

# Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pembelajaran Bagi Para Guru di SMA Teladan Palembang

Yuliarni<sup>1✉</sup>, Fatmah<sup>2</sup>, Apriana<sup>3</sup>, Heryati<sup>4</sup>, Nurhayati<sup>5</sup>, Dewi Setyawati<sup>6</sup>, Yusinta Tia Rusdiana<sup>7</sup>  
<sup>1-7</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia

## INFORMASI ARTIKEL

### Histori Artikel:

Submit: 5 Juni 2022

Revisi: 16 Januari 2023

Diterima: 19 Januari 2023

Publikasi: 29 Juni 2023

Periode Terbit: Juni 2023

### Kata Kunci:

desain komik, media pembelajaran, komik pembelajaran, kerajaan sriwijaya

### ✉ Correspondent Author:

Yuliarni

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Palembang,  
Indonesia

Email: [yuliarni@um-palembang.ac.id](mailto:yuliarni@um-palembang.ac.id)

## ABSTRAK

Fenomena menurunnya minat belajar siswa dengan mata pelajaran yang materinya cukup banyak menjadi masalah yang cukup lama masih terus akan dipecahkan. Ditambah lagi dengan pola ajar guru yang masih ada menggunakan cara konvensional menambah kebosanan bagi para siswa. Tidak sedikit siswa yang mengantuk, mengobrol dan bahkan menggunakan ponsel ketika mengikuti mata pelajaran. Hal tersebut menjadi permasalahan yang harus dipecahkan. Setelah banyak penelitian mengenai brosur, leaflet atau banner sebagai bahan ajar untuk mata pelajaran di sekolah, maka penelitian ini menghadirkan bahan ajar lain berupa komik. Tujuan diadakan sosialisasi pembuatan komik ini adalah agar para guru dapat menyajikan materi yang mampu menarik minat belajar siswa secara lebih. Sekolah mitra yang dijadikan sebagai tempat melaksanakan pengabdian ini adalah di SMA Teladan Palembang. Metode pelaksanaan sosialisasi ini disampaikan melalui persentasi dan ceramah. Tahapan pelaksanaannya dimulai dari mengidentifikasi permasalahan di sekolah sasaran, merancang dan membuat komik, dan sosialisasi di sekolah sasaran. Hasilnya, kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh para guru di SMA Teladan Palembang dengan antusias dan bersemangat.

## Pendahuluan

Media merupakan salah satu faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan belajar (Apriliani & Radia, 2020; Nurrita, 2018; Sri, 2008; Supriyono, 2018), dikarenakan pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Di antaranya dapat menumbuhkan minat yang baru dalam belajar, dapat membangkitkan motivasi, menumbuhkan kreatifitas, membangkitkan rangsangan dalam kegiatan belajar dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis (Miftah, 2013). Penggunaan media pembelajaran juga diyakini dapat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran. Lebih

lanjut, terhadap penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi serta dapat membangkitkan motivasi belajar (Kustandi & Sutjipto, 2011). Dengan demikian, media menjadi berperan penting untuk proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu membuat serta memanfaatkan keberadaan media sesuai dengan fungsinya di dunia pendidikan. Karena peran media cukup besar dalam membantu tugas seorang guru dalam menyampaikan isi pelajaran.

Di era sekarang, media menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini telah disadari oleh banyak

praktisi bidang pendidikan bahwa media sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas (Munadi, 2008). Oleh karena itu, peningkatan media harus diiringi dengan kemampuan seorang guru untuk berkreasi dan mengoperasikan teknologi informasi. Tuntutan ini tentu saja berlaku di semua daerah yang ada sekolahnya tidak terkecuali di Palembang Sumatera Selatan.

