

STUDI LITERATUR: PERAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KONTEKS TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Saly Kurnia Octaviani¹, Arumsari², Rahmatika³

¹Program Studi Informatika, Universitas Tiga Serangkai

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tiga Serangkai

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tiga Serangkai

Email: salyoctaviani@tsu.ac.id¹, arumsari@tsu.ac.id², rahmatika@tsu.ac.id³

Abstract

This study examines the role of context-based digital comics in English language learning for elementary school students through a systematic literature review. Data were collected from Google Scholar and ERIC databases, limited to publications from 2020 to 2026. Following a PRISMA-guided selection process, 18 articles were selected for thematic analysis and narrative synthesis. The findings reveal that context-based digital comics significantly contribute to three dimensions of English learning: vocabulary acquisition, where visual and narrative context helps students infer and retain word meanings; reading comprehension and grammar mastery, where visual elements reduce cognitive load and support contextual inference; and motivation and learner engagement, where the interactive nature of digital comics encourages voluntary language practice. This study recommends structured integration of context-based digital comics into elementary English curricula, supported by adequate teacher training.

Keywords: digital comics, context-based learning, English language learning, elementary school, systematic literature review

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar merupakan tahap penting dalam membangun kompetensi komunikasi global siswa. Pada tahap ini, siswa mulai mengenal kosakata, struktur kalimat, serta konteks penggunaan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih sering didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada penghafalan aturan tata bahasa dan daftar kosakata tanpa konteks yang bermakna (Pratiwi et al., 2025).

Pendekatan tersebut terbukti kurang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak mampu menggunakan bahasa Inggris secara fungsional, meskipun telah menghafal banyak kaidah tata bahasa (Freeman & Anderson, 2011). Sejalan dengan itu, penelitian kualitatif Zulkifli dkk terhadap mahasiswa EFL menemukan bahwa kesulitan linguistic, seperti penguasaan tata bahasa, kosakata, dan pemahaman menyimak serta hambatan psikologis berupa kecemasan berbicara dan rendahnya kepercayaan diri, menjadi kendala dominan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas tatap muka (Zulkifli et al., 2025). Temuan tersebut menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang tidak responsif terhadap kebutuhan afektif dan linguistik siswa akan terus menghasilkan ketidakmampuan berbahasa secara fungsional. Hal ini menunjukkan perlunya transformasi pendekatan pembelajaran menuju model yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai mampu menjawab tantangan tersebut adalah komik digital berbasis konteks. Komik digital merupakan bentuk pengembangan dari komik konvensional yang memanfaatkan platform digital untuk menyajikan narasi visual secara interaktif dan mudah diakses. Berbeda dengan komik cetak, komik digital dapat menyajikan bahasa dalam situasi yang autentik dan kontekstual melalui dialog antartokoh, ekspresi wajah,

latar belakang gambar, serta elemen visual lainnya yang membantu siswa memahami makna secara lebih mendalam (Castillo-cuesta & Quinonez-beltran, 2022).

Komik digital berbasis konteks secara khusus merancang konten berdasarkan situasi kehidupan nyata yang dekat dengan pengalaman siswa. Pendekatan berbasis konteks (*contextual learning*) menekankan bahwa pengetahuan baru akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila dikaitkan dengan konteks yang familiar dan bermakna bagi peserta didik (Mayer, 2021). Dalam hal ini, komik digital berfungsi sebagai jembatan antara materi bahasa Inggris yang abstrak dengan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan.

