

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERUPA KOMIK PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Ertis Iman Sari Zai ¹, Trisman Harefa²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nias^{1,2}

Email: zaiertisimansari@gmail.com¹, Trisman_harefa@ymail.com²

Corresponding author:

Ertis Iman Sari Zai

Universitas Nias

zaiertisimansari@gmail.com

Abstrak: Guru diharapkan mampu memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Kenyataannya, guru di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe masih menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi secara khusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri atas empat tahap yaitu; pendefinisian (*Defines*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disssminate*). Media pembelajaran komik dikembangkan melalui tahap uji validasi oleh ketiga validator (ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran komik yang dikembangkan telah teruji sangat valid dan layak oleh validator ahli materi mencapai 72,5% dan Revisi II 100%. Berdasarkan penilaian ahli bahasa revisi I mencapai 64,2% dan Revisi II 92,8%. Berdasarkan penilaian ahli desain revisi I mencapai 46% dan Revisi II 92,8%. Kepraktisan media komik dikategorikan sangat praktis berdasarkan penilaian uji coba perorangan mencapai 92,8%, penilaian uji coba kelompok kecil 94,8%, dan penilaian uji coba lapangan mencapai 94%. Kriteria sangat baik dengan persentase efektivitas media komik uji coba perorangan mencapai 100%, uji coba kelompok kecil mencapai 100%, dan uji coba lapangan mencapai 83%. Maka disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Menceritakan Kembali Isi

Abstract: *Development of Indonesian Language Learning Media in the Form of Comics on Retelling Materials of Fables in Junior High Schools.* In learning activities, teachers are expected to be able to utilize and develop learning media so that learning activities can take place well. But in reality, teachers at UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe still use learning media that do not vary specifically for Indonesian language learning. The purpose of this study was to develop learning media in the form of comics on the material of retelling the contents of fable stories in class VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe that are valid, practical, and effective. This type of research is called research and development. The development model used is the 4D model, which consists of four stages: defining, designing, developing, and disseminating. Comic learning media was developed through the validation test stage by three validators (material experts, linguists, and design experts), individual trials, small group trials, and field trials conducted at UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Based on the results of the study, the comic learning media developed has been tested as very valid and feasible by material expert validators, reaching 72.5% and Revision II 100%. Based on the assessment of the revised linguist,

Keywords: Learning Media, Comics, Content Retelling

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses timbal balik antara pendidik dan peserta didik, dengan melibatkan berbagai faktor pendidikan yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru serta siswa memerlukan sumber belajar untuk menunjang proses belajar mengajar. Keberhasilan pendidikan para siswa dalam menuntut pelajaran di sekolah ditentukan dengan bahan ajar yang diterima. Elfachmi (2015), menyatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha untuk mendapatkan pengetahuan baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam masyarakat.”

Hidayat & Abdilah dalam Ahmadi & Uhbiyat (2019) menyatakan bahwa “pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan sengaja, serta penuh tanggungjawab yang

dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan langsung terus- menerus”. Indonesia adalah negara kepulauan berbentuk Republik dengan jumlah penduduk mencapai 275,36 juta jiwa. Pendidikan di Indonesia saat ini diatur dalam UU no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur utama, yaitu formal, non formal, dan informal. Suatu sistem tentunya akan selalu saja ada kelebihan serta kekurangan, tetapi kinerja pada sistem akan menghasilkan kualitasnya seperti apa, yang dijalankan dengan baik tentunya akan banyak sekali hal positif dan hasil yang baik. Pendidikan di Indonesia masih belum bisa dikatakan maksimal dalam hal perancangan sistemnya, pasalnya masih banyak masalah yang terjadi pada sistem pendidikan di Indonesia. Hal tersebut diakibatkan beberapa faktor yang menunjang baik buruknya kualitas pendidikan di Indonesia, karena faktor tersebut masih belum bisa berjalan maksimal maka pendidikan di Indonesia masih rendah. Ada beberapa faktor yang menjadi masalah pendidikan di Indonesia salah satunya adalah; bahan ajar mengajar yang masih minim, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan keterbatasan jumlah guru yang terampil.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe, terdapat informasi bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran di kelas dan kurangnya daya tarik peserta didik dalam belajar. Pendidik dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket yaitu buku siswa dan buku guru sebagai alat bantu belajar dan hanya memanfaatkan media papan tulis. Variasi sumber belajar yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum dilakukan. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran seperti adanya laptop ataupun komputer, bahkan tersedia alat proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Pinta *et al.*, 2023). Peran pendidik sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator tidak terealisasi secara menyeluruh sehingga peserta didik kurang memahami materi yang sedang dipelajari serta menimbulkan kebosanan dan tidak menyenangkan bagi peserta didik, (Zalukhu *et al.*, 2023).