Sampel media yang diambil dari pembelajaran sejarah yaitu tentang materi Kerajaan bercorak Hindu-Budha di Nusantara khususnya tentang Kerajaan Sriwijaya. Kajian tentang materi ini dinilai memuat banyak penjelasan. Kajiannya dimulai dari tumbuh dan berkembangnya Kerajaan Sriwijaya, kondisi kehidupan politik, ekonomi, sosial budaya, agama, hingga runtuhnya Kerajaan Sriwijaya (Irfan, 2022; Muljana, 2006). Setelah mempelajari materi Kerajaan Sriwijaya, para siswa diharapkan dapat mengambil pelajaran baik terutama dapat lebih meningkatkan kebanggaan bagi siswa yang tinggal di wilayah bekas berkuasanya Kerajaan Sriwijaya.

Namun pada kenyataannya, bukan saja materinya namun mata pelajaran sejarah yang kurang diminati (Fauziyah, 2013; Khaerunnisa et al., 2018; Kurniawan, 2017). Asumsi ini berdasarkan dari hasil wawancara di sekolah SMA Teladan Palembang serta melalui diskusi ringan dengan beberapa siswa di sekolah lainnya. Kenyataan ini terjadi ternyata bukan saja karena model pembelajaran kurang menarik, namun juga dikarenakan penyampaian pesan pelajaran yang kurang kreatif.

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Suwarti et al., 2020).

Komik pembelajaran yang berisi tentang materi bidang sejarah diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan di atas. Sebagai contoh penyampaian materi tentang Kerajaan Sriwijaya dapat tersampaikan secara praktis dan efektif. Komik pada dasarnya tak ubahnya seperti sebuah cerita, namun dikemas dalam bentuk yang menarik karena disertai dengan gambar (Listiyani & Widayati, 2012; Saputro, 2016; Subroto et al., 2020). Menurut Lickona (2019) bentuk-bentuk pengajaran moral lain yang bersifat tidak langsung tapi tergolong penting adalah bercerita. Cerita yang dibaca ataupun disampaikan langsung merupakan salah satu instrumen mengajar favorit dari para pendidikan besar kelas dunia. Jika demikian komik pembelajaran dapat dikatakan sebagai sumber belajar.

Menurut Mulyasa (2004), sumber belajar dijelaskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar-mengajar. Sedangkan menurut Majid (2012) mengungkapkan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Menurut *Association for Educational Communications and Technology*, sumber pembelajaran disebut sebagai semua hal yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan (Setiyani, 2010).

Bentuknya tidak terbatas apakah dari cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi

dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan siswa dan guru.

Jadi, dari pengertian kedua pendapat diatas dapat dipahami bahwa sumber belajar baik dalam berbagai bentuk media sangat penting manfaatnya bagi pelajar maupun pengajar dalam mencapai proses belajar dan mengajar. Melalui sumber belajar bukan hanya memperoleh informasi tetapi banyak pengetahuan, pengalaman serta dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pada siswanya.

Sumber belajar yang berbentuk media cetak dikemas dalam bermacam kreatifitas. Dapat berbentuk banner, brosur, buku bergambar, dan buku percakapan serta gambar seperti komik. Komik dapat menjadi sarana hiburan sekaligus belajar bagi siswa terutama dalam rangka mengatasi kebosanan yang terjadi pada proses belajar mengajar. Menanggapi hal tersebutlah banyak bermunculan ide-ide untuk mengembangkan sumber belajar bagi siswa berupa komik.

Beberapa kelebihan komik seperti hasil penelitian Thorndike dalam Daryanto (Daryanto, 2011), diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, contohnya untuk satu bulan minimal satu komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Dampaknya ialah kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan lainnya membaca komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat (Riwanto & Wulandari, 2019). Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga

membuat pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai.

Pengembangan bahan ajar serta media pembelajaran dalam bentuk komik perlu diadakan khususnya menyangkut materi sejarah. Meski dicontohkan dalam pelajaran sejarah, namun konsep pengembangan komik ini juga dapat diterapkan untuk mata pelajaran lainnya. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk mensosialisasikan cara mengembangkan media ajar berupa komik. Konsep dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan topik yang telah ditentukan. Tujuannya agar dapat membantu siswa dalam belajar menjadi lebih efektif. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk pengabdian kepada para guru di SMA Teladan Palembang.

