



## Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 7 Nomor 6 Desember 2025 Halaman 1763 - 1768

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

### Pemanfaatan *Comic Strip* dalam Pembelajaran Teks Naratif untuk Mengembangkan Kreativitas dan Keterlibatan Siswa

Wiwit Engrina Nora<sup>1✉</sup>, Darul Ilmi<sup>2</sup>, Eka Pasca Surya Bayu<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Syech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia<sup>1,2</sup>

Universitas Negeri Islam Mahmud Yunus Batusangka, Indonesia<sup>3</sup>

e-mail : [princef4dhl@gmail.com](mailto:princef4dhl@gmail.com)<sup>1</sup>, [darulilmi2023@gmail.com](mailto:darulilmi2023@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ekapascasuryabayu@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:ekapascasuryabayu@uinmybatusangkar.ac.id)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Pembelajaran teks naratif dalam pengajaran Bahasa Inggris masih sering menghadapi tantangan, khususnya terkait rendahnya kreativitas dan keterlibatan siswa dalam memahami serta memproduksi cerita naratif. Pembelajaran yang berfokus pada teks verbal dan struktur semata sering kali kurang mampu menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan *comic strip* dalam pembelajaran teks naratif serta kontribusinya terhadap pengembangan kreativitas dan keterlibatan siswa, ditinjau dari perspektif *Teaching as an Art*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian literatur terhadap artikel ilmiah dan sumber teoretis yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa *comic strip* efektif dalam membantu siswa memahami struktur dan alur teks naratif melalui visualisasi yang konkret, sekaligus mendorong ekspresi ide yang lebih kreatif. Selain itu, penggunaan *comic strip* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, emosional dan perilaku, serta menciptakan suasana belajar yang lebih *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Dari perspektif *Teaching as an Art*, *comic strip* berfungsi tidak hanya sebagai media instruksional, tetapi juga sebagai sarana pedagogis artistik yang memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang estetis dan humanis. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi *comic strip* dalam pembelajaran teks naratif dapat memperkaya praktik pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

**Kata Kunci:** *comic strip*, teks naratif, kreativitas siswa, keterlibatan siswa, *Teaching as an Art*.

#### Abstract

*Teaching narrative texts in English language classrooms continues to face challenges, particularly related to students' low creativity and engagement in understanding and producing stories. Instruction that relies heavily on verbal texts and structural analysis often fails to provide meaningful and engaging learning experiences. This study aims to examine the use of comic strips in teaching narrative texts and their contribution to developing students' creativity and engagement from a Teaching as an Art perspective. Employing a qualitative approach, this study adopts a literature review method by analyzing relevant scholarly articles and theoretical sources related to comic strips, narrative text instruction, creativity, and student engagement. The findings indicate that comic strips effectively support students' understanding of narrative structure and plot through concrete visual representation, while also encouraging more creative and expressive use of language. Moreover, comic strip-based instruction enhances students' cognitive, emotional, and behavioral engagement, creating learning experiences that are more mindful, meaningful, and joyful. From the perspective of Teaching as an Art, comic strips function not merely as instructional media but as artistic pedagogical tools that enable teachers to design aesthetic and humanistic learning experiences. These findings suggest that integrating comic strips into narrative text instruction can enrich English language teaching practices by fostering creativity, engagement, and meaningful learning experiences.*

**Keywords:** *comic strip*, narrative text, student creativity, student engagement, *Teaching as an Art*.

Copyright (c) 2025 Wiwit Engrina Nora, Darul Ilmi, Eka Pasca Surya Bayu

✉ Corresponding author :

Email : [princef4dhl@gmail.com](mailto:princef4dhl@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8776>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran teks naratif merupakan salah satu kompetensi penting dalam kurikulum Bahasa Inggris karena melibatkan unsur imajinasi, struktur alur yang kompleks, serta kekayaan bahasa yang berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan literasi siswa. Melalui teks naratif, siswa tidak hanya belajar memahami bahasa, tetapi juga membangun makna, menafsirkan pengalaman, dan mengekspresikan ide secara kreatif. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami maupun menghasilkan teks naratif secara efektif. Kesulitan tersebut terutama tampak pada pemahaman unsur pembangun teks naratif – seperti orientasi, komplikasi dan resolusi – yang sering kali dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan siswa dalam memvisualisasikan urutan peristiwa dan hubungan antartokoh. Selain itu, praktik pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional dan berfokus pada aspek struktural cenderung mengabaikan pengalaman estetik dan pengembangan kreativitas siswa, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan kualitas hasil belajar (Novitasari, 2020).

