



Systematic Literature Review: Penggunaan Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Wahyu Widayati¹

Imron Amrullah^{1*}

Rahmawati Erma Standsyah¹

Nabilla Calista Putri Susanto¹

¹Universitas Dr Soetomo, Surabaya,
Jawa Timur, Indonesia

*email: imron.amrullah@unitomo.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan literatur-literatur penggunaan komik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode *Systematic Literature Review* (SLR). Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan artikel jurnal yang terdapat di Google Scholar, Sinta, Research Gate, yang telah terpublikasi dalam rentang waktu 2012-2022. Penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kemandirian belajar dan banyak kemampuan lain seperti keterampilan membaca, kemampuan berbahasa, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan menulis. Adapun hasil dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berimplikasi baik jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Komik; Pembelajaran Bahasa Indonesia; *Systematic Literature Review*

Received: 12 Desember 2022

Accepted: 24 Maret 2023

Published: 31 Maret 2023

doi:



© 2023 Oleh authors. Lisensi Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Uhamka, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract

The purpose of this research is to describe the literature on the use of comics in Indonesian language learning. The method used is the Systematic Literature Review (SLR) method. Data collection was carried out by collecting journal articles found on Google Scholar, Sinta, Research Gate, which have been published in the 2012-2022 period. The use of comic media can improve learning outcomes, learning motivation, learning independence and many other abilities such as reading skills, language skills, critical thinking skills, and writing skills. As for the results in this study it can be concluded that the use of comic media has good implications if applied in Indonesian language learning.

Keywords: *Comic; Indonesian Language Learning; Systematic Literature Review*

PENDAHULUAN

Merombak alur berpikir manusia agar menjadi lebih berkembang dan lebih maju dapat dilangsungkan melalui pendidikan. Dalam setiap jenjang pendidikan, bahasa Indonesia merupakan bidang studi wajib yang harus ditempuh oleh setiap siswa (Rosdiana et al., 2021). Adapun peran penting tersebut juga tertuang pada tujuan adanya pembelajaran bahasa Indonesia menurut BNSP (Hidayah, 2015) salah satu di antaranya yaitu melalui pendidikan bahasa Indonesia siswa dengan komprehensif dapat meningkatkan kemampuan belajar, kematangan sosial dan kematangan emosional. Ketercapaian pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditinjau dari peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas-tugas, serta dapat mengimplementasikan tujuan pendidikan bahasa Indonesia dalam kehidupan nyatanya.



Kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang wajib dikuasai siswa meliputi kemampuan orasi (menyimak, berbicara) dan kemampuan literasi (membaca, menulis) (Hanum et al., 2020). Terselenggaranya *Programme for International Student Assessment* (PISA) Indonesia tahun 2018 secara kompleks menghasilkan kesimpulan bahwa prestasi peserta didik pada aspek literasi membaca mengalami penurunan performa hasil PISA 2015 berada diangka 397 menjadi 371 pada hasil PISA 2018 (Tohir, 2019). Sebagai upaya agar peserta didik menemukan solusi inovatif terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi dalam sekolah atau kehidupan nyatanya, dapat diatasi melalui penggunaan media dalam pembelajaran guna tercipta pembelajaran yang berkualitas (Susanto et al., 2022). Selama ini, pembelajaran bahasa Indonesia dominan dalam sifat kurikulum sentris yaitu dominasi sistem pengajaran dan pembelajaran oleh guru dikarenakan guru belum menggunakan media dalam menyampaikan materi karena keterbatasan inovasi dalam pembelajaran sehingga menjadikan siswa bosan dan sulit mencerna materi yang diberikan (Pandanwangi et al., 2019, Laila et al., 2020).

