
Indonesian language learning;
learning media;
learning outcomes;
literature review.

ABSTRACT

Comic media offer a combination of verbal and visual information that can make learning materials more contextual and engaging. This study aims to analyze the effectiveness of comic media in Indonesian language learning and to identify learning outcomes and conditions associated with its use. The study employed a descriptive literature review with thematic synthesis. Data were obtained from eleven journal articles published between 2022 and 2026 concerning comics in Indonesian language learning, language learning, literacy, and related competencies. The articles were selected based on their relevance to comic use or development and their reporting of learning outcomes, effectiveness, or learning-related competencies. Data were extracted and compared in terms of educational level, learning context, comic format, research design, learning indicators, and major findings. The synthesis shows a generally positive tendency: comics were associated with improved Indonesian language comprehension, vocabulary acquisition, literacy, higher-order thinking skills, student engagement, and learning mastery. Direct evidence in Indonesian language learning was found in studies reporting significant pretest-posttest improvement and high classical mastery, while other studies strengthened the evidence through language, literacy, and cognitive-learning contexts. However, comic effectiveness was not determined by visual appeal alone. Content suitability, language clarity, information density, student characteristics, contextual storylines, and integration with learning activities also influenced the reported outcomes. Therefore, comics can be considered a relevant instructional medium for Indonesian language learning when they are designed contextually and integrated with appropriate learning activities.

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua with CC BY SA license, 2026.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mensintesis temuan mengenai efektivitas media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta mengidentifikasi karakteristik penggunaan komik yang mendukung hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan kajian literatur deskriptif dengan sintesis tematik kualitatif. Data penelitian berupa sepuluh artikel ilmiah yang terbit pada 2022–2026 dan membahas penggunaan atau pengembangan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran bahasa, literasi, dan kompetensi belajar yang berkaitan dengan hasil belajar. Data dikumpulkan melalui dokumentasi dan dianalisis dengan membandingkan tujuan penelitian, jenjang pendidikan, bentuk komik, desain penelitian, indikator capaian, dan temuan utama. Hasil sintesis menunjukkan kecenderungan positif penggunaan komik dalam mendukung hasil belajar. Bukti langsung pada pembelajaran Bahasa Indonesia terlihat melalui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan e-comic dan tingginya ketuntasan klasikal pada pengembangan media komik. Penelitian lain memperkuat pola tersebut melalui peningkatan penguasaan kosakata, literasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, keterlibatan siswa, literasi budaya, dan ekoliterasi. Efektivitas komik tidak hanya dipengaruhi daya tarik visual, tetapi juga kesesuaian materi, kejelasan bahasa, konteks cerita, kepadatan informasi, karakteristik siswa, dan integrasi media dengan aktivitas atau model pembelajaran. Dengan demikian, media komik berpotensi efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia apabila dirancang secara pedagogis dan ditempatkan sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran yang memiliki tujuan jelas. Penelitian selanjutnya perlu menguji penggunaan komik pada materi Bahasa Indonesia yang lebih beragam dengan desain eksperimen yang lebih kuat dan indikator hasil belajar yang lebih seragam.

Kata kunci: komik, pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran, hasil belajar, kajian literatur.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menuntut siswa memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa dalam berbagai situasi. Proses

tersebut mencakup kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan. Karena itu, guru perlu memilih media yang dapat membantu siswa memahami materi sekaligus memberi ruang bagi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik karena menyajikan informasi melalui perpaduan gambar, teks, dialog, dan alur cerita.

Komik memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia. Informasi yang disajikan melalui kata dan gambar dapat membantu siswa membangun hubungan antara representasi verbal dan visual apabila keduanya dirancang secara relevan dengan tujuan pembelajaran (Mayer, 2021). Dalam konteks pembelajaran, kekuatan komik bukan semata-mata terletak pada tampilannya, melainkan pada kemampuan media tersebut mengemas informasi menjadi rangkaian yang lebih konkret dan kontekstual. Andani et al. (2024) menunjukkan bahwa komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena gambar dan cerita dapat membantu penyajian materi secara lebih menarik.