Permasalahan tersebut diperkuat oleh rendahnya keterlibatan siswa (student engagement) dalam pembelajaran teks naratif. Keterlibatan belajar tidak hanya mencakup aspek akademik, tetapi juga melibatkan aspek emosional, afektif, dan perilaku (Fredricks et al., 2004). Siswa yang menghadapi pembelajaran yang monoton cenderung menunjukkan partisipasi belajar yang kurang optimal. Padahal, keterlibatan perilaku, emosi, dan kognitif saling berkaitan dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Yanto & Umah, 2023). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan prinsip *mindful, meaningful, and joyful learning*.

Seiring berkembangnya pendekatan *multimodal literacy*, berbagai penelitian menekankan pentingnya pemanfaatan media visual dalam pembelajaran bahasa. Salah satu media yang terbukti efektif dalam mendukung pemahaman teks naratif adalah *comic strip*. Media ini menyajikan cerita melalui perpaduan gambar, teks, dialog, dan susunan panel yang memvisualisasikan alur secara konkret (McCloud, 1993). Melalui struktur visual tersebut, siswa dapat memahami pergerakan waktu, konflik, dan hubungan antartokoh secara lebih intuitif dibandingkan dengan teks verbal semata (Setianingsih & Wiyanah, 2024). Dalam konteks Indonesia, sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *comic strip* mampu meningkatkan kemampuan membaca, pemahaman alur cerita, serta keterampilan menulis teks naratif, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sari Manik, 2019); (Melliyanti & Suniasih, 2022); (Hermansyah et al., 2023).

Meskipun demikian, telaah terhadap pemelitian-pemelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih menempatkan *comic strip* sebagai media instruksional yang berorientasi pada hasil belajar kognitif. Kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan penggunaan *comic strip* dengan pengembangan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks naratif serta meninjaunya dari perspektif pedagogis yang lebih filosofis, masih relatif terbatas. Dengan kata lain, belum banyak penelitian yang memposisikan *comic strip* bukan hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi sebagai medium pedagogis artistik yang membentuk pengalaman belajar siswa secara utuh.

Dalam konteks tersebut, pendekatan *Teaching as an Art* yang dikemukakan oleh Eisner (2002) menawarkan landasan konseptual yang relevan. Eisner memandang mengajar sebagai proses artistik yang menuntut kreativitas, fleksibilitas, improvisasi, dan kepekaan estetik guru dalam merancang pengalaman belajar. Jika dikaitkan dengan pembelajaran teks naratif, *comic strip* dapat dipahami sebagai representasi artistik yang memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga bermakna secara emosional dan estetis. Disinilah letak kebaruan kajian ini, yaitu pada upaya mengintegrasikan penggunaan *comic strip*, pengembangan kreativitas dan keterlibatan siswa, serta perspektif *Teaching as an Art* dalam satu kerangka konseptual yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi adanya kesenjangan penelitian terkait minimnya kajian literatur yang secara komprehensif membahas integrasi *comic strip*, pengembangan kreativitas, keterlibatan siswa, dan pendekatan *Teaching as an Art* dalam pembelajaran teks naratif. Oleh karena itu, kajian literatur ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pemanfaatan *comic strip* dalam pembelajaran teks naratif, (2) mengkaji kontribusinya terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam memahami dan memproduksi teks naratif, serta (3) menelaah perannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Melalui kajian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai *comic strip* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara instruksional, tetapi juga relevan dengan pendekatan pendidikan yang berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian literatur (*Literature Review*) untuk menelaah pemanfaatan *comic strip* dalam pembelajaran teks naratif serta kaitannya dengan pengembangan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam perspektif *Teaching as an Art*. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mensintesis temuan-temuan teoritis dan empiris dari berbagai studi sebelumnya, bukan untuk menguji hipotesis atau mengumpulkan data lapangan. Melalui kajian literatur ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta celah kajian yang relevan dengan topik penelitian.

