

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Menjaga Ekosistem Sekolah

Received: 31/08/2026 ¹Yulia Wahidatunniami, ²Muhammad Husni, ³Alfian Hadi
Universitas Hamzanwadi, Indonesia

Accepted: 09/09/2026 ¹yuliawahidatunniami016@gmail.com *Corresponding author
²mhd_husni@hamzanwadi.ac.id

Published: 11/09/2026 ³alfianhadi@hamzanwadi.ac.id

How to cite :

Wahidatunniami, Y., Husni, M., & Hadi, A. (2026). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Menjaga Ekosistem Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 441-451. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i3.5812>

Abstract

The use of learning media in elementary IPAS classrooms remains challenged by teacher-centered instruction and limited use of engaging visual media. This study aimed to develop a Canva-based digital comic for Grade IV IPAS learning on maintaining the school ecosystem and to examine its feasibility and student response. The study employed research and development using the ADDIE model, involving needs analysis with 25 students, product validation by three experts in media, language, and content, and implementation with 30 Grade IV students at SDN 1 Rarang Tengah. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation sheets, and student response questionnaires using a five-point Likert scale and were analyzed descriptively. The developed product consists of a visual narrative presented in a digital flipbook, with learning objectives, contextual illustrations, dialogues, ecosystem concepts, and guidance for use. Expert validation yielded 94.6% for media, 90.0% for language, and 87.5% for content, with a mean of 90.7% (SD = 3.60), categorized as very feasible. Student responses had a mean of 85.67% (SD = 4.55), also categorized as very feasible. The findings indicate that the Canva-based digital comic is highly feasible and receives positive user responses as an IPAS learning medium. Further studies should test its effectiveness through a controlled pretest-posttest design and broader samples.

Keywords: Digital Comic, Learning Media, Elementary School

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi persoalan berupa dominasi pembelajaran berpusat pada guru dan terbatasnya penggunaan media visual yang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS kelas IV pada materi menjaga ekosistem sekolah serta menilai kelayakan dan respons siswa terhadap produk. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, meliputi analisis kebutuhan terhadap 25 siswa, validasi produk oleh tiga ahli bidang media, bahasa, dan materi, serta implementasi kepada 30 siswa kelas IV SDN 1 Rarang Tengah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi ahli, dan angket respons siswa dengan skala Likert lima tingkat, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Produk akhir berupa komik digital berbentuk flipbook yang memuat tujuan pembelajaran, ilustrasi kontekstual, dialog antartokoh, konsep ekosistem, serta petunjuk penggunaan. Hasil validasi menunjukkan skor ahli media 94,6%, ahli bahasa 90,0%, dan ahli materi 87,5%, dengan rerata 90,7% (SD = 3,60) dan kategori sangat layak. Respons siswa memiliki rerata 85,67% (SD = 4,55) dan termasuk kategori sangat layak. Temuan menunjukkan bahwa komik digital berbasis Canva sangat layak dan memperoleh respons positif sebagai media pembelajaran IPAS. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan

desain pretest-posttest terkontrol dan melibatkan sampel yang lebih luas untuk menguji efektivitas pembelajaran secara lebih kuat.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan dasar menuntut guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memilih representasi pengetahuan yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa ([Rahma et al., 2026](#)). Media yang menggabungkan teks dan visual dapat membantu mengorganisasi informasi dan mengurangi beban pemrosesan ketika materi mengandung konsep yang perlu divisualisasikan ([Mayer, 2020](#)). Dalam konteks literasi anak, media berbasis cerita dan visual juga berpotensi meningkatkan keterlibatan membaca dan memberi konteks yang lebih konkret terhadap informasi pembelajaran ([Maharani et al., 2026](#)).

Salah satu media berbasis cerita dan visual yang semakin populer adalah komik digital. Komik digital mampu menyajikan materi secara visual, ringan, dan menyenangkan. Komik digital terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan literasi visual siswa ([Suartini et al., 2026](#)). Hal tersebut relevan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. IPAS menempatkan siswa pada situasi belajar yang menghubungkan fenomena alam dan sosial dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran memerlukan media yang mampu menghadirkan objek, proses, dan relasi secara konkret.