Bukti empiris mengenai penggunaan komik juga menunjukkan kecenderungan positif. Castillo-Cuesta dan Quinonez-Beltran (2022), melalui penelitian kuasi-eksperimen terhadap 262 siswa sekolah menengah, menemukan peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan pada kelompok yang menggunakan komik digital dibandingkan kelompok kontrol. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Dika dan Bektiningsih (2023) melaporkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretes dan postes setelah penggunaan e-comic, dengan N-gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Harefa et al. (2024) juga melaporkan ketuntasan klasikal sebesar 96,3% pada uji lapangan media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian yang menggunakan komik untuk capaian pembelajaran lain. Khotimah dan Hidayat (2022) menemukan bahwa komik digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Fitria et al. (2023) menemukan skor literasi sains yang lebih tinggi secara signifikan pada kelompok yang menggunakan komik digital. Sementara itu, Ismiyanto et al. (2026) menemukan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa yang memperoleh integrasi E-Comic dan Problem-Based Learning. Temuan tersebut menunjukkan bahwa komik berpotensi mendukung capaian belajar melalui penyajian informasi yang lebih kontekstual dan aktivitas yang mendorong keterlibatan siswa.

Penelitian tentang komik, bagaimanapun, memiliki konteks yang beragam. Bentuk media yang digunakan meliputi komik digital, komik interaktif, dan komik yang dipadukan dengan model pembelajaran tertentu. Indikator yang diukur juga tidak sama, mulai dari hasil belajar langsung, penguasaan kosakata, literasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, hingga keterlibatan siswa. Kondisi tersebut membuat temuan penelitian perlu disintesis agar dapat diketahui pola umum mengenai efektivitas komik dan faktor yang menyertainya.

Kesenjangan penelitian pertama terletak pada masih terbatasnya kajian yang menghubungkan berbagai temuan penggunaan komik dengan hasil belajar dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih luas. Andani et al. (2024) mengkaji komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan penelitian terdahulu, sedangkan Khisbiyah et al. (2024) melakukan meta-analisis yang secara khusus membahas keterampilan berbicara. Kajian ini mengambil posisi dengan mensintesis penelitian yang secara langsung membahas Bahasa Indonesia sekaligus penelitian yang relevan dalam pembelajaran bahasa, literasi, dan kompetensi kognitif.

Kesenjangan kedua berkaitan dengan kondisi yang membuat komik efektif. Hasil belajar yang meningkat tidak selalu dapat dilepaskan dari kualitas media, karakteristik materi, aktivitas pembelajaran, atau model pembelajaran yang digunakan. Ismiyanto et al. (2026),

misalnya, memadukan E-Comic dengan Problem-Based Learning sehingga peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi tidak dapat dipandang semata-mata sebagai akibat penggunaan komik. Apostolou dan Linardatos (2023) juga menunjukkan pentingnya memperhatikan beban kognitif dalam aktivitas komik digital. Dengan demikian, kajian efektivitas komik perlu melihat bukan hanya hasil akhirnya, tetapi juga karakteristik penggunaan media yang mendukung keberhasilannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis sebelas artikel jurnal terbitan 2022–2026 untuk memetakan kecenderungan efektivitas media komik terhadap hasil belajar dan kompetensi terkait. Sintesis dilakukan dengan membandingkan jenjang pendidikan, konteks pembelajaran, bentuk komik, desain penelitian, indikator capaian, dan faktor yang mendukung efektivitas. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai posisi komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kecenderungan efektivitas media komik berdasarkan penelitian terdahulu; (2) mengidentifikasi bentuk peningkatan hasil belajar atau kompetensi yang berkaitan dengan penggunaan komik; dan (3) menganalisis faktor yang mendukung dan membatasi efektivitas media komik. Hasil kajian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan calon guru dalam memilih atau mengembangkan komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kajian literatur deskriptif dengan pendekatan sintesis tematik. Kajian literatur dipilih karena penelitian bertujuan mengintegrasikan hasil penelitian yang telah dipublikasikan, bukan menguji media komik secara langsung pada subjek baru. Penelitian kepustakaan menggunakan sumber tertulis sebagai dasar untuk mengidentifikasi, menelaah, dan menyusun pemahaman terhadap suatu persoalan secara sistematis (Hamzah, 2020). Dalam penelitian ini, sintesis dilakukan secara kualitatif karena artikel yang dikaji memiliki karakteristik dan indikator hasil yang beragam.