Selain itu, pendekatan pembelajaran juga masih menggunakan pendekatan konvensional yang berdampak secara langsung kepada siswa yaitu pasifnya siswa dalam proses belajar karena posisi siswa sebagai objek bukan sebagai subjek. Pembelajaran demikian cenderung memiliki sifat indoktrinasi dengan metode latihan yang berakibat algoritma belajar siswa bergantung kepada guru selaku pembuat dan penyelenggara program (Prihatin, 2017). Bahan ajar adalah aspek penting dalam suatu pembelajaran. Tidak maksimalnya suatu bahan ajar dalam pembelajaran akan mempengaruhi *output* siswa dalam memahami materi. Depdiknas menyatakan bahwa bahan ajar adalah fasilitas belajar yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran meliputi media audio, visual, dan audio visual. Jika diklasifikasi berdasarkan jenisnya, bahan ajar terdiri dari 4 jenis yaitu: (1) Bahan ajar cetak yakni berupa *handout*, buku maupun modul, (2) Bahan ajar audio yakni berupa radio, (3) Bahan ajar audio visual yakni berupa video, dan (4) Bahan ajar interaktif yakni berupa multimedia (Made et al., 2020). Hal tersebut selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan suatu bahan ajar berupa modul dapat memberi peningkatan pada hasil belajar siswa (Nizaar & Sari, 2021). Adapun dalam penelitian lain juga menyatakan jika sebuah *handout* yang bersumber dari berbagai literatur yang relevan akan membuat siswa mudah dalam mengikuti proses pembelajaran (Made et al., 2020). Berdasarkan penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan bahan ajar dalam fasilitas belajar dapat membuat tujuan belajar tercapai secara signifikan.

Salah satu bahan ajar yang dapat menggugah minat dan daya tarik siswa dalam pembelajaran adalah media komik. Media komik adalah suatu bentuk seni rupa dua dimensi dengan gambar tidak bergerak yang tersusun sedemikian rupa membentuk satu kesatuan cerita (Pandanwangi et al., 2019). Media komik merupakan suatu bacaan favorit anak-anak karena tersaji dalam bentuk gambar dengan paduan berbagai warna yang disisi lain dapat juga sebagai suatu hiburan. Adapun keunggulan pembelajaran dengan menggunakan media komik adalah tidak memerlukan banyak alat dan suatu sarana khusus dalam penggunaannya karena cukup digunakan secara visual dan dalam hal ini sangatlah praktis bagi guru (Budiarti Nuning



& Haryanto, 2016). Penggunaan komik dalam pembelajaran dengan variasi ilustrasi, alur cerita yang runtun dan perwatakan realistis akan menggugah daya tarik siswa dalam pembelajaran (Made et al., 2020).

