

Sistematic Literatur Review: Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Wina Dwi Puspitasari¹, Erik Santoso*², Roni Rodiyana¹

¹PGSD, FKIP, Universitas Majalengka, Indonesia

²Pendidikan Matematika, Universitas Majalengka, , Indonesia

*eriksantoso@unma.ac.id

ABSTRACT

Comics are alternative media that can be used by teachers in carrying out learning in elementary schools. Learning comics are stories made by teachers with certain characters with the aim of making it easier for students to understand the material. This research using the concept of literature review uses the Systematic Literature Review (SLR) technique. The Systematic Literature Review technique is carried out by reviewing articles that are in accordance with the topic of the research question and then making an in-depth study of the articles that have been reviewed. The results of the data analysis that has been carried out are that the use of comics can improve students' understanding of the material which results in improving student learning outcomes in elementary schools. In addition, the cultivation of good character values can be done through the use of comics. Another result is that the local culture of the local area in the elementary school can be used as a good alternative in setting up comic stories. It is necessary to choose a good topic so that the comics used can make it easier for students to understand the material.

Keywords: *Comic Media, Learning in Elementary School*

ABSTRAK

Komik merupakan media alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar. Komik pembelajaran merupakan cerita yang di buat oleh guru dengan karakter tertentu dengan tujuan memudahkan siswa dalam memahami materi. Penelitian dengan menggunakan konsep tinjauan pustaka ini menggunakan teknik *Systematic Literature Review (SLR)*. Teknik *Systematic Literature Review* dilakukan dengan cara melakukan *review* terhadap artikel-artikel yang sesuai dengan topik pertanyaan penelitian kemudian membuat kajian yang mendalam terhadap artikel yang sudah di *review* tersebut. Hasil dari analisis data yang telah dilakukan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu penanaman nilai karakter yang baik dapat dilakukan melalui penggunaan komik. Hasil lain adalah budaya lokal daerah setempat di sekolah dasar tersebut dapat dijadikan alternatif yang baik dalam melakukan setting untuk cerita komik. Perlu pemilihan topik yang baik agar komik yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

Kata Kunci: Media Komik, Pembelajaran di Sekolah Dasar

Submitted Jun 22, 2021 | Revised Jul 16, 2021 | Accepted Jul 23, 2021

Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang disampaikan melalui media atau perantara yang dipilih oleh guru. Situasi pandemi seperti saat ini pembelajaran langsung tidak diijinkan. Alasan pemerintah karena ketika sekolah dilakukan dengan tatap muka, maka siswa rentan terhadap penularan dari Covid-19. Apalagi Indonesia menjadi negara dengan tingkat kematian yang tinggi di negara negara Asia Tenggara.

Melihat kondisi covid-19 yang semakin tinggi di setiap negara, perlu dikembangkan proses pembelajaran yang menggunakan media agar siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Media tersebut harus sesuai dengan tingkatan siswa yang akan disampaikannya. Hal ini didasarkan bahwa siswa pada sekolah dasar perlu diberikan media yang sesuai dan dekat dengan kehidupan nyata (Ais Rosyida et al., 2018; Karmiani, 2018; Rusmono & Alghazali, 2019; Sukartiningsih & Ahmat, 2013). Oleh karena itu perlu penyesuaian media yang tepat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Media pada dasarnya adalah sarana yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Jayanti & Wiratomo, 2019; Meilantifa et al., 2019; Wicaksono et al., 2020). Media merupakan sarana yang tepat yang dapat dilakukan oleh guru melakukan penjabatan antara konsep yang disampaikan dengan media yang bisa menjebatannya. Media yang tepat digunakan oleh guru akan mampu memberikan pemahaman konsep yang baik kepada siswa (Ariesta & Kusumayati, 2018; NEGARA, 2014; Sari, 2017). Beberapa media banyak kita jumpai di sekolah terutama yang digunakan oleh guru baik yang sifatnya emdia audio, visual ataupun media audio visual. Komik merupakan salah satu media visual yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi baik pada materi sains ataupun sosial bahkan bahasa sekalian. Komik merupakan sarana yang dipakai guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan cara yang berbeda agar terkesan materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah. Beberapa media yang dapat dilakukan oleh guru termasuk komik didalamnya mampu meningkatkan kemampuan koginitif siswa (Fahyuni & Fauji, 2017; Kartini, 2016; Roswati et al., 2019; Shohifaturifqi et al., 2017; Sukmanasa et al., 2017a). Jelas bahwa media yang digunakan dengan tepat akan membantu siswa dalam memahami materi dengan baik.