### **Metode Pelaksanaan**

Proses pada program pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu memulai perencanaan program, berkordinasi dengan sekolah sasaran setelah mengidentifikasi masalah, mempersiapkan surat izin pelaksanaan program yang didapatkan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM UM Palembang), dan lalu mulai melaksanakan kegiatan di sekolah. Metode pelaksanaan program kegiatan masyarakat ini terdiri dari dua cara yaitu persentasi melalui *Ms. Powerpoint* dan ceramah. Bahan yang disediakan saat pelaksanaan pengabdian ini tentu saja selain materi yang akan disampaikan, juga contoh komik yang sudah jadi. Beberapa tahapan persiapan hingga pelaksanaan akan dipaparkan lebih rinci sebagai berikut.

### 1. Mengidentifikasi permasalahan di sekolah mitra

Untuk menganalisis permasalahan yang ada di sekolah sasaran, maka tim program pengabdian kepada masyarakat ini melakukan observasi langsung ke sekolah. Selain kegiatan observasi langsung ke lapangan, pencarian informasi juga dilakukan secara online atau telusuri di internet. Dari kegiatan observasi lalu wawancara dengan guru serta siswa dan juga penelusuran via internet, ditemukan masalah yaitu kurangnya minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang ada. siswa hanya difasilitasi dengan buku pelajaran biasa, sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik.

### 2. Merancang dan Membuat Komik

Perancangan dan pembuatan media belajar komik adalah solusi yang ditawarkan oleh tim penyelenggara program pengabdian masyarakat bagi guru di SMA Teladan Palembang. Pada tahapan ini tim penyelenggara mulai melakukan perancangan dan pembuatan media belajar yaitu komik yang tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dalam rangka meningkatkan minat baca dan belajar para siswa.

### 3. Sosialisasi Pengembangan Media Belajar Komik

Tahapan ini menjadi tahapan utama dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di SMA Teladan Palembang. Tim pelaksana program pengabdian mendemonstrasikan cara-cara dalam membuat komik kepada para guru. Harapannya, akan banyak guru yang termotivasi dalam mengembangkan media ajar bagi siswa meskipun nantinya bukan dalam bentuk komik.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian/Sosialisasi ke SMA Teladan Palembang

### Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini mensosialisasikan tentang cara mengembangkan media ajar salah satunya melalui komik. Pembuatan komik ini dapat digunakan sebagai daya tarik belajar siswa terutama pada pelajaran yang memiliki materi cukup banyak. Contohnya pada pelajaran sejarah, namun tidak menutup kemungkinan bahwa pengembangan media ajar berbasis komik ini juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya. Berikut akan dipaparkan lebih detail mengenai proses pembuatan komik yang sudah jadi.

#### 1. Tahap persiapan

Tahap persiapan ini merupakan perencanaan awal mengenai produk atau media apa yang akan dibuat untuk menampung materi yang akan diajarkan ke siswa. Kaitannya dengan bahasan ini dipilihlah komik sebagai media materi ajar siswa. Pemilihan komik ini tentu saja dengan melihat minat pasar dalam hal ini para siswa, yang terkesan lebih tertarik membaca

komik bergambar. Maka, ide pembuatan komik ini dirasa tepat sasaran terutama bagi siswa-siswa. Selain komik memiliki daya tarik, pembuatannya juga tidak terlalu rumit.

## 2. Menentukan Topik yang akan Dibahas

Pada halaman ini penulis menjelaskan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa yang disesuaikan dengan pembelajaran K-13. Topik yang akan dimasukkan dalam komik akan lebih menarik jika merupakan bagian dari materi pelajaran. Misalnya pada mata pelajaran sejarah materi Kerajaan Bercorak Hindu-Budha di Nusantara, dengan menghususkan misalnya pada bahasan Kerajaan Sriwijaya. Sehingga apa yang akan dimuat dalam komik ini nantinya adalah semua yang berkenaan dengan Kerajaan Sriwijaya. Mulai dari tumbuhnya, berkembang, mengalami masa kejayaan hingga runtuhnya kerajaan Sriwijaya. Namun, isinya akan berbeda dengan buku pelajaran pada umumnya, karena pada komik yang dirancang ini materi yang disampaikan melalui percakapan para tokoh yang dipilih.