Masalah empiris dalam penelitian ini ditemukan bahwa masih terbatasnya pemanfaatan media komik digital di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil observasi awal di SDN 1 Rarang Tengah menunjukkan pembelajaran IPAS masih didominasi buku teks dan metode ceramah, sedangkan media visual digital belum dimanfaatkan secara optimal. Siswa dilaporkan menyukai cerita dan gambar, tetapi masih mengalami kesulitan memahami materi ketika bergantung pada bahan ajar tekstual. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan representasi belajar siswa dan media yang tersedia. Data awal penelitian juga menunjukkan masih terdapat siswa yang belum menguasai materi yang dipelajari. Hasil pretest pada materi ekosistem menunjukkan hanya 55% siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya alternatif media yang lebih kontekstual dan menarik.

Dalam pembelajaran IPAS, penelitian tentang komik digital memperlihatkan potensi dalam mendukung literasi sains, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi siswa ([Suparmini et al., 2026](#)). Platform Canva memberikan peluang praktis bagi guru dan pengembang media untuk menyusun komik karena menyediakan perangkat desain, ilustrasi, tata letak, dan pengelolaan teks dalam satu lingkungan kerja ([Pasma, 2026](#)). Penelitian mengenai pemanfaatan Canva pada pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan melalui Canva dapat memperoleh tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi apabila diselaraskan dengan tujuan dan karakteristik materi ([Mazyuna & Sopian, 2025](#)). Dengan demikian, Canva tidak ditempatkan sebagai inovasi pada dirinya sendiri, tetapi sebagai sarana produksi untuk menghasilkan representasi materi yang sesuai kebutuhan siswa.

Meskipun penelitian komik digital dan Canva di sekolah dasar terus berkembang, studi terbaru menunjukkan bahwa fokus penelitian masih tersebar pada berbagai mata

pelajaran, materi, dan desain penggunaan. Kajian literatur menunjukkan peningkatan publikasi mengenai komik digital dan manfaatnya bagi literasi serta motivasi belajar siswa (Devi et al., 2026; Suartini et al., 2026; Suparmini et al., 2026; Sutomo & Kusmaryono, 2025), sedangkan penelitian pengembangan pada IPAS banyak menilai validitas dan kepraktisan pada topik yang berbeda-beda (Diah, 2026; Hasan et al., 2025; Lestari et al., 2026; Suparmini et al., 2026). Studi IPAS berbasis Canva juga telah dilakukan pada materi perubahan wujud (Natasya et al., 2026), topik lingkungan (Lestari et al., 2026), serta berbagai topik lain, sehingga *novelty* penelitian ini tidak diletakkan pada penggunaan Canva atau komik secara umum, melainkan pada pengemasan materi menjaga ekosistem sekolah melalui narasi visual yang kontekstual dengan lingkungan belajar siswa kelas IV dan melalui kombinasi validasi media, bahasa, materi, serta respons pengguna.

Kebaruan penelitian terletak pada karakter produk yang mengintegrasikan narasi komik, ilustrasi lingkungan sekolah, dialog antartokoh, tujuan pembelajaran, dan penyajian digital berbentuk flipbook untuk membantu siswa memahami cara menjaga ekosistem sekolah. Kontribusi praktisnya adalah menyediakan contoh media yang relatif sederhana untuk dikembangkan kembali oleh guru, sedangkan kontribusinya berada pada dokumentasi proses pengembangan dan bukti kelayakan produk pada konteks kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk menjawab tiga tujuan: (1) menghasilkan komik digital berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS materi menjaga ekosistem sekolah; (2) mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media, bahasa, dan materi; dan (3) mendeskripsikan respons siswa setelah menggunakan produk.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) karena tujuan penelitian berorientasi pada menghasilkan dan memperbaiki sebuah produk media pembelajaran sebelum digunakan pada konteks pembelajaran. Prosedur pengembangan direkonstruksi berdasarkan tahapan yang benar-benar dijalankan dan didokumentasikan dalam penelitian, yaitu model ADDIE yang terdiri atas *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. ADDIE dipilih karena menyediakan alur pengembangan yang sistematis dari analisis kebutuhan sampai evaluasi produk (Rahayu, 2025). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Rarang Tengah pada pembelajaran IPAS kelas IV. Pada tahap analisis kebutuhan, 25 siswa mengisi kuesioner melalui Google Form dan guru kelas menjadi sumber informasi melalui wawancara. Pada tahap implementasi, produk digunakan oleh 30 siswa kelas IV yang mengikuti uji coba di laboratorium komputer sekolah. Data respons yang dianalisis merupakan 30 lembar angket yang terisi lengkap. Validasi produk melibatkan tiga validator yang dipilih berdasarkan bidang keahliannya, yaitu satu ahli media, satu ahli bahasa, dan satu ahli materi dari Universitas Hamzanwadi. Penetapan validator didasarkan pada kesesuaian kompetensi mereka dengan aspek yang dinilai. Penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah. Rincian tertulis mengenai prosedur persetujuan orang tua/wali tidak tersedia dalam dokumentasi penelitian, sehingga aspek tersebut diperlakukan sebagai keterbatasan dokumentasi penelitian dan tidak digunakan sebagai dasar untuk membuat klaim yang tidak terverifikasi.