Media komik merupakan bentuk kartun yang memiliki karakter tertentu dan dirancang untuk menghibur para pembacanya. Komik disajikan dengan sajian gambar yang mempunyai cerita dan alur tersendirinya (Nugraheni, 2017) (Ariesta & Kusumayati, 2018; Kartini, 2016; Sukartiningsih & Ahmat, 2013; Sukmanasa et al., 2017a). Melalui media komik yang disajikan guru bisa melakukan perencanaan sistematis terkait topik yang akan diajarkan (Ais Rosyida, 2019)(Rusmono & Alghazali, 2019). Media komik untuk pembelajaran tentu guru harus memiliki keahlian dalam membuat cerita yang digunakan kemudian menggambar karakter komik yang akan ditampilkan. Karakter ini tentu harus disesuaikan dengan kondisi siswa di sekolah dasar. Karakter komik yang ditampilkan dan percakapan perlu diperhatikan agar tujuan komik selain memberikan pemahaman materi yang baik kepada siswa juga memberikan contoh sikap yang baik yang bisa ditampilkan dalam karakter komik tersebut. Beberapa komik yang tidak sesuai dengan kondisi siswa justru akan membuat siswa menjadi negatif terutama bahasa dan karakter yang ditampilkan dalam komik tersebut. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan teknik *Systematic Literature Review* (SLR). Teknik ini digunakan untuk melakukan pengumpulan dan *review* terhadap artikel yang memiliki kesesuaian dengan pertanyaan penelitian. Dalam hal ini pertanyaan penelitian adalah penggunaan media komik pada pembelajaran sains dan matematika, sosial serta bahasa. Setelah itu dilakukan interpretasi untuk memberikan pembahasan yang menyeluruh mengenai komik dalam penerapannya di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian dengan menggunakan konsep tinjauan pustaka ini menggunakan teknik *Systematic Literature Review* (SLR). Teknik *Systematic Literature Review* dilakukan dengan lima tahapan langkah yaitu: membuat permusan terhadap pertanyaan penelitian, memetakan dan mencarikan artikel yang sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, melakukan klasifikasi dan evaluasi terhadap artikel yang sudah dikumpulkan, melakukan perangkuman terhadap artikel, menginterpretasi hasil temuan dalam artikel tersebut (Khan et al., 2003). Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa *Systematic Literature Review* yaitu melakukan *review* terhadap artikel-artikel yang sesuai dengan topik pertanyaan penelitian kemudian membuat kajian yang mendalam terhadap artikel yang sudah di *review* tersebut (Triandini et al., 2019)

Pencarian artikel yang dilakukan oleh peneliti adalah mengenai: penggunaan media komik di sekolah dasar pada pembelajaran sosial, penggunaan media komik di sekolah dasar pada pembelajaran matematika dan IPA serta penggunaan media komik di sekolah dasar pada pembelajaran bahasa. *Database* yang digunakan berdasarkan pada database yang terdapat di *google scholar*, *ERIC*, *Taylor and Francis* serta *Springer*.

Setelah dilakukan pencarian kemudian membuat klasifikasi dengan kriteria yang ditentukan sebagai berikut: literatur sesuai dengan aspek pertanyaan penelitian yang diajukan, literatur merupakan

artikel jurnal yang diterbitkan dalam kurun waktu 2011 sampai dengan 2021. Artikel yang menjadi fokus pada penelitian ini kemudian dilakukan penelaahan dan penganalisisan sehingga diberikan pemaparan terhadap pertanyaan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini didasarkan pada pertanyaan penelitian yaitu mengenai penggunaan komik pada pembelajaran sekolah dasar yaitu pada mata pelajaran matematika dan sains, sosial serta bahasa. Peneliti melakukan pengumpulan artikel yang didasarkan pada tahun 2011-2021. Hal ini dilakukan agar artikel yang diambil memiliki kebaruan dan bisa dilakukan interpretasi yang mendalam terhadap apa yang didapatkan dari hasil-hasil penelitian yang dijelaskan oleh artikel tersebut. Informasi jumlah artikel yang dikaji dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pencarian Berdasarkan Kata Kunci