Data penelitian ini bersumber dari artikel jurnal, prosiding ilmiah, dan buku akademik yang membahas *comic strip*, pembelajaran teks naratif, kreativitas siswa, *student engagement*, literasi multimodal, serta pendidikan sebagai seni. Literatur dikumpulkan melalui penelusuran basis data daring seperti Google Scholar dan portal jurnal nasional dan internasional dengan menggunakan kata kunci yang relevan. Kriteria inklusi meliputi publikasi yang terbit dalam rentang sepuluh tahun terakhir, memiliki relevansi langsung dengan topik penelitian, serta menyajikan landasan teoritis atau temuan empiris terkait penggunaan media komik dalam pembelajaran. Adapun kriteria ekslusi mencakup sumber yang tidak melalui proses *peer review*, tidak relevan secara substansi, atau hanya bersifat deskriptif tanpa kontribusi teoritis maupun empiris yang jelas. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam menyeleksi dan menelaah sumber data, dengan dibantu oleh lembar pencatatan untuk mendokumentasikan informasi penting seperti tujuan penelitian, metode, temuan utama, dan relevansinya terhadap fokus kajian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui proses reduksi, pengelompokan, dan sintesis data. Literatur yang telah dipilih dianalisis dengan mengelompokkan temuan berdasarkan tema utama, yaitu pemanfaatan *comic strip* dalam pembelajaran teks naratif, pengembangan kreativitas siswa, dan keterlibatan siswa. Keabsahan kajian dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai hasil penelitian dan landasan teoritis, sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif dan konsisten untuk menjawab tujuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### **Pemanfaatan Comic Strip dalam Pembelajaran Teks Naratif.**

Hasil kajian literatur ini menunjukkan bahwa *comic strip* secara konsisten dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran teks naratif terutama sebagai media visual yang membantu siswa memahami struktur cerita secara lebih konkret. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa penggunaan *comic strip* memudahkan siswa mengenali unsur orientasi, komplikasi, dan resolusi melalui representasi visual yang tersusun secara kronologis (McCloud, 1993); (Setianingsih & Wiyana, 2024). Visualisasi alur cerita melalui panel-panel komik membantu siswa memaknai hubungan sebab-akibat antarperistiwa serta relasi antartokoh yang sering kali sulit dipahami jika hanya disajikan dalam bentuk teks verbal.

Namun demikian, kajian ini menunjukkan bahwa peran *comic strip* tidak berhenti pada fungsi representasi semata. Dalam beberapa studi, *comic strip* dimanfaatkan secara fleksibel pada tahap pra-

pembelajaran untuk membangun konteks cerita, pada kegiatan inti sebagai pemantik diskusi dan analisis, serta pada tahap penutup sebagai model atau stimulus produksi teks naratif. Temuan ini memperluas pandangan penelitian sebelumnya yang cenderung memosisikan *comic strip* sebagai alat bantu visual, dengan menunjukkan bahwa media ini juga berfungsi sebagai sarana pedagogis yang adaptif terhadap beragam strategi pembelajaran. Dengan demikian, *comic strip* berpotensi menggeser praktik pembelajaran teks naratif dari sekadar pemahaman struktur menuju proses konstruksi makna yang lebih aktif dan kontekstual.