Tahap *analysis* dilakukan melalui wawancara guru, observasi pembelajaran, kuesioner kebutuhan siswa, analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep, dan penetapan tujuan pembelajaran. Tahap *design* meliputi pemilihan media, pemilihan format, penyusunan materi, perancangan panel dan latar, penentuan alur cerita, pemilihan tokoh,

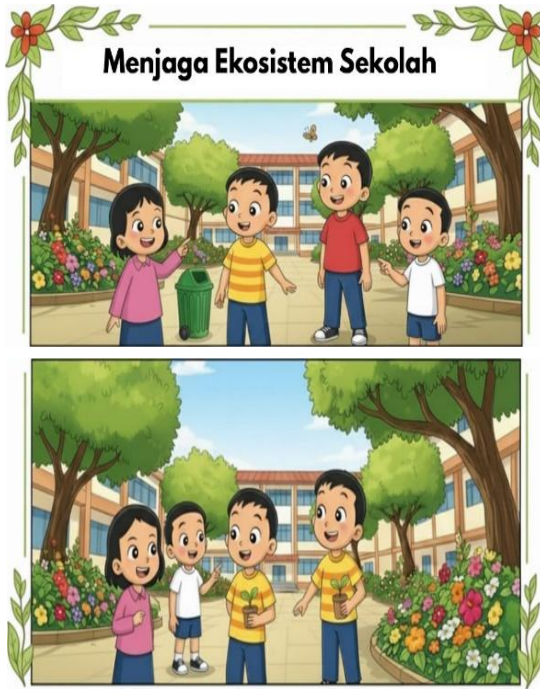
serta pengumpulan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS. Tahap *development* merealisasikan desain melalui Canva dan kemudian mengubah hasil desain menjadi flipbook menggunakan Heyzine. Produk divalidasi dari aspek media, bahasa, dan materi; masukan validator digunakan untuk melakukan revisi. Tahap *implementation* dilakukan melalui penggunaan media oleh siswa kelas IV, kemudian diikuti pengisian angket respons. Tahap *evaluation* dilakukan dengan memadukan hasil validasi, masukan guru, dan respons siswa sebagai dasar penetapan produk akhir dan revisi akhir.

Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi dan angket respons siswa dengan skala Likert lima tingkat; data kualitatif dari observasi, wawancara, dokumentasi, serta saran validator. Analisis data kuantitatif menggunakan persentase kelayakan dan ringkasan statistik deskriptif; data kualitatif direduksi dan dikelompokkan untuk revisi.

Hasil

Hasil analisis menunjukkan kebutuhan terhadap media yang dapat menggabungkan aktivitas membaca dengan penyajian materi visual. Guru kelas IV menggunakan buku sebagai media utama dan belum pernah menggunakan komik digital. Observasi menunjukkan pola pembelajaran berupa penjelasan guru, tanya jawab, dan pengerjaan LKPD. Siswa dinilai menyukai cerita dan gambar, sedangkan penyajian materi berbasis teks membuat sebagian siswa perlu membuka kembali buku ketika menjawab pertanyaan. Temuan tersebut menjadi dasar untuk memilih komik digital sebagai media yang memungkinkan materi disajikan secara naratif dan visual dalam satu alur pembelajaran.