Kata Kunci	Jumlah Artikel
Komik dalam Pembelajaran Matematika dan Sains di Sekola Dasar	12
Komik dalam Pembelajaran Sosial di Sekola Dasar	6
Komik dalam Pembelajaran Bahasa di Sekola Dasar	8
Total	26

Beberapa hal yang dapat dianalisis terkait dengan artikel tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pemilihan Topik Penting dalam Pembelajaran Menggunakan Media Komik

Pemilihan topik menjadi penting untuk dijadikan konsep awal dalam membuat komik yang akan disajikan. Topik-topik tertentu bisa jadi sulit untuk dibuat dalam media komik, seperti contoh di dalam konsep matematika yang membutuhkan pemahaman yang mendalam seperti trigonometri tentu tidak mudah untuk membuat alur cerita dalam komik. Tetapi materi-materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata dapat dibuat dengan mudah alur ceritanya, sebagai contoh materi bilangan dapat dibuat dengan media komik karena konsepnya banyak dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Agoes Prihanto & Nova Hasti Yuniarta, 2018; Kurniawan et al., 2015). Materi sains dan sosial tentu lebih mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari karena konsepnya banyak ditemukan di kehidupan nyata (Ais Rosyida, 2019; Ariesta & Kusumayati, 2018; Sardone, 2017).

Pemilihan topik menjadi kunci agar komik yang ditampilkan dapat di buat alur ceritanya dengan baik. Hal ini didasarkan pada siswa sekolah dasar yang berada pada tahap konkret terutama pada siswa di tingkatan rendah. Perlu pendalaman apakah materi yang disajikan akan cocok dibuat alur ceritanya dengan komik atau malah sebaliknya. Perlu diingat bahwa alur cerita yang menarik akan memberikan kesan yang menarik pada diri siswa. Pemilihan karakter juga perlu disesuaikan dengan siswa sekolah dasar (Ais Rosyida et al., 2018; Sukmanasa et al., 2017a). Hal ini bisa berakibat yang tidak baik jika karakter yang ditampilkan tidak sesuai dengan karakter siswa di sekolah dasar. Tokoh kartun yang dibuatpun perlu disesuaikan dengan tokoh kartun yang baik, jangan sampai kita membawa tokoh kartu yang terbiasa dengan sifat yang tidak baik, ini jika karakter yang ditampilkan mengambil karakter orang yang sudah sering dilihat oleh siswa di sekolah dasar. Beberapa hal yang mendasari bahwa topik ini menjadi penting karena urgensitasnya dalam membuat alur cerita yang akan ditampilkan dalam komik, jangan sampai alur ceirta menjadi membosankan karena ternyata materi yang disampaikan terlalu sukar untuk dihubungkan dengan konsep dunia nyata untuk siswa sekolah dasar.

2. Latar Komik Dapat digunakan dengan menggunakan Budaya dan Adat Istiadat Lingkungan Sekolah

Beberapa komik yang baik bisa menampilkan latar belakang yang sesuai dengan kondisi lingkungan siswa sekolah dasar yang akan diajarnya. Budaya lokal perlu ditampilkan dalam komik sehingga ada dua tujuan yang dapat tercapai disamping meningkatkan pemahaman konsep yang diberikan juga memberikan pemahaman terhadap budaya lokal yang ada di daerahnya (Jayanti & Wiratomo, 2019)(Suwanti et al., 2020). Budaya latar perlu disesuaikan dengan latar belakang siswa karena jika memakai budaya lokal yang tidak sesuai alur cerita akan sedikit tidaknya memberikan kebingungan kepada siswa sehingga siswa menjadi kurang paham dari maksud dan alur cerita tersebut. Katakanlah sunda dan jawa ada beberapa bahasa yang maknanya berbeda di dalam konteks budaya sunda dan jawa. Sebagai contoh kata *amis* di dalam budaya sunda memiliki makna manis sekali, tetapi dalam konteks jawa *amis* memiliki makna bau anyir.