Sumber data berupa sebelas artikel jurnal ilmiah yang terbit pada 2022–2026. Artikel dipilih berdasarkan tiga kriteria, yaitu (1) membahas penggunaan atau pengembangan media komik; (2) melaporkan dampak, efektivitas, atau capaian belajar yang berkaitan dengan penggunaan komik; dan (3) menyediakan informasi mengenai metode dan hasil yang dapat dianalisis. Sumber tersebut mencakup penelitian pengembangan, eksperimen, kuasi-eksperimen, survei, dan kajian literatur dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran bahasa, literasi, dan kompetensi belajar terkait.

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi. Setiap artikel dibaca dan dicatat dalam matriks sintesis yang memuat penulis dan tahun, jenjang pendidikan, konteks atau materi pembelajaran, bentuk komik, tujuan penelitian, desain penelitian, subjek, indikator hasil, dan temuan utama. Pengumpulan dan pengorganisasian data dilakukan secara konsisten agar informasi antarsumber dapat dibandingkan. Penyusunan kategori analisis mengikuti prinsip pengorganisasian data kualitatif secara tematik (Creswell & Poth, 2024).

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, artikel dibaca secara keseluruhan untuk memahami tujuan, metode, dan hasil penelitian. Kedua, informasi yang berkaitan dengan efektivitas komik diberi kode berdasarkan bentuk media, jenjang, indikator hasil, desain penelitian, dan temuan. Ketiga, kode dikelompokkan menjadi tema yang berulang, yaitu hasil belajar, literasi dan kemampuan kognitif, keterlibatan siswa, serta faktor pendukung dan keterbatasan. Keempat, temuan antarsumber dibandingkan dan disusun

menjadi sintesis naratif. Pendekatan tersebut digunakan karena heterogenitas desain penelitian tidak memungkinkan seluruh hasil digabungkan menjadi satu ukuran efek statistik.

Dalam kajian ini, istilah hasil belajar digunakan secara operasional untuk mencakup capaian kognitif atau kompetensi belajar yang dilaporkan oleh penelitian sumber, seperti penguasaan kosakata, pemahaman Bahasa Indonesia, literasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, keterlibatan, dan ketuntasan belajar. Penggunaan istilah tersebut memungkinkan penelitian membandingkan hasil dari artikel yang memiliki indikator berbeda tanpa menyamakan seluruh bentuk capaian sebagai ukuran yang identik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelas artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media komik berkembang pada berbagai jenjang dan bidang pembelajaran. Sebagian artikel memberikan bukti langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan artikel lainnya digunakan untuk memperkuat pemahaman mengenai potensi komik pada pembelajaran bahasa, literasi, dan kompetensi kognitif. Ringkasan karakteristik dan temuan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik dan temuan penelitian mengenai media komik

No.	Peneliti (Tahun)	Konteks/Metode	Temuan Utama
1	Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran (2022)	EFL; komik digital; kuasi-eksperimen; 262 siswa	Penguasaan kosakata meningkat signifikan pada kelompok komik digital.
2	Khotimah & Hidayat (2022)	Komik digital interaktif; R&D ADDIE; 1.373 siswa	Keterlibatan dan capaian hasil belajar meningkat.
3	Dika & Bektiningsih (2023)	Bahasa Indonesia SD; R&D; 33 siswa kelas V	Wilcoxon signifikan; N-gain 0,71; peningkatan pemahaman tinggi.
4	Fitria et al. (2023)	Literasi sains SD; kuasi-eksperimen	Skor literasi kelas eksperimen lebih tinggi signifikan.
5	Apostolou & Linardatos (2023)	Pembuatan komik digital; pretest-posttest	Performa meningkat; beban kognitif berada pada tingkat normal.
6	Andani, Tarbekva, & Romadhoni (2024)	Bahasa Indonesia SD/MI; kajian literatur	Komik relevan sebagai alternatif media; kepadatan informasi perlu dikendalikan.
7	Harefa et al. (2024)	Bahasa Indonesia SMK; R&D ADDIE	Validitas dan kepraktisan tinggi; ketuntasan klasikal 96,3%.
8	Hudhana et al. (2025)	Komik digital cerita rakyat; survei	Respons positif dan efektivitas dalam memperkuat ekoliterasi.
9	Khisbiyah et al. (2024)	Meta-analisis komik; keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	Pengaruh komik terhadap keterampilan berbicara berada pada kategori sangat besar.
10	Ismiyanto et al. (2026)	E-Comic + PBL; kuasi-eksperimen	HOTS meningkat signifikan pada kelompok E-Comic–PBL.
11	Nugraheni et al. (2026)	Literasi budaya; komik digital; 240 mahasiswa Thailand	Literasi budaya meningkat signifikan; N-gain rata-rata 0,488.