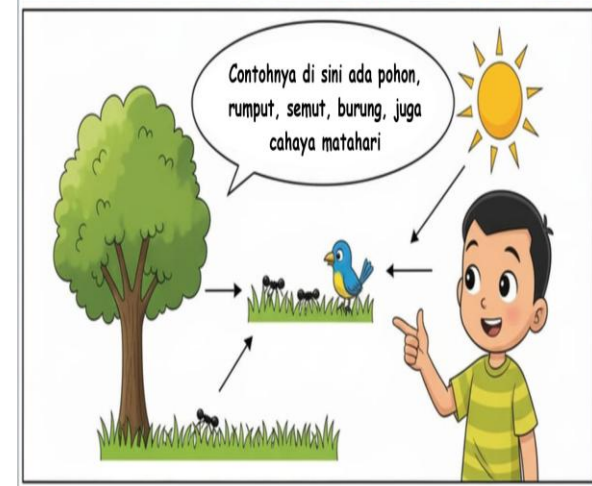
Produk dikembangkan sebagai komik digital bertema menjaga ekosistem sekolah. Produk disusun dengan sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, halaman cerita dan materi, ilustrasi lingkungan sekolah, dialog antartokoh, serta halaman penutup. Desain awal dibuat di Canva, sedangkan hasil akhir dialihkan ke Heyzine sehingga dapat dibaca dalam format flipbook. Cerita menggunakan tokoh guru dan siswa yang mengikuti alur pembelajaran kontekstual di lingkungan sekolah. Revisi produk menghasilkan penambahan identitas pada sampul, penataan ruang visual, petunjuk penggunaan, dan tujuan pembelajaran.



Halaman Cover



Halaman 1



Halaman 2



Halaman 3



Halaman 4



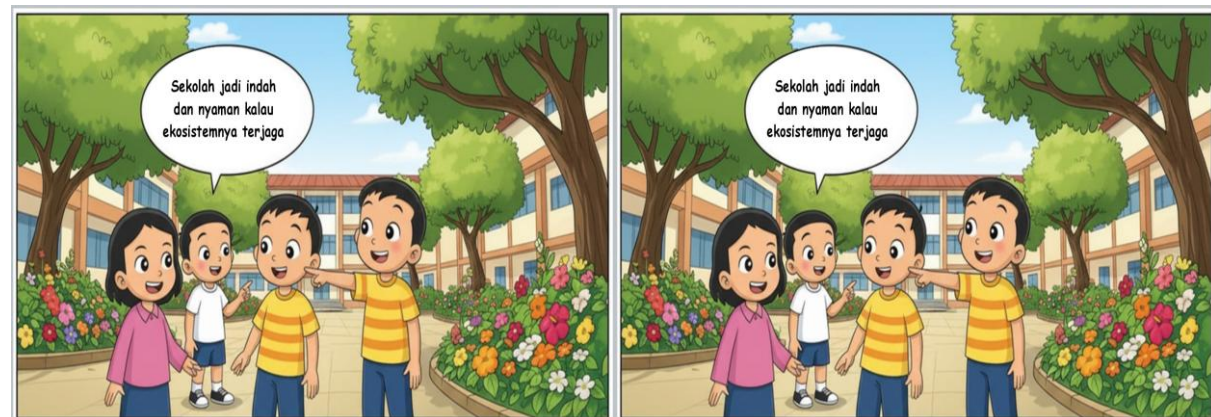
Halaman 5



Halaman 6



Halaman 7



Halaman 8

Gambar 1 Produk Akhir Komik Digital Berbasis Canva untuk Materi Menjaga Ekosistem Sekolah

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli terhadap Komik Digital

Aspek validasi	Persentase	Kategori
Ahli media	94,6%	Sangat layak
Ahli bahasa	90,0%	Sangat layak
Ahli materi	87,5%	Sangat layak
Rerata tiga validator	90,7% (SD = 3,60)	Sangat layak

Validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek produk berada pada kategori sangat layak. Skor tertinggi diperoleh dari aspek media sebesar 94,6%, diikuti aspek bahasa sebesar 90,0% dan materi sebesar 87,5%; rerata ketiga validator adalah 90,7% dengan SD 3,60. Skor materi yang relatif paling rendah tidak menunjukkan ketidaklayakan produk, tetapi menunjukkan ruang revisi yang lebih besar pada isi. Validator materi meminta materi dibuat lebih rinci dan lengkap serta mengurangi kalimat yang tidak penting. Masukan tersebut menunjukkan bahwa tantangan utama pada aspek materi adalah menjaga keseimbangan antara kecukupan cakupan konsep dan kepadatan teks agar isi tetap lengkap tanpa mengurangi keterbacaan komik.

Tabel 2 Ringkasan Respons Siswa terhadap Penggunaan Komik Digital

Indikator ringkasan	n	Rerata	Simpangan baku
Skor respons individual siswa (persentase)	30	85,67%	4,55

Setelah penggunaan media, persentase skor respons siswa memiliki rerata 85,67% dengan SD 4,55. Nilai tersebut diperoleh dari 30 respons lengkap dengan total skor 1.285 dari skor maksimum 1.500. Hasil ini menunjukkan bahwa media memperoleh penerimaan yang sangat baik dari peserta didik. Secara kualitatif, peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan ilustrasi, alur cerita, dan penyajian materi yang membuat kegiatan membaca lebih menarik dan pembelajaran terasa tidak monoton.

Masukan ahli dan pengguna menghasilkan beberapa revisi yang bersifat langsung terhadap kualitas produk. Pada aspek visual, sampul diperjelas dengan identitas lembaga, ruang kosong pada halaman diisi dengan elemen visual yang relevan, dan penggunaan huruf diperhatikan agar lebih konsisten. Pada aspek penggunaan, halaman awal diberi petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran. Pada aspek materi, validator meminta materi dibuat lebih rinci dan mengurangi kalimat yang tidak penting. Evaluasi akhir menempatkan produk pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada konteks uji coba penelitian.

Diskusi

Kelayakan Produk dan Kesesuaian dengan Karakteristik Media Visual

Tingkat kelayakan yang tinggi pada seluruh validator menunjukkan bahwa produk telah memenuhi tuntutan dasar sebagai media pembelajaran dari sisi tampilan, bahasa, dan materi. Skor ahli media sebesar 94,6% mengindikasikan bahwa komposisi visual, ilustrasi, alur, dan fungsi media dinilai kuat. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Agesti dkk., yang menunjukkan bahwa komik digital berbasis Canva dapat mencapai validitas tinggi ketika unsur visual, bahasa, dan materi dirancang terintegrasi (Agesti et al., 2024). Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa Canva dapat menjadi sarana yang praktis untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik apabila pemilihan elemen desain diarahkan pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar estetika (Sherly, 2025; Syafana & Fitrah, 2026).

Kekuatan produk penelitian ini terutama terletak pada hubungan antara visual dan konteks pembelajaran. Komik tidak hanya menampilkan gambar dekoratif, tetapi menggunakannya sebagai bagian dari narasi tentang lingkungan sekolah. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menempatkan kata dan gambar sebagai representasi yang saling melengkapi ketika disusun secara terarah (Pratama & Apriyani, 2025). Karena itu, kelayakan tinggi pada aspek media dapat dipahami sebagai hasil dari integrasi desain visual, teks dialog, dan urutan cerita yang membuat materi lebih mudah diikuti.

Respons Siswa sebagai Bukti Kepraktisan Penggunaan

Respons siswa sebesar 86,36% menunjukkan penerimaan yang sangat positif terhadap media. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu bahwa komik dapat meningkatkan keterlibatan karena menghadirkan cerita, ilustrasi, dan bahasa yang lebih dekat dengan pengalaman pembaca (Baihaqi et al., 2025). Studi digital comics untuk pembelajaran yang lebih terdiferensiasi juga menunjukkan bahwa format visual-naratif dapat dipakai untuk mendukung keterlibatan dan kebutuhan belajar yang beragam (Parapat et al., 2025). Dengan demikian, respons positif pada penelitian ini bukan sekadar persepsi terhadap tampilan, tetapi memperlihatkan bahwa bentuk penyajian produk cocok dengan pengalaman belajar siswa kelas IV.