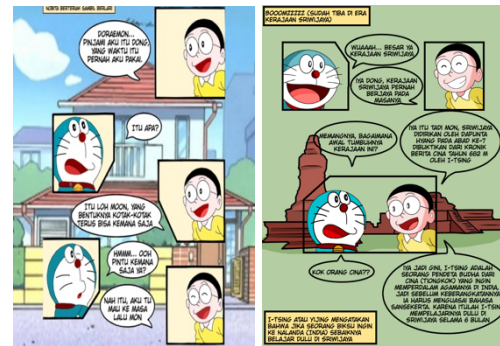
## 3. Pembuatan Desain Komik

Membuat desain tentu harus difikirkan terlebih dahulu. Ini harus menentukan karakter apa yang akan dimunculkan dalam tokoh percakapan pada komik. Menentukan juga gambar-gambar sebagai ilustrasi komik untuk menambah kesan menarik. (Dewi & Julianto, 2022). Selain itu, percakapan akan dibuat se-fleksibel mungkin namun tetap memperhatikan tujuan yang diusung dari materi yang akan disampaikan.



Gambar 2. Contoh Desain Awal Komik

Sumber: Arsip/desain pribadi



Gambar 3. Desain Komik Setelah Revisi

Sumber: Arsip/desain pribadi

## 4. Pembuatan Skrip /Percakapan Komik

Proses menarasikan disesuaikan dengan indikator yang telah ditulis sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dalam menarasikan penulis banyak mengadopsi bahasa yang santai namun tanpa mengurangi isi yang terdapat dalam kisah yang sebenarnya.

Percakapan pada komik dibuat santai namun terarah dan mengikuti Indikator Pencapaian Kompetensi yang disarankan. Nakamura sebagaimana dalam penelitian Dahidi (Dahidi Ahmad, 2007) memerinci karakteristik



bahasa percakapan, bahwa dalam bahasa percakapan, urutan kalimatnya ada kalanya tidak sesuai kaidah penulisan baku dan mengalami pelesapan sebagian unsur-unsur kalimat. Dari pernyataan ini, dapat disimpulkan bahwa walaupun bahasa percakapan ada yang digunakan pada situasi formal, seperti pembaca berita, tetapi bahasa percakapan pada umumnya digunakan pada situasi tidak formal, seperti dalam tuturan percakapan sehari-hari yang digunakan dan penggunaannya ada kalanya tidak normal atau tidak sesuai dengan kaidah penulisan atau aturan penulisan yang baku karena pelesapan unsur kalimat.

Percakapan yang akan dimasukkan pada komik tentu saja harus merujuk pada sumber-sumber yang berkaitan dengan materi. Hanya saja dalam penyampaiannya akan diselingi dengan kalimat-kalimat tambahan.

#### A. Potongan Script Percakapan Komik Petualangan Nobita dan Doraemon di Kerajaan Sriwijaya

KD. 3.6. Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Tabel 1. Nama Pemeran