Secara teoritis, penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui Dual Coding Theory (Paivio, 1990) dan Multimodal Learning Theory (Mayer, 2021). Dual Coding Theory menjelaskan bahwa otak memproses informasi visual dan verbal secara terpisah namun saling melengkapi, sehingga kombinasi gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Sementara itu, Multimodal Learning Theory menekankan bahwa penyajian informasi melalui berbagai modalitas, seperti gambar, teks, dan narasi, dapat mengoptimalkan proses belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan dampak positif penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian dari Castillo-Cuesta dan Quinonez-Beltran mengungkapkan bahwa komik digital dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan dibandingkan metode berbasis teks (Castillo-cuesta & Quinonez-beltran, 2022). Selain itu, penelitian Prihatiningtyas dan Seinsiani menemukan bahwa komik digital meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa dalam penguasaan kosakata (Prihatiningtyas & Seinsiani, 2025). Dalam tinjauan sistematis, penelitian dari Sukaba et al. menyimpulkan bahwa komik digital mendukung berbagai keterampilan bahasa, seperti kosakata, membaca, tata bahasa, dan berbicara, sambil meningkatkan keterlibatan dan motivasi (Sukaba et al., 2026).

Penelitian-penelitian tersebut masih terdapat kesenjangan dalam literatur terkait peran spesifik komik digital berbasis konteks terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Sebagian besar penelitian berfokus pada level menengah atau perguruan tinggi, serta mengkaji komik digital secara umum tanpa menekankan aspek kontekstualnya. Oleh karena itu, diperlukan kajian literatur yang lebih terfokus dan komprehensif untuk memetakan kontribusi komik digital berbasis konteks pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sistematis untuk mengkaji dan mensintesis berbagai bukti empiris mengenai peran komik digital berbasis konteks terhadap pembelajaran Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Kajian ini diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang kuat bagi praktisi pendidikan dan peneliti untuk mengembangkan serta mengimplementasikan komik digital berbasis konteks secara lebih efektif di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana peran komik digital berbasis konteks terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar? (2) Bagaimana kontribusi komik digital berbasis konteks terhadap pemahaman membaca dan tata bahasa siswa? (3) Bagaimana pengaruh komik digital berbasis konteks terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskripsi. Adapun penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif dan data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2014). Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan tinjauan sistematis. Penelitian ini mengkaji data dari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian untuk mendapatkan landasan teori dari masalah yang di akan teliti. Metode ini dipilih karena

penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai temuan dari penelitian terdahulu yang relevan, tanpa melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung (Kitchenham & Charters, 2007). Sementara itu, pendekatan sistematis digunakan untuk memastikan transparansi dan reproduktibilitas dalam proses seleksi dan analisis sumber literatur (Siswanto, 2010).

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran *database* akademik Google Scholar dan ERIC menggunakan kata kunci utama antara lain: "*digital comics in EFL*", "*context-based digital comics*", "*digital comics elementary school*", "*comic strips vocabulary*", serta "komik digital pembelajaran bahasa Inggris SD". Penelusuran dibatasi pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2026 untuk memastikan relevansi dan aktualitas data.

Kriteria inklusi literatur meliputi: (1) penelitian yang mengkaji penggunaan komik digital atau komik strip dalam pembelajaran Bahasa Inggris; (2) penelitian yang melibatkan peserta didik jenjang sekolah dasar atau setara; (3) artikel yang memuat temuan empiris yang terukur; dan (4) artikel yang diterbitkan di jurnal nasional atau internasional yang bereputasi. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak berbahasa Inggris atau Indonesia, penelitian yang berfokus pada mata pelajaran selain Bahasa Inggris, serta artikel tanpa data empiris.