Guru dituntut untuk lebih aktif dalam memodifikasi dan menyediakan pembelajaran bervariasi pada proses persiapan pembelajaran. Indriana dalam Harefa & Eti (2020) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik.” Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik karena melalui media pembelajaran pendidik dapat mengkomunikasikan materi dengan cara yang lebih kreatif.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya perubahan, perbaikan dan inovasi terbaru untuk mencapai tujuan pendidikan dan khususnya pada tujuan pembelajaran tersebut. Mengatasi dan mengurangi permasalahan tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa media komik. Rohmawati *et al.* (2017) komik adalah “sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerangkan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Melalui media komik materi pembelajaran dapat dituangkan dalam sebuah ilustrasi gambar yang terurut sehingga menarik perhatian peserta didik dan mampu merangsang keinginan peserta didik kelas VII-A cenderung menyukai hal-hal yang bergambar dan berwarna karena melalui gambar, peserta didik dapat membantu mengespresikan pikiran serta perasaannya dalam proses pemahaman materi

pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, pengembangan media pembelajaran berupa komik ini sangat mendukung dan efektif dalam proses pembelajaran karena menarik perhatian siswa untuk belajar. Proses pengembangan media pembelajaran berupa komik ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.

Salah satu kompetensi dasar (KD) 4.14 menceritakan kembali isi cerita fabel. Pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe pada semester genap adalah menyebutkan tokoh, watak, dan amanat dalam memahami cerita fabel mengurutkan isi cerita fabel, menceritakan kembali isi fabel secara lisan. Melalui pengembangan komik, diharapkan peserta didik mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan adanya keinginan- keinginan peserta didik untuk berperan secara aktif dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi afektif, produktif, dan menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efisien. Alasan lain juga dengan mempertimbangkan bahan ajar yang memiliki komponen lengkap dibandingkan dengan bahan ajar lainnya adalah komik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Menurut Purnama (2013) menyatakan bahwa “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya”. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model pengembangan adalah “penelitian pengembangan sebagai usaha untuk digunakan untuk mengembangkan dan mevalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, menurut Fransisca, *et al.* (2019) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya (Linda *et al.*, 2023).

Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran), (Bawamenewi, 2019). Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa komik. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakan dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui efektivitas peserta didik setelah pembelajaran menggunakan komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk berupa komik dengan mengambil data uji coba produk pada siswa UPTD SMP Negeri 3 Manderehe kelas VII-A semester genap. Pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe dengan menggunakan model pengembangan 4D. Berikut penjelasan data hasil pengembangan media untuk masing-masing tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminat*) (Halawa *et al.*, 2023).

Tahap pertama yaitu pendefinisian merupakan tahapan yang mencakup fakta dan serangkaian kebutuhan serta permasalahan utama yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap dilakukan melalui kegiatan wawancara dan pengamatan di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Tahap kedua yaitu tahap perancangan merupakan tahap perancangan dan proses dalam pembuatan media pembelajaran komik. Media pembelajaran dirancang sesuai hasil informasi yang di peroleh pada pengamatan dan hasil wawancara. Tahap ketiga adalah pengembangan merupakan tahap pembuatan pengujian dan penilaian produk yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran layak digunakan, (Hidayat Harefa *et al.*, 2023). Produk yang telah dibuat divalidasi oleh 3 validator (ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain) serta melakukan uji coba produk sebanyak 3 kali (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan) di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe berjumlah 24 orang yang bertujuan mendapatkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu tahap penyebaran merupakan tahapan menyebarkan produk dalam bentuk cetak terhadap siswa kelas VII-A tahapan ini bertujuan untuk memperoleh hasil kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan.

