

**KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA YANG MENARIK BAGI SISWA SD/MI**

**COMICS AS AN INTERESTING INDONESIAN LANGUAGE
LEARNING MEDIA FOR SD/MI STUDENTS**

Diana Falhabibah Saifur Ridzal¹, St. Mislikhah², Mu'alimin³

^{1,2,3}Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

^{1,2,3}Jl. Mataram No. 1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, 68136

Email: dianafalhabibahsr@gmail.com¹, muualimin@gmail.com², mislikhah.st@gmail.com³

Submitted: 24-08-2023, Revised: 13-10-2023, Accepted: 19-11-2023

Abstrak

Komik adalah serangkaian gambar yang diciptakan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan suatu informasi. Bahan ajar komik adalah alat yang digunakan oleh guru atau instruktur dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi melalui gambar-gambar yang disertai cerita. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik bagi siswa SD/MI. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kajian pustaka (*library research*). Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal hasil penelitian terdahulu, baik jurnal nasional maupun internasional. Kajian pustaka didasarkan pada literatur yang ada dan data dokumentasi. Analisis data dari hasil pengkajian jurnal-jurnal hasil penelitian dengan menggunakan analisis kualitatif mulai dari reduksi data, display data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan komik sebagai media pembelajaran sangat cocok untuk membantu siswa, khususnya siswa SD/MI dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, perlu diperhatikan penyusunan bahan ajar dalam bentuk komik. Gambar-gambar dalam komik harus disusun dengan cermat agar tidak kelebihan informasi yang bisa membebani imajinasi siswa. Berbagai gambar yang terdapat dalam komik membantu siswa dalam meraih pemahaman mengenai tujuan yang ingin dicapai dalam materi pelajaran tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran berupa komik dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa SD/MI.

Kata Kunci: *Komik, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia*

Abstract

Comics are a series of images created as a learning medium for conveying information. Comic teaching materials are tools used by teachers or instructors in the teaching-learning process to convey information through pictures following stories. The main purpose of this research was to analyze comics as an interesting medium for learning Indonesian Language in elementary school (SD/MI) students. The research method used was library research. The data sources in this research were previous research findings from both national and international journals. The literature reviews were based on existing literature and documentation data. Data analysis from the results of literature and research using qualitative analysis started with data reduction, display, conclusion, and data verification. The research results showed that the use of comics as a learning medium was very suitable for helping students, especially SD/MI students to understand and achieve the goals of learning Indonesian language. However, it needs to prepare teaching materials in comic form. The images in comics must be arranged carefully so as not to make information overwhelm students' imaginations. Various images in comics help students gain an understanding of the objectives to be achieved in the subject. Therefore, learning media in the form of comics can be used as an alternative to Indonesian language learning process for elementary students.

Keywords: *Comics, Learning Media, Indonesian Language*

How to Cite: Ridzal, D. F. S., Mislikhah, S., & Mu'alimin. (2023). Komik sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik bagi Siswa SD/MI. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 170-178.

1. Pendahuluan

Bahasa memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi. Pengajaran bahasa di lingkungan sekolah dianggap sebagai elemen yang paling mendasar dan esensial dalam proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa juga memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung (Rahayu, Muttaqijn, & Magdalena, 2022). Lebih dari itu, melalui kegiatan membaca, seseorang dapat mengakses pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber global, yang pada akhirnya akan berkontribusi dalam membentuk generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan kritis (Daulay & Nurminalina, 2021). Pembelajaran bahasa melibatkan empat aspek utama yang saling terhubung dan diperoleh secara berurutan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, serta berperan penting sebagai sarana komunikasi, baik melalui ekspresi lisan maupun tulisan (Aziezah, 2021).

Guru harus memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan penalaran dan kemampuan logika (Rismawati, 2022). Selain sebagai penyampai pengetahuan, guru juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menerapkan logika dan memberikan bimbingan. Guru juga harus mendukung pengembangan sikap positif, seperti kerja sama kelompok, kepercayaan diri, keberanian, kemandirian, tanggung jawab, disiplin, dan sifat positif lainnya. Guru juga dapat menggunakan pendekatan pedagogis yang menarik dan variasi hasil belajar siswa, menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung, serta memanfaatkan teknologi pembelajaran inovatif (Astuti & Bhakti, 2018).