Dari total 180 artikel yang ditemukan pada pencarian awal, dilakukan seleksi bertahap melalui pembacaan judul dan abstrak, sehingga menghasilkan 45 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Setelah dilakukan pembacaan teks lengkap dan penilaian kualitas metodologis, sebanyak 18 artikel dipilih sebagai sumber utama analisis. Proses seleksi didokumentasikan mengacu pada prosedur PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis tematik dan sintesis naratif. Setiap artikel dikaji untuk mengidentifikasi temuan utama terkait dampak komik digital berbasis konteks terhadap: (1) penguasaan kosakata, (2) pemahaman membaca, (3) pemahaman tata bahasa, (4) motivasi dan keterlibatan belajar, serta (5) kemandirian belajar. Temuan dari masing-masing sumber kemudian disintesis secara sistematis untuk menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai peran komik digital berbasis konteks dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Validitas dan keandalan tinjauan dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan temuan dari berbagai penelitian untuk menilai konsistensi dan konvergensi. Perbedaan temuan antarpelaku juga diidentifikasi dan didiskusikan secara kritis untuk memberikan gambaran yang lebih berimbang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Komik Digital Berbasis Konteks dan Peningkatan Penguasaan Kosakata

Salah satu temuan yang paling konsisten dalam literatur yang dikaji adalah kemampuan komik digital berbasis konteks dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Konteks visual dan naratif yang disajikan dalam komik memungkinkan siswa menyimpulkan makna kata-kata baru tanpa harus bergantung sepenuhnya pada kamus atau terjemahan harfiah.

Castillo-Cuesta dan Quinonez-Beltran dalam penelitian kuasi-eksperimental yang melibatkan 262 siswa sekolah menengah menunjukkan bahwa kelompok yang belajar menggunakan komik digital (ToonDoo) memperoleh peningkatan penguasaan kosakata yang jauh lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan buku teks (Castillo-cuesta & Quinonez-beltran, 2022). Meskipun penelitian ini dilakukan pada jenjang menengah, temuan tersebut relevan untuk konteks sekolah dasar mengingat proses kognitif penguasaan kosakata melalui konteks visual bersifat universal.

Senada dengan itu, penelitian Insam dkk menemukan bahwa siswa kelas VIII yang belajar menggunakan komik strip digital menunjukkan retensi kosakata yang lebih kuat, motivasi yang lebih tinggi, dan hasil belajar yang lebih konsisten dibandingkan dengan metode konvensional (Insam et al., 2025). Elemen visual dan naratif dalam komik digital diidentifikasi sebagai faktor kunci yang membantu siswa memahami kosakata yang sulit dengan lebih mudah.

Prihatiningtyas dan Seinsiani secara lebih spesifik mengkaji persepsi mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris terhadap komik digital dalam pembelajaran kosakata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konteks dialog dan narasi visual dalam komik digital memungkinkan siswa tidak hanya memahami makna kata secara denotatif, tetapi juga menangkap nuansa penggunaan kata dalam situasi komunikatif yang nyata (Prihatiningtyas & Seinsiani, 2025). Hal ini menciptakan pemahaman kosakata yang lebih mendalam dan fungsional.

Novitasari dkk mengidentifikasi empat tahap implementasi komik digital dalam pembelajaran kosakata, yaitu pra-membaca, penerapan, kolaborasi, dan refleksi (Novitasari et al., 2024). Dalam penelitian mereka, komik digital terbukti meningkatkan pemahaman kosakata, konsentrasi, kemampuan berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis konteks tidak sekadar menjadi media penyampai informasi, melainkan juga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam.

Dalam konteks sekolah dasar, Susanti dkk mengembangkan media pembelajaran Komifani (Komik Fakta dan Opini) untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan 87,5%, dan uji efektivitas menghasilkan N-Gain sebesar 0,75–0,76 yang tergolong kategori tinggi (Susanti et al., 2025). Meskipun difokuskan pada Bahasa Indonesia, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa media komik sangat efektif untuk peserta didik sekolah dasar dalam memahami konsep kebahasaan, termasuk kosakata dan wacana teks.

Temuan tersebut diperkuat oleh Pramesti dkk yang mengembangkan komik digital berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pasca tes (77,3) jauh lebih tinggi dibandingkan pra tes (54,8), dengan seluruh validator ahli, mencakup ahli rancang bangun, ahli isi materi, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran, memberikan penilaian 90% dalam kategori sangat baik (Pramesti et al., 2024). Penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa komik digital berbasis konteks yang dirancang sesuai kehidupan nyata siswa mampu meningkatkan minat baca sekaligus hasil belajar bahasa secara signifikan di jenjang sekolah dasar.