Efektivitas Media Komik Terhadap Hasil Belajar

Hasil sintesis menunjukkan kecenderungan positif penggunaan komik terhadap hasil belajar. Bukti yang paling langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditunjukkan oleh Dika dan Bektiningsih (2023). Penelitian tersebut mengembangkan e-comic untuk membantu siswa kelas V memahami materi Bahasa Indonesia. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan antara pretes dan postes dengan nilai signifikansi 0,000. Seluruh 33 siswa menunjukkan perubahan positif dan N-gain sebesar 0,71 berada pada kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-comic diikuti perubahan capaian belajar yang dapat diukur.

Temuan tersebut diperkuat oleh Harefa et al. (2024) melalui pengembangan media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMK. Uji lapangan menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 96,3%, sedangkan validasi ahli dan kepraktisan media juga berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pengembangan perlu dipahami bersama kualitas produk dan keterpakaian media. Komik yang digunakan dalam pembelajaran tidak cukup hanya menarik secara visual, tetapi juga perlu memenuhi tuntutan isi, bahasa, dan tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran bahasa yang lebih luas, Castillo-Cuesta dan Quinonez-Beltran (2022) menemukan peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan pada kelompok yang menggunakan komik digital. Desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol memberikan dasar pembanding yang lebih kuat untuk melihat perubahan hasil belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa cerita dan visual dapat membantu menempatkan kosakata dalam konteks sehingga siswa tidak hanya menerima kata secara terpisah.

Khotimah dan Hidayat (2022) memperlihatkan bahwa komik digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Penelitian tersebut melibatkan 1.373 siswa, delapan kepala sekolah, dan 20 guru dari sembilan sekolah dasar. Skala penelitian yang relatif besar memberikan gambaran bahwa komik digital dapat digunakan pada pembelajaran dengan jumlah siswa yang beragam. Namun, karena penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan, hasilnya perlu dibaca sebagai bukti efektivitas produk dalam konteks yang diteliti, bukan sebagai ukuran efek yang dapat langsung digeneralisasi ke seluruh pembelajaran.

Komik Sebagai Media untuk Mendukung Literasi dan Kemampuan Kognitif

Efektivitas komik tidak hanya terlihat dari nilai tes yang secara langsung mengukur pemahaman materi. Fitria et al. (2023) menemukan bahwa skor literasi sains siswa pada kelas yang menggunakan komik digital lebih tinggi secara signifikan daripada kelas kontrol. Meskipun materi penelitian berada pada bidang sains, temuan tersebut relevan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia karena menunjukkan bahwa komik dapat membantu menyajikan informasi, konteks, dan pertanyaan secara terpadu.

Ismiyanto et al. (2026) menemukan bahwa integrasi E-Comic dengan Problem-Based Learning meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut perlu ditafsirkan secara proporsional karena perlakuan yang diberikan bukan komik secara mandiri, melainkan kombinasi media dan model pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian tersebut memperlihatkan bahwa komik dapat menjadi bagian dari aktivitas yang mendorong siswa menganalisis dan memecahkan masalah.

Nugraheni et al. (2026) menunjukkan bahwa komik digital yang berorientasi pada budaya dapat mendukung literasi budaya mahasiswa Thailand. Penelitian terhadap 240 mahasiswa menghasilkan peningkatan yang signifikan dengan N-gain rata-rata 0,488. Temuan ini memperlihatkan bahwa konteks budaya dapat memperkuat fungsi komik karena materi tidak disajikan secara terpisah dari lingkungan sosial dan pengalaman belajar.

Hudhana et al. (2025) menunjukkan bahwa komik digital berbasis cerita rakyat dapat digunakan untuk memperkuat ekoliterasi siswa sekolah dasar. Cerita rakyat memberikan konteks yang dekat dengan nilai sosial dan budaya sehingga informasi dapat disampaikan melalui alur yang lebih bermakna. Bagi pembelajaran Bahasa Indonesia, prinsip tersebut dapat diterapkan melalui pemilihan cerita, tokoh, tempat, dan persoalan yang dekat dengan kehidupan siswa.