### **Comic Strip dan Pengembangan Kreativitas Siswa**

Kajian literatur juga mengindikasikan bahwa penggunaan *comic strip* berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran teks naratif. Kreativitas siswa berkembang ketika mereka diberi ruang untuk menafsirkan cerita, melengkapi dialog, mengubah alur, atau menciptakan versi cerita mereka sendiri berdasarkan *comic strip* yang digunakan. Aktivitas-aktivitas tersebut terbukti mendorong siswa untuk menghasilkan ide secara lebih orisinal dan ekspresif, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan (Sari Manik, 2019); (Mellyanti & Suniasih, 2022). Temuan ini diperkuat oleh Abidah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pembuatan *comic strip* dalam pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga mendorong mereka menjadi lebih kreatif dan aktif yang tercermin dalam respons positif siswa terhadap pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Putri, et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik efektif membantu pemahaman teks naratif serta mendukung keterampilan menulis narasi siswa melalui penyajian cerita yang kontekstual.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menegaskan peran *comic strip* dalam pengembangan kreativitas, sebagian besar kejadian masih menekankan aspek produk akhir, seperti kualitas tulisan atau hasil tes. Kajian ini memperluas temuan tersebut dengan menyoroti proses kreatif yang terjadi selama pembelajaran. Dari perspektif literasi multimodal, *comic strip* menyediakan ruang bagi siswa untuk mengintegrasikan aspek visual dan verbal dalam proses berpikir dan berkarya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa komik sebagai input multimodal dapat meningkatkan pemrosesan bahasa dan mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam dibandingkan pembelajaran berbasis teks tunggal (Rizcallah & Parlak, 2025). Dengan demikian, kreativitas dalam pembelajaran teks naratif tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menghasilkan teks, tetapi juga sebagai proses interpretasi, imajinasi, dan rekonstruksi makna yang difasilitasi oleh media visual.

### **Peran Comic Strip dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa**

Temuan literatur menunjukkan bahwa *comic strip* memiliki peran signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran teks naratif. Media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa tidak hanya tampak pada aspek perilaku, seperti keaktifan berdiskusi dan menyelesaikan tugas, tetapi juga pada aspek emosional dan kognitif, seperti ketertarikan terhadap materi dan pemahaman yang lebih mendalam (Yanto & Umah, 2023); (Hermansyah et al., 2023).

Dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang betumpu pada teks verbal, media berbasis komik memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi narasi visual dan teks dalam komik meningkatkan kemudahan pemahaman dan retensi informasi (Fogwill & Manataki, 2024); (Rizcallah & Parlak, 2025). Temuan ini menegaskan bahwa *comic strip* berfungsi tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan perhatian siswa, tetapi juga sebagai medium yang mendukung keterlibatan kognitif dan emosional secara simultan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, hal ini selaras dengan prinsip *mindful, meaningful, and joyful learning*, karena pembelajaran memungkinkan siswa terlibat secara sadar, merasa pembelajaran relevan, serta menikmati proses belajar.

### **Pembahasan dalam Perspektif *Teaching as an Art***

Jika ditinjau dari perspektif *Teaching as an Art*, temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan *comic strip* mencerminkan praktik mengajar yang bersifat artistik. Eisner (2002) memandang mengajar sebagai proses kreatif yang menuntut guru untuk merancang pengalaman belajar yang estetis, fleksibel, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Berbeda dengan pendekatan instruksional konvensional yang berfokus pada transmisi materi, penggunaan *comic strip* memungkinkan guru membangun pembelajaran teks naratif sebagai pengalaman estetik yang melibatkan emosi, imajinasi, dan kreativitas siswa.

Dalam kerangka ini, *comic strip* tidak sekedar berfungsi sebagai media penyampai konten, tetapi sebagai medium artistik yang menjembatani aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran bahasa. Temuan ini memperluas diskursus tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran teks naratif dengan menegaskan bahwa *comic strip* dapat memodifikasi praktik pembelajaran dari yang semula berorientasi pada struktur linguistik menuju pembelajaran yang lebih humanis dan berorientasi pada pengalaman belajar. Dengan demikian, integrasi *comic strip* dalam perspektif *Teaching as an Art* tidak hanya mengonfirmasi temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis dengan menempatkan kreativitas dan keterlibatan siswa sebagai inti pembelajaran teks naratif.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *comic strip* memiliki peran strategis dalam pembelajaran teks naratif, khususnya dalam membantu siswa memahami struktur dan alur cerita secara lebih konkret melalui visualisasi panel, dialog, dan urutan perintiwas. Representasi visual tersebut menjembatani keterbatasan pembelajaran cerita secara lebih kontekstual.

Lebih dari sekadar meningkatkan pemahaman, pemanfaatan *comic strip* juga berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas dan keterlibatan siswa. Melalui aktivitas interpretasi, pengembangan dialog, dan rekonstruksi cerita, siswa ter dorong untuk berpikir lebih orisinal dan ekspresif. Pada saat yang sama, keterlibatan siswa—baik secara perilaku, emosional, maupun kognitif—meningkat karena pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa *comic strip* selaras dengan prinsip *mindful, meaningful, and joyful learning* dalam Kurikulum Merdeka.