Validasi hasil ahli materi pada revisi I pada produk berupa media komik, setelah dirata-ratakan dapat persentase 72,5% dari lima aspek, yaitu aspek relevansi mencapai 67,5% dari sepuluh indikator, aspek keakuratan mencapai 75% dari empat indikator, aspek kelengkapan sajian mencapai 75% dari enam indikator, aspek kesesuaian sajian 75% dari lima indikator, aspek penyajian 75% dari enam indikator aspek. Sedangkan revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 83,7% dari lima aspek, yaitu aspek relevansi mencapai 100% dari sepuluh indikator, aspek keakuratan mencapai 100% dari enam indikator, aspek kelengkapan sajian mencapai 100% dari enam indikator, aspek kesesuaian sajian mencapai 100% dari lima indikator, aspek penyajian 100% dari enam indikator. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran komik oleh validator ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Persentase penilaian kelayakan media pembelajaran
berupa komik oleh validator ahli materi**

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Relevansi	100%	Sangat Layak
2	keakuratan	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan Sajian	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	100%	Sangat Layak
5	Cara penyajian	100%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli bahasa pada revisi I terhadap produk berupa media komik, setelah dirata-ratakan didapatkan 64,2 % dari dua aspek, yaitu aspek bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan disesuaikan mencapai 58,3% dari tiga indikator dan aspek keterbacaan dan kekomunikatif mencapai 68,7% dari empat indikator. Sedangkan pada revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase 92,8% dari dua aspek, yaitu aspek bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar yang disesuaikan mencapai 91,6% dari dua indikator dan aspek keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 92,8% dari empat indikator. Hasil validasi ahli desain pada revisi I terhadap produk berupa media komik, setelah dirata-ratakan didapatkan mencapai 46% dari 19 indikator dan pada revisi II mencapai 92,8%. Persentase penilaian oleh ahli desain

pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase penilaian media pembelajaran berupa komik oleh validator ahli desain

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Revisi I	46%	Sangat Layak
2	Revisi II	92,8%	Sangat Layak

Setelah tiga percobaan produk media komik, termasuk tes perorangan mendapatkan 92,8% tes kelompok kecil mendapatkan 94% dan tes lapangan mendapatkan 93,3%. Maka diperoleh hasil pencapaian dengan masing-masing dikategorikan “Sangat Praktis” yang tersaji pada Tabel 3. Setelah pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan hasil belajar peserta didik masing-masing mencapai 100% terkecuali uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 83%. Maka diperoleh hasil pencapaian tes belajar peserta didik dengan kriteia “sangat efektif” yang terdapat pada Tabel 4

Tabel 3. Persentasi Kepraktisan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	92,8%	Sangat Jelas
Uji Coba Kelompok Kecil	94%	Sangat Jelas
Uji Coba Lapangan	93,3%	Sangat Jelas

Tabel 4. Persentasi ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Tahap Uji Coba Produk Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji Coba	Nilai	Keterangan
Uji Coba Perorangan	100%	Sangat Jelas
Uji Coba Kelompok Kecil	100%	Sangat Jelas
Uji Coba Lapangan	83%	Sangat Jelas

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diatas mampu dirangkumkan sebagai berikut yaitu: Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik pada Materi Mencerikan Kembali Isi Cerita Fabel Kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe telah berhasil disusun melalui lembar validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