Pemeran	Karakter
Nobita	Periang, dan Pintar
Doraemon	Rasa Ingin tau tinggi

Tabel 2. Percakapan

Indikator Pencapaian Kompetensi	Alur Percakapan
3.6.1. Siswa dapat menjelaskan tumbuh dan berkembangnya kerajaan Sriwijaya.	<p><b>Nobita:</b> Doraemon (berteriak sambil berlari) pinjam aku itu dong, yang waktu itu pernah aku pakai.</p> <p><b>Doraemon:</b> Itu apa?</p> <p><b>Nobita:</b> Itu lho mon, yang bentuknya kotak-kotak, terus bisa kemana saja</p> <p><b>Doraemon:</b> Hm (Berpikir), oh pintu kemana saja ya?</p> <p><b>Nobita:</b> Nah itu , aku tuh mau ke masa lalu mon.</p> <p><b>Doraemon:</b> Emang mau ke masa kapan, kamu tuh</p> <p><b>Nobita:</b> Masa kerajaan Sriwijaya Mon</p> <p><b>Doraemon:</b> Hah (terkejut), mau ngapain, apa yang menarik dari kerajaan itu. Apa tadi namanya Sri... Sri...</p> <p><b>Nobita:</b> Sriwijaya Mon</p> <p><b>Doraemon:</b> Oh iya itu, apaan tu artinya?</p> <p><b>Nobita:</b> Sriwijaya itu dari bahasa Sansekerta yaitu “Sri” berarti bercahaya dan “Wijaya” berarti kemenangan.</p> <p><b>Doraemon:</b> Terus apa lagi?</p> <p><b>Nobita:</b> Kerajaan Sriwijaya ini kerajaan melayu kuno dipulau sumatera Palembang dan pusat pengajaran Budha Vajrayana</p> <p><b>Doraemon:</b> Apaan tu Budha Vajrayana?</p>

Indikator Pencapaian Kompetensi	Alur Percakapan
	<p><b>Nobita:</b> Budha Vajrayana adalah ajaran yang berkembang dari ajaran Mahayana</p> <p><b>Doraemon:</b> Mahayana? Apalagi tu?</p> <p><b>Nobita:</b> Jadi aliran Budha itu ada dua, yaitu Mahayana (kreta besar) dan Hinayana (kreta kecil). Kreta maksudnya yang digunakan untuk menuju surga (Nirwana)</p> <p><b>Doraemon:</b> Oh gitu, terus kerajaan ini mulai berkembang kapan?</p> <p><b>Nobita:</b> Pada Abad ke-7 masehi didirikan oleh Dapunta Hyang dalam prasasti kedukan bukit dan Talang Tuo telah ditulis Dapunta Hyang.</p> <p><b>Doraemon:</b> Hah, apaan lagi tu kedukan bukit Talang Tuo? Gak ngerti (megang kepala)</p> <p><b>Nobita:</b> Ah, kamu mah, udah daripada Kamu banyak tanya mending langsung ke masa kerajaan Sriwijaya.</p> <p><b>Doraemon:</b> Oke Zheyeng (sambil mengeluarkan pintu kemana saja dari kantong ajaib)</p> <p><b>Nobita &amp; Doraemon:</b> Kerajaan Sriwijaya, berangkat.</p> <p><b>Boommzzzzz (sudah tiba di era kerajaan Sriwijaya)</b></p>

Indikator Pencapaian Kompetensi	Alur Percakapan
	<p><b>Doraemon:</b> Wuaaah, besar ya kerajaan Sriwijaya</p> <p><b>Nobita:</b> Iya dong, kerajaan Sriwijaya pernah jaya pada masanya.</p> <p><b>Doraemon:</b> Memangnya, bagaimana awal tumbuhnya kerajaan ini?</p> <p><b>Nobita:</b> Iya itu tadi Mon, Sriwijaya didirikan oleh Dapunta Hyang pada Abad ke-7 dibuktikan dari dari kronik berita Cina tahun 682 M oleh I TSing</p> <p><b>Doraemon:</b> Kok orang Cina?</p> <p><b>Nobita:</b> Iya jadi gini, Tsing adalah seorang pendeta Budha dari Cina (Tiongkok) yang ingin memperdalam agamanya di India, jadi sebelum keberangkatannya iya harus menguasai bahasa sansekerta karena itulah iya mempelajarainya dulu di Sriwijaya selama 6 bulan.</p>

## 5. Pembuatan Sampul Depan dan Belakang

Sampul dimaknai sebagai suatu karya desain grafis yang fungsinya berkaitan dengan penerbitan, baik secara langsung atau tidak langsung yang akan berhubungan dengan masyarakat dalam bentuk visual. Sampul depan adalah bagian terluar dari buku yang memuat hal-hal seperti nama penulis, penerbit, serta gambar yang mewakili isi. Sedangkan sampul belakang adalah sampul yang terletak di bagian akhir buku dan menjadi penutup dari sebuah buku. Berdasarkan pendapat-pendapat ini, dapat dianalisis bahwa sampul depan dan belakang dapat digunakan sebagai pengenalan

awal bagi pembaca untuk selanjutnya tertarik menelusuri isi yang terdapat dalam sebuah buku.