Guna menghasilkan media pembelajaran berkualitas, guru perlu memiliki keahlian dalam pembuatannya. Kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi penting, karena dapat membantu mengatasi ketidakjelasan dalam penyampaian materi (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020). Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menjadi kunci untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi stimulus positif bagi siswa dalam proses belajar, sehingga pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting dalam konteks lembaga pendidikan formal. Sebagai seorang guru, kemampuan memilih media pembelajaran yang sesuai dan efektif menjadi kunci untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita, 2018). Secara ringkas, media pembelajaran merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam konteks belajar-mengajar, fungsinya adalah untuk menarik perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran (Seran, 2022).

Salah satu bentuk media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia terutama di tingkat SD adalah komik. Komik merupakan karya sastra yang menggabungkan cerita dan ilustrasi dengan tokoh sentral yang ditekankan. Cerita dalam komik umumnya bersifat fiksi, mirip dengan karya sastra lainnya. Komik tidak hanya sebagai bentuk hiburan seperti persepsi umum, tetapi lebih dari itu, yakni komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami (Rusmana & Kurniawarsih, 2020). Komik adalah susunan gambar dengan cerita yang menarik, mudah dimengerti, dan berperan sebagai alat untuk memudahkan siswa memahami materi yang kompleks (Maryani, 2022). Komik berfungsi sebagai media pembelajaran

dan dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam pengajaran bahasa di sekolah dasar dan menengah di Indonesia.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa komik dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk mempromosikan literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, misalnya untuk mengembangkan apresiasi terhadap cerita anak di kalangan siswa SD/MI (Fahyuni & Fauji, 2017). Komik juga dapat membantu menjawab permasalahan keterampilan berbicara anak (Ruiyat, Yufiarti, & Karnadi, 2019), dan berpotensi untuk menarik minat siswa, meningkatkan pemahaman mereka, serta mengembangkan kemampuan dan keterampilan menjawab pertanyaan (Nurhayati, Aswar, & Arifin, 2018). Pemanfaatan media komik dapat merangsang minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Saputra & Pasha, 2021; Saputri, Jazim, & Vahlia, 2020), namun keberhasilan penggunaan komik sebagai alat pembelajaran ini masih memerlukan pemahaman mendalam mengenai dampaknya terhadap pemahaman bahasa siswa, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendalami kontribusi dan efektivitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI.

2. Metode Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis komik sebagai alat pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik untuk siswa di SD/MI. Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini, metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian kajian pustaka. Analisis data dari hasil pengkajian jurnal-jurnal hasil penelitian dengan menggunakan analisis kualitatif, mulai dari reduksi data, display data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi data. Sumber data dalam penelitian ini adalah jurnal hasil penelitian terdahulu, baik jurnal nasional maupun jurnal internasional. Kajian pustaka didasarkan pada literatur yang ada dan data dokumentasi. Kajian pustaka ini tidak hanya mencakup konsep-konsep, tetapi juga mengevaluasi teori-teori yang ada untuk memperkuat temuan literatur ini. Adapun ulasan beberapa jurnal diambil dalam tahun terakhir mulai 2015-2022, yang menganalisa mulai dari definisi komik, media pembelajaran, bahasa Indonesia, dan hal-hal tentang komik yang menarik untuk anak-anak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Peneliti memutuskan untuk menggunakan komik sebagai sarana pengajaran bahasa Indonesia, karena dianggap sebagai medium yang menyenangkan dan mampu menjadi alat pembelajaran yang edukatif selama proses pembelajaran berlangsung. Walaupun masih ada pandangan di masyarakat yang menganggap komik sebagai cerita bergambar yang ringan dan menghibur, namun penelitian ini menekankan potensi komik sebagai alat pembelajaran yang lebih serius dan mendalam. Komik dapat meningkatkan motivasi, terutama komik berwarna. Kata, ekspresi, atau konsep disertai dengan gambar menciptakan pemahaman visual dalam pikiran siswa. Hal ini membuat mereka lebih cenderung untuk mengingat dan memahami dengan lebih baik (Ramliyana, 2016).