Hal tersebut juga dipertegas oleh pernyataan Voulte dalam (Laila et al., 2020) yang memaparkan ada sepuluh alasan pentingnya anak-anak perlu membaca komik: (1) komik memiliki kata-kata yang lebih kompleks dan ringkas dibanding media lain, (2) penyusunan komik yang sistematis dapat meningkatkan daya ingat dan imajinasi siswa, (3) dapat memperkenalkan jalan cerita yang tidak biasa dengan kombinasi masa lalu, masa sekarang dan masa depan yang dapat mengasah proses berpikir siswa, (4) komik merupakan jalan pintas dalam mempelajari sastra yang mudah dimengerti, (5) dapat digunakan sebagai pembelajaran karakter, (6) komik mempermudah titik poin isi bacaan terhadap pembaca, (7) memupuk semangat anak-anak dalam menulis karena mereka dapat menuangkan imajinasinya dengan bebas, (8) menambah wawasan berupa kata-kata baru bagi pembaca, (9) komik merupakan media yang memperluas imajinasi, dan (10) meningkatkan prestasi. Berdasarkan pemaparan pada latar belakang tersebut dapat ditinjau bahwa bahan ajar komik sejatinya memberi implikasi baik bagi siswa. Adapun demikian, dapat diketahui penelitian penggunaan komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti pada penelitian (Kusnida et al., 2015), (Budiarti Nuning & Haryanto, 2016), (Pandanwangi et al., 2019), (Made et al., 2020), dan berbagai penelitian lain namun belum terdapat tinjauan secara komprehensif terkait hasil dari penelitian-penelitian tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan tinjauan komprehensif tentang bagaimana deskripsi penelitian penggunaan komik pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan melakukan sebuah kajian literatur. Oleh karenanya, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literatur-literatur penggunaan komik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Artikel ilmiah ini dipaparkan dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Arti metode tersebut dalam Bahasa Indonesia adalah tinjauan pustaka sistematis yang disusun dalam bentuk *literature review* berupa identifikasi, kajian, evaluasi dan penafsiran penelitian yang sudah ada atau tersedia (Afsari et al., 2021). Dalam metode ini, peneliti melakukan *review* secara terstruktur dengan proses langkah yang sudah ditetapkan. Untuk menyelesaikan penelitian ini, diawali dengan mengumpulkan artikel jurnal yang terdapat di Google Scholar, Sinta, Research Gate, yang telah terpublikasi dalam rentang waktu 2012-2022. Adapun kata kunci yang digunakan adalah Media Pembelajaran Komik dan Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan dokumentasi pada semua artikel yang terdapat pada laporan penelitian ini. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 15 artikel yang berkaitan secara erat terhadap kata kunci yang digunakan dan memiliki keterkaitan serupa untuk dianalisis dan dirangkum terutama pada bagian hasil penelitian dan kesimpulan. Metadata pengelompokan tersebut ditabulasikan dalam bentuk tabel yang terdiri atas nama penulis, tahun terbit, nama jurnal dan hasil penelitiannya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Media komik adalah suatu bentuk seni rupa dua dimensi dengan gambar tidak bergerak yang tersusun sedemikian rupa membentuk satu kesatuan cerita (Pandanwangi et al., 2019). Selaras dengan pernyataan tersebut, komik dapat juga diartikan sebagai bentuk seni yang terdiri dari gambar diam dengan jalinan cerita yang juga biasa disebut dengan cerita bergambar atau cergam (Laila et al., 2020). Adapun data yang tersaji dalam penelitian ini merupakan analisis dan rangkuman dari berbagai artikel yang didokumentasi terkait dengan media pembelajaran komik dan pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut tersaji penggunaan media komik yang diupayakan dalam penelitian pengembangan sebagaimana terletak pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Komik

PENELITI		TAHUN	JURNAL		HASIL PENELITIAN
Wahyu Budiarti dan Haryanto	Nuning dan	2016	Jurnal Edukasia	Prima	Penelitian ini menggunakan langkah pengembangan Borg & Gall dengan kesimpulan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca siswa.
Delora Amelia	Jantung	2018	Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD		Penelitian ini menggunakan model Dick, Carey & Carey dengan kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan media komik sangat menarik dan efektif jika digunakan, dengan paparan persentase sejumlah 99% siswa menjadi mudah dalam memahami maupun mempelajari suatu materi.
Nadia Pandanwangi, Firosalia dan Anugraheni	Astri Kristin dan Indri	2019	Jurnal Cakrawala Pendas		Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yang memiliki kesimpulan terdapat peningkatan secara signifikan kemampuan berbahasa siswa dari 48,5% menjadi 71,25% sesudah penggunaan media e-komik.
Suwarti, Alf Laila, dan Erwin Permana		2020	Jurnal Profesi Pendidikan Dasar		Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) model ADDIE dengan kesimpulan rata-rata nilai sebelum dan sesudah penggunaan komik berada pada kategori sangat baik dan respons guru maupun siswa sangat positif sehingga dapat dinyatakan penggunaan komik dalam pembelajaran sangat valid, sangat efektif dan sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa.
Pande Made Weda Angga, I Komang		2020	Jurnal Edutech		Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang mana memiliki



PENELITI	TAHUN	JURNAL	HASIL PENELITIAN
Sudarma, dan I Kadek Suartama		Undiksha	kesimpulan e-komik pendidikan karakter yang dikembangkan layak dan berpredikat baik untuk meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar.
Rachama Putri Dinanti, Feri Ardiansah, dan Romadon	2020	Jurnal Cendekiawan	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model Borg and Gall dengan kesimpulan media komik berimplikasi baik sebagai suatu media pembelajaran.
Susetyo Andri Wibowo dan Henny Dewi Koeswanti	2021	Jurnal Basicedu	Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan kesimpulan media komik yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa dan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.
Unik Kurniawati dan Henny Dewi Koeswanti	2021	Jurnal Basicedu	Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan ADDIE dengan kesimpulan penerapan komik digital membuat prestasi belajar siswa kelas V dapat meningkat dengan kriteria pencapaian tinggi.
Alia Rohani dan Nirwana Anas	2022	Jurnal Cakrawala Pendas	Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) Four D Models dengan kesimpulan media komik sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.
Zenzen Zakiyah, Martin Arisandi, Syifa Delaneira Oktora, Arif Hidayat, Karlimah, dan Erwin Rahayu Saputra	2022	Jurnal Basicedu	Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan kesimpulan penggunaan media komik membuat siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang merupakan keterampilan wajib dikuasai pada era abad 21.