Dari perspektif *Teaching as an Art*, temuan kajian ini menegaskan bahwa *comic strip* tidak hanya berfungsi sebagai media instruksional, tetapi sebagai sarana pedagogis artistik yang memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang estetis dan humanis. Media ini memfasilitasi integrasi literasi multimodal, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks naratif. Dengan demikian, kontribusi utama kajian ini terletak pada penguatan posisi *comic strip* sebagai medium pembelajaran yang memodifikasi praktik pengajaran teks naratif dari pendekatan struktural-instruksional menuju pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar, imajinasi, dan ekspresi siswa. Implikasi temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan praktik pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif, reflektif, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Landasan Ilmu Pendidikan, Dr. H. Darul Ilmi, S.Ag, M.Pd, atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada berbagai pihak yang telah menyediakan akses terhadap sumber-sumber ilmiah dan literatur yang mendukung tersusunnya kajian ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Abidah, L., Askangela, M. L., Berlianty, D., & Asih, R. A. (2022). Improving Distance Learners' Writing Skills Through Comic Strip Creation: A Project-Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*,

1768 *Pemanfaatan Comic Strip dalam Pembelajaran Teks Naratif untuk Mengembangkan Kreativitas dan Keterlibatan Siswa* - Wiwit Engrina Nora, Darul Ilmi, Eka Pasca Surya Bayu  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8776>

4(4), 5954–5962. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i4.3520>

Eisner, E. W. (2002). *The Arts And The Creation Of Mind*. Yale University Press.

Fogwill, M., & Manataki, A. (2024). Interactive Data Comics For Communicating Medical Data To The General Public: A Study Of Engagement And Ease Of Understanding. *Computers And Graphics (Pergamon)*, 124(May), 104055. <Https://Doi.Org/10.1016/J.Cag.2024.104055>

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential Of The Concept, State Of The Evidence. *Review Of Educational Research*, 74(1), 59–109. <Https://Doi.Org/10.3102/00346543074001059>

Hermansyah, S., Saleh, F., Suleha, S., Nasrullah, I., . J., & Suhandra, I. R. (2023). Pemanfaatan Komik Strips Untuk Meningkatkan Penulisan Siswa Keterampilan Narasi Di Smrn 1 Maiwa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 92–96. <Https://Doi.Org/10.55678/Jci.V8i1.968>

Mccloud, S. (1993). *Understanding Comics* (Pp. 1–223). <Https://Archive.Org/Details/Understanding-Comics/Page/19/Mode/2up>

Melliyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan Dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual Pada Muatan Ipa Materi Sumber Daya Alam. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 124–133. <Https://Doi.Org/10.23887/Mi.V27i1.44587>

Novitasari, N. F. (2020). Comic Strips In Elt: Revisiting “The When And How” Nine Febrie Novitasari \*1 Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. *Journal Geej*, 7(2), 269–282. <Https://Ejournal.Bbg.Ac.Id/Geej/Article/View/1035/1073>

Putri, S. K., Mz., A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1042–1049. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V6i1.5420>

Rizcallah, Y., & Parlak, Ö. (2025). The Effects Of Comics As Multimodal Input On L2 Vocabulary Development: A Classroom-Based Partnership Study. *System*, 133(November 2024). <Https://Doi.Org/10.1016/J.System.2025.103722>

Sari Manik, R. M. (2019). The Effectiveness Of Comic Strip As Media To Improve The Students’ Reading Comprehension On Narrative Text Of Mts Ar-Rahman Langkat. *Kne Social Sciences*, 2019, 933–947. <Https://Doi.Org/10.18502/Kss.V3i19.4918>

Setianingsih, E., & Wiyanah, S. (2024). Visual Literacy: Comic Strips As Teaching Media In Simple Present Tense. *Eltr Journal*, 8(1), 1–17. <Https://Doi.Org/10.37147/Eltr.V8i1.182>

Yanto, E. S., & Umah, S. (2023). Vocational Students’ Engagement In Digital Comic Strip Assisted Reading Comprehension. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, 2023(2), 133–152. <Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.7567323>.