Komik menawarkan banyak cerita bergambar yang dapat menarik minat anak-anak untuk membaca, tetapi tidak semua komik yang tersedia untuk anak-anak memiliki nilai pendidikan. Mengingat popularitas komik, media ini dapat ditingkatkan dengan

menggunakan teknologi cetak untuk menciptakan buku dengan cerita menarik yang juga mengandung materi pembelajaran, secara tidak langsung memudahkan siswa dalam memahaminya. Peran utama komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuannya untuk menarik minat siswa. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya diintegrasikan dengan metode pembelajaran, sehingga komik dapat berfungsi sebagai alat pengajaran yang efektif (Novitasari, 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia umumnya menghadirkan narasi yang panjang, yang menciptakan stigma bahwa pembelajaran ini membosankan di antara siswa, sehingga pendidik perlu menggali kemungkinan pemanfaatan media secara lebih efektif dengan mempertimbangkan konteks materi yang diajarkan. Sebagai contoh, ketika mengajar mengenai fakta dan opini, pendidik tidak hanya perlu menjelaskan definisi dari fakta dan opini, tetapi juga harus memperhatikan pemahaman siswa agar dapat berdampak pada hasil pembelajaran (Devista & Kadafi, 2021). Komik adalah salah satu bentuk sumber belajar yang dapat memberikan dukungan kepada siswa dalam proses pembelajaran, baik melalui *platform* daring maupun dalam konteks pembelajaran tatap muka. Peran komik dalam pembelajaran bersifat dual, yakni berfungsi sebagai alat bantu pengajaran oleh guru dan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Penggunaan komik untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan mampu memicu minat belajar siswa.

Media komik merupakan salah satu jenis sumber belajar yang dapat memberikan bantuan kepada siswa dan memiliki potensi untuk menggantikan peran guru dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai bagian dari media cetak, komik dapat dikembangkan sebagai opsi alternatif dalam penyediaan materi pembelajaran. Mengingat peranan besar media komik dalam menyampaikan informasi yang mendidik, menghibur, dan memengaruhi, hal ini mencerminkan esensi dari fungsi komunikasi (Saputro, 2016).

Komik adalah suatu bentuk narasi yang disajikan melalui serangkaian gambar dengan unsur humor. Buku komik menyuguhkan cerita-cerita yang simpel, mudah dicerna, dan dapat dimengerti, sehingga diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Sebagai media pembelajaran, komik berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Berdasarkan konteks ini, pembelajaran mengacu pada interaksi komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik). Media komik termasuk dalam kategori materi cetak yang memerlukan proses penyuntingan sebelum dicetak. Dilihat dari sifatnya, media komik pembelajaran cenderung sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Peran komik sebagai media pembelajaran dianggap efektif dalam mengajarkan dan merangsang kreativitas siswa. Secara keseluruhan, komik berperan dalam menyampaikan informasi dan membangkitkan tanggapan estetis dari pembacanya (Muhaimin, Ni'mah, & Listryanto, 2023).

Penggunaan komik terbukti membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa, hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan penelitian ini. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Meidyawati, Rustono, & Hodidjah (2018) menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa, motivasi, dan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* ($17,65 > 14,65$). Penelitian lain yang dilakukan oleh Rofek & Febrianto (2018) yang menyimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca

siswa kelas 1, 2, dan 3 di SD Desa Duwet, karena guru masih menerapkan metode klasikal dalam proses pembelajaran.

Menurut Danaswari dalam Telaumbanua & Harefa (2023), kelebihan komik adalah sebagai berikut: 1) menggunakan bahasa sehari-hari, memungkinkan siswa untuk dengan cepat memahami konten dari komik, 2) memanfaatkan gambar-gambar yang dapat mengilustrasikan kata-kata dari cerita dalam komik, 3) menggunakan warna yang menarik dan cerah, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca komik, dan 4) cerita dalam komik sangat terkait dengan kejadian sehari-hari yang dialami oleh siswa, sehingga mereka akan lebih memahami permasalahan yang mereka hadapi.