Ini penting karena penggunaan bahasa daerah yang tidak tepat juga akan memberikan kebingungan kepada siswa nantinya.

Hal yang perlu dipahami juga terkait dengan sekolah yang beragam sukunya, perlu diberikan pemahaman di awal jika kita akan menggunakan media komik dengan suku tertentu. Tetapi alangkah baiknya komik juga disusun atar keragaman suku budaya tersebut jika guru mampu untuk membuat komik dengan latar budaya yang berbeda dengan demikian akan ada pemahaman beberapa budaya yang bisa dipelajari siswa sekaligus ketika belajar dengan media komik.

3. Penanaman Karakter Melalui Media Komik

Penanaman karakter menjadi cukup penting dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran (Sukmanasa et al., 2017b) (Fahyuni & Fauji, 2017; Sari, 2017). Penanaman karakter dapat terlihat jika alur cerita yang dibuat dapat disekma dengan baik. Alur cerita penting karena di dalam alur cerita pendidik yaitu guru dapat memberikan pesan-pesan moral dalam mengembangkan ceritanya. Alur cerita yang diskema dengan baik dapat memberikan karakter yang bisa dicontoh oleh siswa. Perlu digaris bawahi bahwa komik dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa sekolah dasar perlu memberikan tokoh-tokoh atau peran yang baik sehingga dapat di contoh oleh siswa.

Karakter disiplin, motivasi yang tinggi, cinta budaya lokal, saling menghargai perbedaan pendapat dapat ditanamkan dalam media komik yang dikembangkan. Cerita budaya lokal yang disajikan juga akan memberikan kecintaan terhadap budaya lokal akan semakin tinggi, sehingga siswa mengenal dengan baik budaya lokal di daerahnya. Karakter menghargai perbedaan pendapat juga perlu ditampilkan dalam cerita komik yang disampaikan sehingga siswa bisa menerima perbedaan pendapat di dalam konteks kehidupan yang nyata.

4. Pembelajaran Komik pada Materi Matematika, Sains, Sosial dan Bahasa

Komik dalam pembelajaran pada dasarnya merupakan rancangan yang dibuat oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat di seting dengan menggunakan alur cerita bergambar (Ais Rosyida, 2019; Ais Rosyida et al., 2018; Karmiani, 2018). Media komik yang disusun dengan baik akan mampu digunakan dengan baik oleh siswa sehingga pemahaman terhadap materi siswa dapat ditingkatkan.

Komik pada Materi Matematika dan Sains, Kualitas pembelajaran dapat meningkat jika bisa menggunakan media komik dengan tepat (Nugraheni, 2017). Pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dapat meningkatkan hasil belajar yang pada akhirnya prestasi belajar dapat meningkat (Kurniawan et al., 2015; NEGARA, 2014; Nugraheni, 2017). Selain itu pada materi matematika dan sains juga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran (NEGARA, 2014). Pemahaman siswa rata-rata meningkat setelah penggunaan media komik dalam mata pelajaran matematika dan sains. Hal ini juga diikuti dengan hasil belajar yang meningkat pada siswa di sekolah dasar. Materi matematika terutama sains dapat sering dijumpai di dalam kehidupan sehari-hari. Konsep seperti perubahan wujud

zat dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari sehingga dengan mudah kita bisa membuat alur cerita untuk proses pembelajaran tersebut.