Posisi Temuan terhadap Penelitian Terdahulu dan Novelty

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan pada berbagai materi IPAS dan sains. Lestari dkk. menempatkan komik digital sebagai media peningkatan literasi sains, (Lestari et al., 2026) sedangkan Parapat dkk. menunjukkan kontribusinya terhadap keterlibatan dan hasil belajar (Parapat et al., 2025). Pada konteks Canva, Suparmini dkk. menunjukkan bahwa pengembangan komik untuk IPAS dapat menghasilkan produk yang layak (Suparmini et al., 2026). Studi yang lebih baru juga memperluas penerapan komik digital pada literasi, lingkungan, dan materi lintas mata pelajaran (Diah, 2026; Hasan et al., 2025; Lestari et al., 2026).

Dalam konteks tersebut, novelty penelitian ini tidak dapat diposisikan sebagai penemuan pertama penggunaan Canva atau komik untuk IPAS. Novelty yang lebih kuat adalah konfigurasi produk dan konteksnya: komik digital dirancang secara spesifik untuk materi menjaga ekosistem sekolah, memakai lingkungan sekolah sebagai konteks naratif, dan menggabungkan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dialog, serta format flipbook. Kontribusi ini penting bagi praktik pendidikan dasar karena guru dapat mengadaptasi struktur produk tersebut untuk materi IPAS lain tanpa memerlukan perangkat produksi yang kompleks.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran yang menggabungkan representasi verbal dan visual dapat menjadi jembatan antara konsep dan pengalaman belajar konkret pada siswa sekolah dasar. Pada tingkat praktis, produk memberikan model sederhana bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang menghubungkan literasi membaca, konteks lingkungan sekolah, dan isi IPAS dalam satu media. Temuan ini sejalan dengan kajian tentang media visual dan komik digital yang menekankan bahwa keberhasilan media tidak hanya bergantung pada kemodernan teknologinya, tetapi pada kesesuaian desain dengan tujuan belajar, karakteristik siswa, dan konteks pembelajaran (Mazyuna & Sopian, 2025).

Batasan Interpretasi Temuan

Interpretasi hasil harus mempertimbangkan bahwa penelitian dilakukan pada satu sekolah dengan sampel implementasi yang terbatas. Selain itu, instrumen respons siswa mengukur persepsi setelah penggunaan media dan belum merupakan ukuran efektivitas pembelajaran. Penelitian pengembangan juga belum membandingkan produk dengan media alternatif atau pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, kekuatan utama hasil penelitian berada pada bukti kelayakan dan penerimaan pengguna, sedangkan efektivitas terhadap hasil belajar masih menjadi agenda pengujian berikutnya. Pembatasan ini justru memperjelas posisi produk sebagai prototipe yang telah layak dan siap untuk diuji lebih lanjut.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menilai kelayakan media komik digital berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS materi menjaga ekosistem sekolah pada siswa kelas IV SDN 1 Rarang Tengah. Produk dikembangkan melalui model ADDIE dan menghasilkan komik digital berbentuk flipbook yang memadukan ilustrasi lingkungan sekolah, dialog, tujuan pembelajaran, materi, serta petunjuk penggunaan; validasi ahli menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan skor 94,6% pada aspek media, 90,0% pada aspek bahasa, dan 87,5% pada aspek materi, sedangkan respons siswa mencapai skor agregat 86,36% dengan rerata skor individual 85,67% (SD = 4,55), sehingga produk layak dan diterima secara positif sebagai media pembelajaran IPAS. Keterbatasan penelitian terdapat pada cakupan satu sekolah, ukuran sampel yang terbatas, dan belum digunakannya desain eksperimental yang dapat membuktikan efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji pretest-posttest dengan kelompok pembandingan, melibatkan beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda, serta menguji dampak media terhadap pemahaman konsep, literasi sains, dan keterlibatan belajar secara lebih terukur.