1. Setelah dilaksanakan validasi sebanyak 2 kali terhadap produk media komik, maka didapatkan hasil bahwa produk tersebut dikategorikan “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi revisi I 72,5% dan revisi II 100%, penilaian ahli bahasa pada revisi I 64,2% dan revisi II 92,8%, kemudian pada penilaian ahli desain revisi I 46% revisi II 92,8%.
2. Media komik dikategorikan “Sangat Praktis” berdasarkan penilaian tes perorangan 92,8% , penilaian tes kelompok kecil 94%, dan penilaian tes lapangan 93,3%.
3. Efektivitas hasil belajar peserta didik dikategorikan “Sangat Baik” dengan persentase

Maka disimpulkan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Kelas VII-A UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Saran Hasil berdasarkan penelitian dan media pembelajaran pengembangan berupa komik pada materi menceritakan kembali isi cerita fabel

yang telah dilaksanakan untuk menghasilkan sarana komik yang efektif dan layak dipergunakan pada pembelajaran di kelas, maka peneliti berharap penelitian pengembangan media komik selanjutnya dapat dilakukan lebih efektif lagi. Pendidik didorong untuk mempergunakan media pengajaran berupa komik saat pembelajaran, karena media komik telah diuji dan mendapatkan penilaian yang layak digunakan serta diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berupa komik yang lebih menarik lagi peneliti sebelumnya. Dengan harapan peneliti lebih lanjut diperlukan seiring dengan perkembangan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444>
- Ariani, & Kurniah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Prestasi Belajar Siswa, 12(1).
- Bawamenewi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 310–323. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.631>
- Daeng, J., Raya, T., & Selatan, S. (n.d.). Analisis Struktur Teks Fabel Siswa Kelas Vii Smp Negeri 18 Makassar Abstract : Analysis Structure Fable Texts Students Of Grade Vii State Junior High, 75–80.
- Fikri, & Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Halawa, A., Zebua, J. N., Gea, M. K., & Bawamenewi, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lotu, 06(01), 6290–6295.
- Harefa, & Hayati. (2022). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informadi*. Unpam Press.
- Hariadi, & Abidin. (2022). Perancangan Komik Kebokicak Sebagai Media Pengenalan, 10(5), 123–137.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Hidayat Harefa, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Ikhtiaroh, & Syakir. (2012). Arty : Jurnal Seni Rupa, 1(1), 15–23.
- Jaya, & Hilir. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Examples Non Examples Di Sdn 010 Bayas Jaya Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Examples Non Examples Di Sdn 010 Bayas Jaya, 11, 56–63.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Kristanto, A. (n.d.). *Media pembelajaran*. 2016.
- Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX, 06(01), 3015–3021.
- Nabunome, & Al, E. (2018). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan

- Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas Xi Di Slb Pembina Kupang, 3(2), 16–22.
- Nurkhalisyah, C., & Marlina. (2018). Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(1), 9–18.
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), 06(01), 3033–3039.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Rahmawati, & Al, S. et. (1835). Penggunaan Sprachblasen Pada Media Komik Dalam Keterampilan Berbicara.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Senjaya, A., Wahid, F. I., Saputra, D. Y., Lathfullah, M., & Fasya, S. (n.d.). Pertama kali menerbitkan jurnal volume 1 nomor 1 pada April 2016 , jurnal ini memuat tulisan-tulisan sekitar bahasa dan sastra Indonesia dengan tujuan untuk mengembangkan studi ilmiah di Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia . Penanggung Jawab : Dr . H . Ac.
- Siswa, B., Iv, K., Sdn, D. I., Tahun, U., Fitri, R., Bagus, I., ... Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Di Sdn 8 Utan Tahun 2021/2022. *Fitri Gunayasa et al*, 2(1), 59–64.
- Wibowo. (2019). Komik iklan komik, 12(2), 52–64.
- Yuliani, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Fabel Dengan Pembelajaran Berbasis Portofolio Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Pondok Kelapa Bengkulu Tengah. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 89–99. <https://doi.org/10.33369/diksa.v2i1.3246>
- Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. (2023). Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning, 06(01), 5793–5800.