Tsuroyya, Yunita, & Ramli (2022) juga mencatat bahwa kelemahan media komik terletak pada fakta bahwa komik sebagai alat visual atau grafis mungkin tidak efektif untuk siswa yang tidak responsif terhadap media visual atau grafis, mengingat setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik. Sebaliknya, mayoritas komik yang beredar saat ini cenderung lebih fokus pada hiburan, dengan isi yang tidak selalu sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran, sehingga penggunaan media komik dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan gaya belajar mereka melalui membaca dan memahami materi yang disajikan dalam komik. Hal ini karena siswa lebih tertarik untuk membaca ketika terdapat ilustrasi menarik, sehingga memperkuat efektivitas pembelajaran yang dilakukan (Telaumbanua & Harefa, 2023).

3.2 Pembahasan

Menurut Naila, Winarti, & Mahdian (2022), komik sebagai media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar siswa memahami konsep materi. Dalam konteks ini, pembelajaran merujuk pada suatu proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar, yaitu komik. Beberapa keunggulan komik yang dijelaskan melibatkan kemampuannya untuk memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, yakni komik mengandung gambar-gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sifat permanen komik juga diungkapkan sebagai kelebihanannya, serta kemampuannya untuk membangkitkan minat membaca dan mendorong siswa untuk disiplin dalam membaca, terutama bagi mereka yang kurang tertarik dengan kegiatan membaca. Komik juga diakui sebagai bagian dari budaya populer (Ambaryani & Airlanda, 2017).

Berdasarkan tinjauan beberapa ulasan ditemukan bahwa mengembangkan komik dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan merangsang berpikir kritisnya. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam konteks pembelajaran dapat membantunya memahami materi yang bersifat abstrak serta dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa. Komik dinilai efektif sebagai sarana penyampaian ilmu pembelajaran melalui perpaduan teks cerita bergambar yang disajikan tokoh komik secara menarik. Komik berkaitan dengan aspek materi/isi, bahasa atau komunikasi, penyajian, teks, citraan, penokohan, dan tampilan secara keseluruhan, yang dapat membuat media ini menjadi lebih menarik. Manfaat media humor juga ditunjukkan pada unsur visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa (Zakiyah, Arisandi, Oktora, Hidayat, Karlimah, & Saputra, 2022).

Menurut penelitian Darllis, Farida, & Miaz (2020), komik dengan kombinasi alur, gambar, dan gaya penulisan dapat mendorong pengembangan logika dan imajinasi dari pengalaman berkolaborasi dalam keseharian siswa, sehingga informasi

tersampaikan secara efektif. Berdasarkan temuan Ulfa, Cahyautami, & Faujiah (2022) yang menyimpulkan bahwa komik dapat berperan sebagai sarana peningkatan kemampuan literasi di sekolah dasar. Penggunaan gambar dalam komik dapat membangkitkan minat siswa dalam membaca komik yang berdampak pada peningkatan kemampuan membaca (Lestari, Shinta, Susilo, & Khoirulloh, 2022).

Potensi pengembangan media pembelajaran berbasis komik menunjukkan keberhasilan, terutama karena mayoritas guru bahasa Indonesia masih jarang menggunakan metode ini. Hasil tanggapan dari responden mencerminkan situasi ini, yakni 85% atau 51 orang menyatakan bahwa guru bahasa Indonesia di sekolah mereka tidak pernah mengadopsi komik sebagai media pembelajaran dalam pengajaran kelas. Hanya 15% responden atau 9 orang yang mengungkapkan bahwa guru bahasa Indonesia di sekolah mereka pernah menggunakan komik sebagai alat pembelajaran. Angka ini menunjukkan peluang besar untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis komik dan disarankan untuk menyebarkan informasi tentang cara membuatnya, agar lebih banyak pendidik di Indonesia dapat mengintegrasikan komik dalam proses pembelajaran di kelas. Faktor-faktor seperti kurangnya informasi dan pemahaman mengenai aplikasi yang dapat memudahkan pembuatan komik menjadi alasan mengapa banyak pendidik belum mengadopsi media pembelajaran ini (Devista & Kadafi, 2021).