Referensi

- Agesti, L. E., Putri, M. F., Ali, S., & Rohmani. (2024). Analisis penerapan media pembelajaran komik digital dalam peningkatan pemahaman konsep IPA pada pembelajaran berbasis teknologi: A systematic literature review. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(01), 13–23. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/70>
- Baihaqi, F. N., Maksum, A., & Aruwiyantoko, A. (2025). Studi literatur: Analisis penggunaan e-comic sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 379–387. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25361>
- Devi, K. S., Febrianto, P. T., Noviyanti, N. A., Sahlya, Z., & Tsani, M. K. (2026). Tren penelitian media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar: Systematic literature review tahun 2021–2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 179–208. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43891>
- Diah, N. S. (2026). *Eksplorasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar: Systematic literature review* [Skripsi/Tesis, UIN Raden Intan Lampung]. Repository UIN Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/45743/>
- Hasan, Y., Handoyo, E., Raharjo, T. J., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2025). Systematic literature review: Strategi pembelajaran berbantuan media pembelajaran IPAS

- dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 260–270. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32807>
- Lestari, P. D., Pramono, S. E., Widiarti, N., & Widiyatmoko, A. (2026). Tren pengembangan e-modul IPAS untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa sekolah dasar di Indonesia: Systematic literature review (2023–2025). *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 9(2), 1–8. <https://doi.org/10.24246/juses.v9i2p1-8>
- Maharani, N., Rahayu, F., & Awalia, N. (2026). Pemanfaatan media cerita bergambar berbasis digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SD (Literature review). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 150–162. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.50523>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Mazyuna, A. L., & Sopian, A. (2025). Digital comics as an innovative media in Mahārah qirā'ah learning: A literature review: Komik digital sebagai media inovatif dalam pembelajaran keterampilan membaca (Mahārah Qirā'ah): Tinjauan literatur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(2), 313–329. <https://doi.org/10.14421/almahara.2025.0112-02>
- Natasya, T., Prameswari, S. F., Utami, M. C. M., & Sandi, N. V. (2026). Systematic literature review: Penggunaan media pembelajaran berbasis flipbook dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 12(1), 65–80. <https://doi.org/10.37729/jpse.v12i1.7724>
- Parapat, H. F., Efendi, S. A., & Misman, M. (2025). Systematic literature review: Implementasi media e-comic berbasis kearifan lokal dan dampaknya terhadap hasil belajar dan karakter siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1282–1296. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6839>
- Pasma, P. A. (2026). *Pengembangan komik edukasi digital berbasis Augmented Reality (AR) pada materi bangun ruang untuk mengembangkan kemampuan visualisasi spasial siswa* [Skripsi, Universitas Malikussaleh]. RAMA Repository Universitas Malikussaleh. <https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/21712/>
- Pratama, M. A., & Apriyani, D. (2025). Analisis literatur sistematis tentang pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika peserta didik sekolah dasar. *Edu Akommedia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 37–48. <https://jurnal.akommedia.net/index.php/EDUAKOMMEDIA/article/view/135>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahma, F. I., Sa'dijah, C., & Rufiana, I. S. (2026). Transformational teachers' technology, pedagogy, and mathematics content knowledge to stimulate primary school students' critical thinking. *Multidisciplinary Science Journal*, 8(12), Article 2026562. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2026562>
- Sherly, S. C. S. (2025). The effectiveness of using the Canva app as a learning medium IPAS. *EduGrows: Education and Learning Review*, 1(1), 14–27. <https://doi.org/10.69836/edugrows.v1i1.15>
- Suartini, L., Dewi, N. P. C. P., & Suparya, I. K. (2026). Meningkatkan literasi kewargaan melalui komik digital berbasis kearifan lokal: Sebuah tinjauan sistematis terhadap efektivitas, mekanisme, dan tantangan implementasi di sekolah dasar. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 14(1), 392–401. <https://doi.org/10.29210/1202300>
- Suparmini, K., Handayani, N. N. L., & Suparya, I. K. (2026). Efektivitas penggunaan komik

sains dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 14(1), 445–451. <https://doi.org/10.29210/1203400>

Sutomo, & Kusmaryono, I. (2025). Literature review: Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>

Syafana, A., & Fitrah, C. R. S. (2026). Pemanfaatan platform Canva sebagai media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kreativitas digital. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1). <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/3265>