3.2 Kontribusi terhadap Pemahaman Membaca dan Tata Bahasa

Selain kosakata, komik digital berbasis konteks juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman membaca (*Reading Comprehension*) dan tata bahasa (Grammar) siswa. Elemen visual dalam komik, seperti ekspresi tokoh, latar cerita, dan urutan panel, berfungsi sebagai konteks yang mendukung inferensi makna teks, sehingga siswa dapat memahami isi bacaan secara lebih holistik.

Afandi dan Degeng dalam penelitian survei yang melibatkan 100 pelajar EFL menemukan bahwa komik digital Webtoon secara konsisten meningkatkan pemahaman membaca, penguasaan kosakata, keterlibatan, dan motivasi belajar (Afandi & Degeng, 2025). Studi tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai skor pemahaman target setelah menggunakan komik digital sebagai bahan bacaan.

Temuan ini mengonfirmasi bahwa elemen visual yang terintegrasi dalam komik digital secara efektif mengurangi beban kognitif dan mendukung pemrosesan teks oleh siswa.

Robbani dan Khoirotunnisa menemukan bahwa komik daring sebagai bahan bacaan berkontribusi pada peningkatan kosakata, tata bahasa, pemahaman membaca, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan motivasi membaca (Robbani & Khoirotunnisa, 2021). Yang menarik, penelitian ini mengidentifikasi platform seperti Webtoon dan berbagai situs manga sebagai media yang digemari siswa, menunjukkan bahwa komik digital yang relevan dengan minat siswa dapat secara efektif mendukung pembelajaran bahasa di luar kelas.

Terkait tata bahasa, Puspitasari dkk menemukan bahwa integrasi komik strip daring dalam pembelajaran tata bahasa siswa kelas VII menghasilkan peningkatan penguasaan tata bahasa yang substansial, sebagaimana terlihat pada nilai pascaujian yang lebih tinggi (Puspitasari et al., 2024). Selain itu, Iskandar dkk lebih spesifik meneliti pengaruh komik digital terhadap penguasaan simple present tense dan menemukan dampak positif yang signifikan (Iskandar et al., 2025).

Olga, Astuti, dan Adi (2026) melalui analisis kebutuhan pembelajaran grammar di SMA menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami struktur grammar karena penyampaian yang abstrak dan minim media visual. Penelitian mereka menegaskan bahwa komik strip merupakan solusi pedagogis yang relevan karena mengintegrasikan visual dan dialog kontekstual, memungkinkan siswa memahami penggunaan grammar secara fungsional dalam situasi komunikatif nyata (Olga & Astuti, 2025).

Paingningsih dalam kajian literatur mereka tentang komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia mengidentifikasi bahwa kombinasi teks dan gambar dalam komik digital memungkinkan siswa mengaitkan makna kosakata dan konteks naratif dengan lebih mudah (Payanti, 2022). Prinsip Multimedia Learning yang mendasari temuan ini menegaskan bahwa otak memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat (Mayer, 2021).

3.3 Pengaruh terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Dimensi afektif pembelajaran, khususnya motivasi dan keterlibatan belajar, merupakan aspek yang secara konsisten mendapat perhatian dalam seluruh literatur yang dikaji. Komik digital berbasis konteks terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kecemasan berbahasa (*language anxiety*), dan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian Sukaba dkk dalam tinjauan sistematis mereka mencatat bahwa di seluruh penelitian yang dianalisis, peserta didik secara konsisten melaporkan motivasi, keterlibatan, dan kenikmatan belajar yang lebih tinggi ketika menggunakan komik digital dibandingkan materi konvensional. Penggunaan platform populer seperti Webtoon semakin mempertegas relevansi komik digital dengan praktik literasi digital siswa sehari-hari (Sukaba et al., 2026).