Karakteristik komik melibatkan elemen-elemen berikut: 1) pembuatan komik melibatkan karakter, yang merupakan deskripsi dari objek atau subjek yang akan dijelaskan dalam komik, 2) ekspresi wajah karakter adalah aspek penting, yakni menentukan ekspresi dari perasaan karakter, seperti senang, sedih, marah, kesal, atau kaget, 3) balon kata adalah unsur kunci dalam setiap komik yang berisi gambar dan kata-kata. Keduanya saling melengkapi satu sama lain, menciptakan dialog antartokoh, 4) garis gerak digunakan agar objek yang di gambar terlihat hidup dalam imajinasi pembaca, 5) latar dapat memberikan konteks materi yang disampaikan dalam komik kepada pembaca, dan 6) panel berfungsi sebagai urutan gambar atau materi untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung (Nurlatipah, Juanda, & Maryuningsih, 2015).

4. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian, media pembelajaran berupa komik dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan keterampilan membaca, khususnya siswa SD/MI, namun penggunaan komik perlu diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang tepat. Keunggulan komik sebagai media pembelajaran, meliputi kemampuannya untuk memotivasi siswa, membangkitkan minat membaca, dan menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menarik. Kelemahan komik sebagai media pembelajaran adalah kurang efektif untuk siswa yang tidak responsif terhadap media visual atau grafis. Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan gaya belajar mereka melalui membaca dan memahami materi yang disajikan dalam komik.

Daftar Pustaka

Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan

- Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19–28. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/view/3853/3615>
- Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. (2018). Interactive Learning Multimedia Based Microsoft Excel on the Temperature and Heat. *Unnes Science Education Journal*, 7(1), 1–6. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/issue/view/1266>
- Aziezah, R. K. (2021). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 118–124. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.56>
- Darllis, N., Farida, F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Daulay, M. I., & Nurmnalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 153–164. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Maryani, Y. (2022). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 45–49. <https://doi.org/10.23969/wistara.v3i1.2563>
- Meidyawati, S., Rustono, W. S. & Hodidjah, H. (2018). Dampak Penggunaan Komik terhadap Hasil Pemahaman Membaca di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *Pedadidaktika*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v5i2.7342>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Naila, N., Winarti, A., & Mahdian, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia Bermuatan Literasi Sains untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(1), 1–19. <https://doi.org/10.20527/quantum.v13i1.11817>
- Novitasari, N. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Komik Strip Bagi Guru: Usaha Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN 1 Sumberargo. *Martabe: Jurnal*

-
- Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 258. <https://doi.org/10.31604/jpm.v4i1.258-267>
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 75–84. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9550>
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 1–13. <https://www.syekh nurjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia/article/view/491/0>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Rahayu, R. S., Muttaqijn, M. I., & Magdalena, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangadeg. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15138–15156. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4795>
- Ramliyana, R. (2016). Membangkitkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) melalui Media Komik. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v3i1.4183>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rismawati. (2022). Hubungan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia terhadap Sikap Nasionalisme Mahasiswa Universitas Teuku Umar. *Jurnal Metamorfosa*, 10(2), 1–11. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i2.1783>
- Rofek, A., & Febrianto, M. V. (2018). Media Komik Pembelajaran Sekolah Dasar di Desa Duwet. *Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)*, 1(1), 148–158. <https://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/ciastech/article/view/703>
- Ruiyat, S. A., Yufiarti, Y., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.256>
- Rusmana, I. M., & Kurniawarsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *LEBESGUE*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *JARTIKA*, 4(1), 89–100. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/138>
- Saputri, F., Jazim, J., & Vahlia, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME). *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24–35. <https://doi.org/10.24127/emteka.v1i1.378>
- Saputro, A. (2016). Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1–19. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/101>
-

- Seran, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran PAK terhadap Peningkatan Minat Belajar Anak/Siswa. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(3), 255–267. <https://doi.org/10.59404/ijce.v2i3.72>
- Telaumbanua, A., & Harefa, N. A. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Materi Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel. *TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 142–152. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/to/article/view/152/100>
- Tsuroyya, Z. N., Yunita, L., & Ramli, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Siswa Kelas X IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 123–130. <https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.32351>
- Ulfa, M., Cahyautami, F. W., & Faujiah, E. (2022). Pengembangan Komik Ramah Anak Untuk Pembelajaran Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung Ke-4*, 38–52. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27302>
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>