Khisbiyah et al. (2024) memberikan bukti yang lebih khusus melalui meta-analisis mengenai penggunaan media komik terhadap keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis menunjukkan effect size sebesar 2,02 yang termasuk kategori sangat besar. Temuan ini memperkuat posisi komik sebagai media yang tidak hanya berpotensi membantu pemahaman materi, tetapi juga dapat mendukung keterampilan berbahasa tertentu.

Faktor yang Mendukung Efektivitas Media Komik

Pertama, perpaduan teks dan visual merupakan kekuatan utama komik. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia melibatkan pemrosesan informasi melalui kata dan gambar, tetapi efektivitasnya bergantung pada cara informasi tersebut dirancang. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, gambar dapat memberikan konteks terhadap dialog, objek, tindakan, atau situasi komunikasi, sedangkan teks membantu mengarahkan pemahaman siswa terhadap informasi yang ditampilkan.

Kedua, konteks cerita dapat membuat materi lebih dekat dengan pengalaman siswa. Nugraheni et al. (2026) menunjukkan pentingnya konteks budaya, sedangkan Hudhana et al. (2025) memperlihatkan penggunaan cerita rakyat sebagai konteks pembelajaran. Prinsip tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan lingkungan sekitar, budaya lokal, cerita rakyat, atau peristiwa sehari-hari sebagai latar komik.

Ketiga, interaktivitas dan aktivitas lanjutan dapat memperkuat keterlibatan siswa. Khotimah dan Hidayat (2022) menunjukkan bahwa komik digital interaktif yang dilengkapi aktivitas belajar dapat mendukung keterlibatan dan hasil belajar. Dengan demikian, komik sebaiknya tidak berhenti pada aktivitas membaca. Pertanyaan, latihan, diskusi, atau tugas produksi bahasa dapat ditempatkan setelah atau di antara bagian komik.

Keempat, kepadatan informasi dan beban kognitif perlu diperhatikan. Apostolou dan Linardatos (2023) menunjukkan bahwa aktivitas pembuatan komik digital dapat meningkatkan performa, tetapi beberapa aspek beban kognitif tetap perlu diperhatikan. Andani et al. (2024) juga menekankan perlunya pengaturan gambar dan informasi agar komik tidak menjadi terlalu padat. Oleh sebab itu, komik pembelajaran tidak perlu dibuat ramai; kejelasan alur, keterbacaan teks, relevansi gambar, dan kesesuaian jumlah informasi justru lebih penting.

Implikasi Bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan sintesis penelitian, komik dapat ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar pengganti buku teks. Guru dapat menggunakan komik sebagai pemantik sebelum membaca, bahan untuk mengidentifikasi unsur kebahasaan, sumber contoh sebelum latihan, atau stimulus sebelum siswa menghasilkan teks. Penggunaan tersebut memungkinkan siswa memperoleh konteks sebelum melakukan aktivitas berbahasa.

Komik pembelajaran Bahasa Indonesia yang potensial memiliki beberapa karakteristik, yaitu tujuan pembelajaran yang jelas, bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa, gambar yang mendukung informasi, alur yang kontekstual, kepadatan informasi yang terkendali, serta aktivitas yang mendorong siswa memproses dan menggunakan informasi. Karakteristik tersebut merupakan hasil sintesis dari pola yang muncul dalam artikel yang dianalisis dan bukan hasil pengujian seluruh karakteristik secara bersamaan dalam satu penelitian.

Meskipun demikian, hasil kajian tidak menunjukkan bahwa komik selalu lebih efektif daripada semua media lain. Efektivitas yang dilaporkan berada dalam konteks tertentu dan sering kali berkaitan dengan model pembelajaran, materi, durasi penggunaan, serta

instrumen penilaian. Karena itu, pemilihan komik tetap perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Keterbatasan Penelitian