Penelitian Prihatiningtyas dan Seinsiani menemukan bahwa komik digital mendorong kemandirian belajar kosakata dengan mengombinasikan konten yang menarik dengan isyarat visual dan kontekstual. Dalam penelitian ini, lima dari delapan responden menyatakan bahwa membaca komik terasa seperti hobi, bukan tugas, yang membuat mereka termotivasi dan secara alami memperoleh kosakata baru. Temuan ini mengindikasikan bahwa komik digital berbasis konteks efektif dalam mengubah

persepsi siswa terhadap pembelajaran bahasa—dari sesuatu yang membebani menjadi aktivitas yang menyenangkan (Prihatiningtyas & Seinsiani, 2025).

Ramadhan, Wulyani, dan Febrianti (2022) mengkaji persepsi siswa EFL terhadap manga digital berbahasa Inggris dan menemukan bahwa sebagian besar siswa percaya komik digital membantu mereka membangun kebiasaan membaca yang teratur, memanfaatkan waktu luang secara produktif, dan meningkatkan motivasi membaca teks berbahasa Inggris. Visualisasi yang menarik dan format yang mudah diakses menjadi faktor utama yang mendorong minat baca (Ramadhan et al., 2022). Hal ini menunjukkan potensi komik digital untuk pembelajaran mandiri di luar konteks kelas.

Relevansi temuan ini semakin diperkuat oleh penelitian berbasis teknologi pembelajaran lainnya. Muliasari dan Efendi dalam studi kuasi-eksperimental membuktikan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran adaptif pada mata kuliah Bahasa Inggris mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Muliasari & Efendi, 2023). Aplikasi yang menyesuaikan materi dan tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan individual terbukti meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif mahasiswa. Prinsip adaptivitas ini sejalan dengan karakteristik komik digital berbasis konteks yang menyajikan konten bahasa dalam alur naratif yang dapat disesuaikan dengan konteks dan pengalaman peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna.

Sejalan dengan itu, Ramadani, Sidik, dan Rengur dalam penelitian kuantitatif pre-eksperimental menemukan bahwa penggunaan media gambar komik meningkatkan rata-rata hasil belajar Bahasa Arab secara signifikan, dari 67,50 pada prates menjadi 82,64 pada pasca tes, dengan nilai signifikansi 0,000 (Ramadani et al., 2026). Meskipun berfokus pada Bahasa Arab, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa media komik bergambar secara universal efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa di berbagai konteks linguistik.

4. Manfaat Spesifik Unsur Kontekstual dalam Komik Digital

Aspek pembeda yang paling krusial dari komik digital berbasis konteks dibandingkan komik digital pada umumnya adalah kehadiran unsur kontekstual yang kaya dan autentik. Unsur kontekstual ini mencakup situasi kehidupan nyata dalam dialog tokoh, penggunaan bahasa informal yang mencerminkan percakapan sehari-hari, referensi budaya yang relevan, serta isyarat visual yang memperkuat pemahaman makna.

Dalam konteks pembelajaran kosakata, Vandenberghe dkk menunjukkan bahwa instruksi kontekstual membantu siswa memperoleh pengetahuan kosakata yang lebih luas dan terintegrasi dalam jangka panjang dibandingkan dengan penghafalan (Vandenberghe et al., 2021). Hal ini sejalan dengan karakteristik komik digital berbasis konteks yang menyajikan kosakata baru dalam alur cerita yang berulang dan berkesinambungan, sehingga mendorong penguasaan kosakata secara insidental dan bertahap.