Komik pada Materi Sosial, Sama halnya dengan komik pada materi matematika dan sains komik pada materi sosial dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Ais Rosyida, 2019; Ais Rosyida et al., 2018). Materi sosial sangat mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa dengan baik di buat dalam cerita komik. Kegiatan ekonomi seperti berdagang dapat dengan mudah dibuat dalam cerita sebuah komik. Ini bisa memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Alur cerita yang baik yang perlu dipersiapkan dalam membuat cerita pada komik pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Komik pada Materi Bahasa, Penggunaan komik pada bahasa dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca siswa (Fahyuni & Fauji, 2017; Kartini, 2016; Rusmono & Alghazali, 2019). Baik kemampuan membaca biasa atau membaca pemahaman dapat ditingkatkan dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan media komik. Perlu di garis bawahi bahwa komik yang dikembangkan perlu memuat cerita-cerita yang dapat menarik siswa sehingga minat belajar siswa dapat meningkat setelah belajar bahasa menggunakan media komik.

Integrasi Komik dengan Model Pembelajaran, Setelah dilakukan penganalisaan terhadap artikel artikel yang dibahas dalam penelitian ini, penggunaan media komik akan memberikan dampak yang lebih jika digunakan dengan mengintegrasikan model pembelajaran yang terkait dengan konteks dunia nyata. Model pembelajaran kontekstual dapat diintegrasikan dengan media komik pada saat proses pembelajarannya (Nugraheni, 2017), model pembelajaran lain yang dapat diintegrasikan dengan media komik diantaranya adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model ini memberikan permasalahan di awal pembelajaran yang dapat disajikan dalam alur cerita komik yang dibuat. Hasil interpretasi dari artikel-artikel yang sudah dikumpulkan bahwa komik yang dirancang dengan baik akan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Hasil dari analisis data yang telah dilakukan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu penanaman nilai karakter yang baik dapat dilakukan melalui penggunaan komik. Hasil lain adalah budaya lokal daerah setempat di sekolah dasar tersebut dapat dijadikan alternatif yang baik dalam melakukan setting untuk cerita komik. Perlu pemilihan topik yang baik agar komik yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

Daftar Pustaka

- Agoes Prihanto, D. S., & Nova Hasti Yuniarta, T. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *Maret* (Vol. 5, Issue 1). <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/137>
- Ais Rosyida. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 47–63.
- Ais Rosyida, Mustaji, & Subroto, W. T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CTL UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(3).
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–13. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41559-019->

0877-3%0Aht

- 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. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Jayanti, M., & Wiratomo, Y. (2019). *Cultural-Based Comics for Learning Equation of Straight Line and System of Linear Equation in Two Variables*. 1(1), 18–29.
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 883. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514>
- Kartini, K. (2016). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Pada Min Uteun Gathom. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 16(19), 91–97.
- Khan, K. S., Kunz, R., Kleijnen, J., & Antes, G. (2003). Five steps to conducting a systematic review. *Journal Of T H E R Oyal Society of M Edicine*, 96.
- Kurniawan, D., Karlimah, & Suryana, Y. (2015). Penerapan Media Komik Matematika terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 1–6.
- Meilantifa, Maulina Dewi Soewardini, H., Ayu Supratiwi, R., Serin, A., Ulfah Hoesny, M., Barid Nizarudin Wajdi, M., Hastuti, S., Setiawan, A., Lumban Gaol, E., & Dewi Yulia Christie, C. (2019). Mathematical Comics on Class X Trigonometry Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012013>
- NEGARA, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (Sd/Mi). *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Roswati, N., Rustaman, N. Y., & Nugraha, I. (2019). The Development of Science Comic in Human Digestive System Topic for Junior High School Students. *Journal of Science Learning*, 3(1), 12–18. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i1.18120>
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>
- Sardone, N. B. (2017). Using games, comic strips, and maps to enhance teacher candidates' e-learning practice in the social studies. *Proceedings of the International Conference on E-Learning, EL 2017 - Part of the Multi Conference on Computer Science and Information Systems 2017, 2012*, 201–204.
- Sari, Y. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik Ipa Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2134>
- Shohifaturifqi, U., Hernawati, S., & Husna, M. A. (2017). Pengembangan Media Komik Aksara Jawa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas Vi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 8(2), 178. <https://doi.org/10.31942/mgs.v8i2.2628>
- Sukartiningsih, W., & Ahmat, J. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1(2), 1–9. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3025>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota

- Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017b). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPSD Vol.*, 3(2).
- Suwarti, Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, 1(2).
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>