Kajian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah artikel yang dianalisis terbatas pada sebelas artikel sehingga belum dapat mewakili seluruh penelitian mengenai media komik. Kedua, desain penelitian dan indikator hasil berbeda-beda sehingga temuan tidak dapat digabungkan menjadi satu ukuran efek statistik. Ketiga, beberapa artikel berfokus pada bidang selain Bahasa Indonesia sehingga temuan tersebut digunakan sebagai penguat mengenai potensi dan mekanisme penggunaan komik, bukan sebagai bukti langsung untuk seluruh materi Bahasa Indonesia. Keempat, kajian ini belum melakukan penelusuran sistematis terhadap seluruh basis data ilmiah. Keterbatasan tersebut perlu dipertimbangkan ketika hasil kajian digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap sebelas artikel, media komik menunjukkan kecenderungan positif dalam mendukung hasil belajar dan berbagai kompetensi yang berkaitan dengan pembelajaran. Bukti langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditunjukkan oleh Dika dan Bektiningsih (2023) melalui peningkatan hasil belajar dengan N-gain 0,71 dan oleh Harefa et al. (2024) melalui ketuntasan klasikal 96,3%. Penelitian lain memperkuat pola tersebut melalui peningkatan penguasaan kosakata, literasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, keterlibatan, dan keterampilan berbicara.

Efektivitas komik terutama berkaitan dengan perpaduan teks dan visual, penggunaan konteks cerita, keterlibatan siswa, serta integrasi media dengan aktivitas atau model pembelajaran. Namun, komik tidak otomatis efektif hanya karena memiliki tampilan visual yang menarik. Kesesuaian isi, kejelasan bahasa, kepadatan informasi, karakteristik siswa, dan kualitas rancangan menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan. Dengan demikian, media komik dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran dan dipadukan dengan aktivitas yang relevan. Penelitian berikutnya perlu menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, sampel yang lebih beragam, serta indikator hasil belajar yang lebih seragam agar efektivitas komik dapat diukur secara lebih spesifik.

REFERENSI

Andani, R. A., Tarbekva, E., & Romadhoni, M. (2024). Comics as an interesting Indonesian language learning media for elementary students (SD/MI). *el-Aulad: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1). https://doi.org/10.47731/tyj50f25

Apostolou, D., & Linardatos, G. (2023). Cognitive load approach to digital comics creation: A student-centered learning case. *Applied Sciences*, 13(13), 7896. https://doi.org/10.3390/app13137896

Castillo-Cuesta, L., & Quinonez-Beltran, A. (2022). Using digital comics for enhancing EFL vocabulary learning during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 478–491. https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.24

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (5th ed.).* SAGE Publications.

Dika, N. S., & Bektiningsih, K. (2023). E-Comic improves understanding of Indonesian language learning results. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(3), 403–409. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i3.66865

Fitria, Y., Malik, A., Mutiaramses, M., 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), em2333. https://doi.org/10.29333/ejmste/13573

Hamzah, A. (2020). *Metode penelitian kepustakaan (library research): Kajian filosofis, teoretis, aplikasi, proses dan hasil penelitian (Edisi revisi).* Literasi Nusantara.

Harefa, A. F. D. D., Zega, I., & Riana. (2024). Development of comic learning media in Class XI SMK Negeri 2 Botomuzoi. RETORIKA: *Jurnal Ilmu Bahasa*, 10(3), 794–802. https://doi.org/10.22225/jr.10.3.2024.794-802

Hudhana, W. D., Sumarlam, & Sumarwati. (2025). Digital comics of folktales as learning media to strengthen elementary school students' ecoliteracy. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(2), 443–451. https://doi.org/10.17507/tpls.1502.14

Ismiyanto, M., Anif, S., & Muhibbin, A. (2026). Integrating E-Comics and Problem-Based Learning (PBL) to foster higher-order thinking skills in elementary students. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 18(3), 407–417. https://doi.org/10.26822/iejee.2026.441

Khisbiyah, N., Harsiati, T., & Widyartono, D. (2024). Efektivitas penggunaan media komik terhadap keterampilan berbicara (kajian meta-analisis). *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1535–1544. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7419

Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive digital comic teaching materials to increase student engagement and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46038

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.).* Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Nugraheni, L., Fathurohman, I., Hidayati, R., Setiawaty, R., & Salaebing, M. (2026). Culturally-inspired digital comics to enhance Indonesian cultural literacy among Thai learners. *Asian Journal of Interdisciplinary Research*, 9(2), 67–83. https://doi.org/10.54392/ajir2624

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Ed. 2, Cet. 29).* Alfabeta.