Namun demikian, beberapa penelitian juga mengidentifikasi tantangan dalam penggunaan komik digital berbasis konteks. Prihatiningtyas dan Seinsiani mencatat bahwa kosakata informal dan penggunaan idiom serta slang dalam komik digital dapat menjadi hambatan bagi siswa yang belum terbiasa dengan ragam bahasa tidak baku (Prihatiningtyas & Seinsiani, 2025). Selain itu, referensi budaya yang tertanam dalam dialog komik digital berbahasa Inggris, yang umumnya berakar pada konteks budaya Barat, dapat menimbulkan hambatan pemahaman bagi siswa EFL di Indonesia. Hal ini

relevan dengan temuan Zulkifli dkk yang menunjukkan bahwa siswa EFL di Indonesia menghadapi hambatan kontekstual berupa suasana kelas yang tidak kondusif, metode pengajaran yang tidak efektif, serta keterbatasan kesempatan praktik berbahasa, kondisi yang juga perlu diantisipasi dalam implementasi komik digital agar potensinya dapat dioptimalkan secara maksimal (Zulkifli et al., 2025).

Terlepas dari tantangan-tantangan tersebut, sintesis literatur secara keseluruhan menunjukkan bahwa manfaat komik digital berbasis konteks dalam pembelajaran Bahasa Inggris jauh melebihi hambatannya, terutama apabila diintegrasikan secara cermat ke dalam kurikulum dengan dukungan instruksional yang tepat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis konteks memiliki peran yang signifikan dan multidimensional dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Adapun Kesimpulan dari studi literatur ini adalah sebagai berikut:

- 1) Komik digital berbasis konteks terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata melalui penyajian kata-kata baru dalam narasi dan dialog yang autentik dan bermakna, sehingga memungkinkan siswa menyimpulkan makna secara kontekstual dan mempertahankannya dalam jangka panjang.
- 2) Kedua, komik digital berbasis konteks berkontribusi positif terhadap pemahaman membaca dan penguasaan tata bahasa dengan menyediakan konteks visual yang mengurangi beban kognitif dan mendukung inferensi makna teks. Elemen visual seperti ekspresi tokoh, latar cerita, dan urutan panel berfungsi sebagai isyarat kontekstual yang membantu siswa memahami penggunaan struktur gramatikal secara fungsional dalam situasi komunikatif nyata.
- 3) Ketiga, komik digital berbasis konteks secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar siswa. Sifatnya yang menghibur dan relevan dengan praktik literasi digital siswa modern menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong pembelajaran bahasa secara sukarela dan berkelanjutan.
- 4) Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya integrasi komik digital berbasis konteks ke dalam kurikulum Bahasa Inggris sekolah dasar secara terencana dan terstruktur, disertai dengan panduan pembelajaran yang memadai dari guru. Guru juga perlu dibekali dengan kompetensi penggunaan *platform* komik digital agar dapat memaksimalkan potensi media ini dalam pembelajaran.

5)

4.2 SARAN

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan studi longitudinal yang mengkaji dampak jangka panjang komik digital berbasis konteks terhadap keterampilan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar, serta penelitian tindakan kelas yang mengembangkan dan menguji model implementasi komik digital berbasis konteks yang disesuaikan dengan konteks budaya lokal Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. R., & Degeng, P. D. D. (2025). Digital Comics (Webtoon) for EFL Reading Comprehension : Learner Preferences and Perceptual Factors. *GEEJ : Getsempena English Education Journal*, 12(2), 139–150. <https://doi.org/doi.org/10.46244/geej>
- 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/https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.24>
- Freeman, D. L., & Anderson, M. (2011). *Techniques and Principles in Language Teaching* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Insam, V., Syafrizal, & Evenddy, S. S. (2025). The Influence of Using Digital Comic Strips on the Vocabulary Mastery of Eighth Graders at SMPN 6 Cilegon. *JUPI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 4(1), 27–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.56916/jipi.v4i1.1782>
- Iskandar, A., Jismulatif, & Supriusman. (2025). The Effect of Digital Comic on the Students ' Mastery in English Simple Present Tense. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7125–7129. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8415>
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. Keele University and Durham University Joint Report.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (Third Edit). Cambridge University Press.
- Muliasari, D., & Efendi, T. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Adaptif terhadap Peningkatan Prestasi belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Inggris di Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia. *Edunomika*, 07(02), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.29040/jie.v7i2.10230>
- Novitasari, P., Mobit, & Hakim, P. K. (2024). Unveiling Behavioral, Cognitive, And Affective Responses of Junior High School Students to Digital Comic for Vocabulary Learning. *Journal of Educational Sciences*, 8(4), 791–801. <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.8.4.p.791-801>
- Olga, K., & Astuti, E. S. (2025). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Grammar Bahasa Inggris sebagai Dasar Pengembangan Media Berbasis Komik Strip. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Insan Budi Utomo*, 6(1), 164–169. https://doi.org/https://doi.org/10.33503/prosiding_penelitian.v6i1.2808
- Paivio, A. (1990). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford University Press.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Prosiding Sandibasa : Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 464–475.
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JMT : Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>