Pada tabel 1 penggunaan media komik dalam beberapa penelitian diupayakan sebagai suatu penelitian pengembangan. Dapat diketahui bahwa media komik berimplikasi baik sebagai suatu media pembelajaran (Dinanti et al., 2020). Implikasi positif dalam penerapan pembelajaran dengan media komik juga dipaparkan dalam berbagai penelitian berikut yaitu: (1) penggunaan komik dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca siswa (Budiarti Nuning & Haryanto, 2016), (2) terdapat peningkatan secara signifikan kemampuan



berbahasa siswa dari 48,5% menjadi 71,25% sesudah penggunaan media e-komik (Pandanwangi et al., 2019), (3) media e-komik yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar (Made et al., 2020), (4) media komik yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa, (5) penerapan komik digital membuat prestasi belajar siswa kelas V dapat meningkat dengan kriteria pencapaian tinggi (Kurniawati & Koeswanti, 2021), (6) media komik sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar (Rohani & Anas, 2022), (7) media komik membuat siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Zakiah et al., 2022).

Pada pemaparan di atas dapat diketahui penggunaan media pembelajaran komik memiliki implikasi baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di antaranya untuk meningkatkan motivasi belajar, keterampilan membaca pemahaman, kemampuan berbahasa siswa, hasil belajar, karakter kemandirian belajar, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Sebagaimana hal tersebut dapat diartikan pembelajaran dengan menggunakan media komik membuat siswa mudah dalam memahami maupun mempelajari suatu materi (Amelia, 2018).

Hal tersebut juga ditunjang oleh penelitian yang menyatakan bahwa rata-rata nilai sebelum dan sesudah penggunaan komik berada pada kategori sangat baik dan respons guru maupun siswa sangat positif (Laila et al., 2020). Atas dasar paparan tersebut, media komik merupakan sebuah media yang menjadikan guru sebagai fasilitator belajar yang meramu pembelajaran sesuai kebutuhan siswa (*student center*) dan hal tersebut sesuai dengan tujuan iklim pembelajaran era 21 yang menjunjung pengalaman belajar sepatutnya timbul dari dalam diri siswa itu sendiri (Indarta et al., 2022). Dalam memaksimalkan hasil pembelajaran, penggunaan komik juga efektif dipadukan dengan strategi, metode, pendekatan, model pembelajaran tertentu sebagaimana terletak pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian Penggunaan Media Komik Dengan Paduan Metode, Model Pembelajaran Terpilih

PENELITI	TAHUN	JURNAL	HASIL PENELITIAN
Faris Kusnida, Mimi Mulyani dan Astini Su'udi	2015	Jurnal Seloka	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan kesimpulan media komik strip berbasis gaya belajar audio visual efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen
Marhalim	2017	Jurnal Gerakan Aktif Menulis	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan kesimpulan penggunaan media komik dalam model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.



PENELITI	TAHUN	JURNAL	HASIL PENELITIAN
Sony Ari Wibowo dan Mila Roysa	2018	Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan kesimpulan penggunaan model think talk write berbasis media komik strip dapat meningkatkan presentase ketuntasan belajar siswa.
Agustin Dwi Utami dan Dedy Setyawan	2018	Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan kesimpulan pembelajaran model role playing berbantuan komik dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia.
Luh Putu Yuliasih	2020	Jurnal Pendidikan Bahtera	Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan kesimpulan kolaborasi strategi pembelajaran PQ4R dengan media komik dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks eksplanasi