Sampul komik diperlukan untuk menambah sisi menarik buku komik. Pandangan pertama biasanya dimulai dengan melihat sampul, jika sampul dinilai menarik maka barulah membuat orang mau membuka isi bukunya. Maka, *cover* perlu didesain oleh ahlinya juga agar komik tersebut memiliki daya tarik (Sakriani & Ammade, 2022; Wibawa, 2014). *Cover* atau sampul perlu disesuaikan juga dengan sasaran yang akan dituju, sehingga perlu pertimbangan yang lebih untuk menentukan sampul. Mulai dari ilustrasi gambar pada sampul, tampilan warna dan jenis tulisan yang akan dibuat pada sampul. Jika dalam pembuatan sampul ini kita merasa kurang percaya diri, maka kita dapat meminta bantuan kepada orang yang ahli dalam membuatnya. Kita hanya perlu mengarahkan apa saja yang mungkin akan ditulis di sampul itu.



Gambar 4. Tampilan Sampul Depan dan Belakang Komik

## 6. Jilid/ Cetak buku

Bagian terakhir dari proses pembuatan komik ini ialah mencetak atau menjilid yang sudah jadi. Namun sebelum dijilid, harus betul-betul dipastikan kelengkapan isinya. Misalnya, jika kita memerlukan ada prakata atau nama-nama pembuatnya, maka harus dilengkapi dulu. Untuk lebih mengeksistensikan si pembuat komik, maka dapat ditambahkan biografi

penulis. Kegiatan mencetak ini biasanya langsung diserahkan pada ahlinya yaitu percetakan.

## Simpulan

Secara umum dari hasil sosialisasi di SMA Teladan Palembang mengenai pembuatan komik sebagai salah satu media pembelajaran ini disambut dan dilaksanakan dengan antusias oleh guru-guru yang ikut. Harapannya, akan banyak guru-guru kreatif yang dapat mengembangkan media pembelajaran salah satunya melalui komik pembelajaran sebagai media ajar di sekolah masing-masing. Lebih lanjut lagi, agar para siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar dan mudah menerima pelajaran yang dipelajarinya.

## Daftar Pustaka

- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- Dahidi Ahmad, S. (2007). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. *Jakarta: Kesaint Blanc*.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dewi, N. K. K., & Julianto, I. N. L. (2022). Perancangan Desain Karakter Pada Komik in Game Rwa Bhineda: The World of Balance Studi Independen Agate. *REKA MAKNA: Jurnal Komunikasi Visual*, 2(1), 47–58.
- Fauziyah, N. (2013). Faktor penyebab kejenuhan belajar sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas XI jurusan keagamaan di MAN Tempel Sleman. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 99–108.
- Irfan, N. K. S. (2022). *Kerajaan Sriwijaya: pusat pemerintahan dan perkembangannya*. Kiblat Buku Utama.



- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Kurniawan, A. (2017). Hubungan antara minat belajar sejarah dengan prokrasinasi akademik pada mata pelajaran sejarah siswa kelas xi SMA Negeri 1 Ngimbang. *Avatara*, 5(1).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*, 173.
- Lickona, T. (2019). *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar & Baik*. Nusamedia.
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Majid, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Muljana, S. (2006). *Sriwijaya. LKIS PELANGI AKSARA*.
- Mulyasa, E. (2004). *Manajemen berbasis sekolah: konsep, strategi dan implementasi*.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung persada press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 2(1).
- Sakriani, S., & Ammade, S. (2022). Pemberdayaan Digital Comic dan Strategi PQRST dalam Pengembangan Pemahaman Membaca Teks Bahasa Inggris. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 47-57.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(1), 1–19.
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *Dinamika Pendidikan*, 5(2).
- Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135–141.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151.
- Wibawa, M. (2014). *Analisis Kualitas Desain Sampul Buku Sekolah Elektronik (BSE) Mata Pelajaran Seni Budaya*.