- Pratiwi, D., Raharjo, B. T., Aulia, M., & Surya, R. P. I. (2025). Pemanfaatan AI-Based Puzzle Maker Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Berbakti : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 315–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.30822/berbakti.v2i3.3930>
- Prihatiningtyas, F. C., & Seinsiani, I. G. (2025). The Utilization of Digital Comics to Enrich Students' Vocabulary Knowledge. In *Bookchapter: English Language Teaching, Literature, and Translation* (Vol. 1, pp. 167–194). Universitas Negeri Semarang. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/eltilt.v1i1.367>
- Puspitasari, E., Azzahra, G. S., & Ariebowo, T. (2024). The Integration of Online Comic Strips in Junior High School Students' Grammar Learning. *Proceeding International Conference of Technology on Community and Environmental Development*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.18196/ictced.v2i2.186>
- Ramadani, N., Sidik, J., & Rengur, Z. A. (2026). Efektifitas Penggunaan Media Gambar Komik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII MTS DDI Sabang Kabupaten Tolitoli. *Pendas : Jurnal Iliah Pendidikan Dasar*, 11(2), 268–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48320>
- Ramadhan, B. H., Wulyani, A. N., & Febrianti, Y. (2022). The Perception of EFL Students on the Development of Students' Reading Habit Through Digital Manga. *J-ELLIT : Journal of ENGLISH Language, Literature, and Teaching*, 6(2), 75–87. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um046v6i22022p75-87>
- Robbani, A. S., & Khoirotunnisa, U. (2021). Online English Comics as Reading Materials for English Language Education Department Students. *European Journal of Educational Reserach*, 10(3), 1359–1369. <https://doi.org/https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.1359>
- Siswanto. (2010). Systematic Review Sebagai Metode Penelitian Untuk Mensintesis Hasil-Hasil Penelitian. In *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan* (Vol. 13, Issue 4, pp. 326–333).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukaba, N. P. M. P., Mahayanti, N. W. S., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2026). Digital Comics in English Foreign Language Learning : A Systematic Review. *Jurnal Edu Research*, 7(1), 159–169.
- Susanti, S., Kurnia, I., & Primasatya, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran KOMIFANI (Komik Fakta dan Opini) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 1 Terteak Tulungagung Tahun 2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30965>
- Vandenberghe, B., Montero Perez, M., Reynvoet, B., & Desmet, P. (2021). Combining Explicit and Sensitive Indices for Measuring L2 Vocabulary Learning Through Contextualized Input and Word-focused Instruction. *Studies in Second Language Acquisition*, 43(5), 1009–1039. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/S0272263120000431>
- Zulkifli, L. S., Sadapotto, A., Aisa, S., & Hermansyah, S. (2025). Analysis of EFL Learners' Difficulties in Offline Classroom Learning. *Edunomika*, 09(03), 1–14. <https://doi.org/10.29040/jie.v9i3.18071>