Berdasarkan paparan berbagai penelitian yang tersaji pada tabel 2, dapat dinyatakan penggunaan komik secara efektif dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen (Kusnida et al., 2015) dan juga meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks eksplanasi (Yuliasih, 2020). Paparan tersebut juga didukung oleh pernyataan (Marhalim, 2017) dan (Utami & Setyawan, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik dengan kombinasi model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas. Selain itu, penggunaan media komik juga meningkatkan presentase ketuntasan belajar siswa (Wibowo & Roysa, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah disajikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik berimplikasi baik jika diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Implikasi tersebut tampak pada penggunaan media komik yang dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kemandirian belajar dan banyak kemampuan lain seperti keterampilan membaca, kemampuan berbahasa, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, Sisca, Islamiani Safitri, Siti Khadijah Harahap, and Lia Suhena Munthe. 2021. "Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika." 1(3):189–97.
- Amelia, Delora Jantung. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar." 6(September):136–43.



- Budiarti Nuning, Wahyu, and Haryanto Haryanto. 2016. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV." 4:233–42.
- Dinanti, Rachama Putri, Feri Ardiansah, Romadon, and Et Al. 2020. "Pengembangan Media Komjinas (Komik Imajinasi) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar."
- Hanum, Fauziah, Nova Jayanti Harahap, Elysa Rohayani Hsb, Mila Nirmala, Sari Hasibuan, and Labuhanbatu. 2020. "Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi Di Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Globalisasi." 8(3):33–36.
- Hidayah, Nurul. 2015. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." 2:190–204.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. 2022. "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0." 4(2):3011–24.
- Kurniawati, Unik, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." 5(2):1046–59.
- Kusnida, Faris, Mimi Mulyani, Astini Su'udi, and Et Al. 2015. "Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar." 4(2):111–17.
- Laila, Alfi, Erwin Putera Permana, Universitas Nusantara, and Pgrri Kediri. 2020. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar." 140–51. doi: 10.23917/ppd.v7i2.11553.
- Made, Pande, Weda Angga, Program Studi, Teknologi Pendidikan, and Universitas Pendidikan Ganesha. 2020. "E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." 8:93–106.
- Marhalim. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas III SD Negeri 006 Pangkalan Indarung Kecamatan Singingi." 5:28–35.
- Nizaar, Muhammad, and Nursina Sari. 2021. "Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." 5(6):6150–57.
- Pandanwangi, Nadia Astri, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. 2019. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi BERBAHASA PADA SISWA KELAS 3 SD." 5(2):124–32.
- Prihatin, Yulianah. 2017. "Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." 5(3):45–52.
- Rohani, Alia, and Nirwana Anas. 2022. "Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar." 8(4):1287–95.
- Rosdiana, Lilis Amaliah, Dadang Sunendar, Vismaia Sabariah Damaianti, and Et Al. 2021. "Perencanaan Bahasa Indonesia Pada Setiap Jenjang Pendidikan Berbasis Kurikulum



- 2013: Implementasi Dan Tantangannya.” *Semantik* 10(2):135. doi: 10.22460/semantik.v10i2.p135-146.
- Susanto, Nabilla Calista Putri, Sulis Janu Hartati, and Windi Setiawan. 2022. “Peningkatan Literasi Numerasi Dan Karakter Berpikir Kritis Siswa Sd Berbasis Etnomatematika.” 7.
- Tohir, Mohammad. 2019. “Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015 (Indonesia’s PISA Results in 2018 Are Lower than 2015).” 2018–19.
- Utami, Agustin Dwi, and Dedy Setyawan. 2018. “Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V SDN-1 Telangkah Tahun Pelajaran 2016/2017.” 4:18–23.
- Wibowo, Sony Ari, and Mila Roysa. 2018. “Efektivitas Penggunaan Model Think Talk Write Berbantuan Media Komik Strip Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Dialog Sederhana Siswa Kelas V SD 1 Tritis.”
- Yuliasih, Luh Putu. 2020. “Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Kolaborasi Strategi PQ4R Dan Media Komik.” 765–81.
- Zakiah, Zenzen, Martin Arisandi, Syifa Delaneira Oktora, Arif Hidayat, and Erwin Rahayu Saputra. 2022. “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis.” 6(5):8431–40.