

Persepsi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menggunakan Buku Teks Berbentuk Komik

Rora Rizky Wandiniu¹, Emeliya Sukma Dara Damanik²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

¹rorarizkiwandini@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa PGMI dalam menggunakan buku teks berbentuk komik. Orientasi penelitian ini adalah untuk memahami dampak buku teks berbentuk komik terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi efektivitas buku teks berbentuk komik dalam meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen One Group Pretest-Posttest, yang melibatkan dua kelompok belajar: kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari mahasiswa PGMI kelas 5 dan PGMI kelas 6 UIN Sumatera Utara. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan buku teks berbentuk komik memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran. Terdapat peningkatan signifikan dalam kinerja akademik, yang ditandai dengan peningkatan rata-rata posttest dari 63,48 pada kelompok kontrol menjadi 81,52 pada kelompok eksperimen. Interpretasi hasil menunjukkan bahwa penggunaan buku teks berbentuk komik efektif dalam meningkatkan kinerja akademik mahasiswa

Kata kunci: Buku Teks, Komik

Pendahuluan

Saat ini buku teks berperan sebagai salah satu alat penting dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membentuk persepsi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan inovatif dalam penyusunan buku teks telah menjadi sorotan, dengan buku teks berbentuk komik menjadi salah satu alternatif yang menarik minat banyak pihak (Heru Dwi Waluyanto, 2021). Pada khususnya, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) menempati peran penting dalam menghasilkan calon guru yang kompeten dalam pendidikan agama Islam, khususnya pada tingkat dasar. Dalam konteks ini, penggunaan buku teks berbentuk komik memiliki potensi besar untuk membantu mahasiswa PGMI memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik, sambil menjaga minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun, meskipun buku teks berbentuk komik menawarkan berbagai potensi keuntungan, pemahaman tentang bagaimana mahasiswa PGMI merespons penggunaannya masih terbatas. (Muhaimin et al., 2023)

Buku teks sering kali lebih disukai di pendidikan tinggi, khususnya dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris, di mana buku-buku yang ditulis oleh penulis asing biasanya dipilih. (BADRI MUNAWAR, 2020). Namun, kesulitannya terletak pada kesenjangan budaya. Materi tertentu mungkin tidak sejalan dengan budaya Indonesia, sehingga mendorong siswa untuk sesekali mengungkapkan pandangannya mengenai hal ini. Meskipun demikian, hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang komunikasi lintas budaya (Amin et al., 2023). Para peneliti berusaha memahami cara siswa mengevaluasi konten yang disajikan dalam buku teks Menulis untuk Komunikasi Umum. Hal ini memungkinkan mereka menganalisis kebutuhan siswa

dan mengantisipasi hasil dalam bentuk buku teks yang lebih selaras dengan perspektif siswa (Nur Aini Saura Putri¹ et al., 2019). Dalam penerapan praktisnya, buku teks telah memberikan manfaat besar tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi para pendidik. Mereka telah terbukti memberikan panduan berharga bagi guru dalam menyusun rencana pembelajaran mereka. (Darwati, 2011)

Seiring berkembangnya zaman buku teks juga sudah banyak dimodifikasi berbentuk komik, komik bukan hanya untuk hiburan semata bagi peminat komik namun komik juga bisa digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar. Komik adalah narasi visual berurutan yang digambarkan melalui gambar kartun, menampilkan tokoh dan cerita yang terjalin erat dengan ilustrasinya, dengan tujuan untuk menghibur pembacanya. (Maharani & Fernandes, 2022). Siswa menyatakan bahwa komik memberi mereka kegembiraan, meningkatkan pemahaman, dan memperkuat ingatan mereka. Mereka menunjukkan minat yang besar dalam memanfaatkan media komik. Integrasi komik ke dalam pendidikan matematika mendorong siswa untuk terlibat secara tidak langsung dengan materi pelajaran melalui narasi yang digambarkan dalam komik. Oleh karena itu, komik telah menunjukkan keefektifannya sebagai alat pembelajaran yang berdampak besar. (Pratiwi & Kurniawan, 2013). Komik berfungsi sebagai media penyampaian pesan atau konten pendidikan, membantu siswa dalam memahami konsep dan memperkuat retensi mereka terhadap materi yang dipelajari. Pemanfaatan komik memudahkan pemahaman siswa, karena konten matematika seringkali disajikan secara monoton dan tidak bervariasi, sedangkan dalam format komik disajikan melalui dialog atau narasi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. (Syamsurijal et al., 2022). Komik juga digambarkan sebagai penggambaran visual kartun yang menampilkan karakter yang memerankan peran dalam narasi yang terstruktur dengan cermat. Biasanya, komik dihubungkan dengan ilustrasi yang dibuat untuk memberikan kesenangan kepada pembacanya (Subroto et al., 2020).

Menurut Waluyanto (2003), komik berfungsi sebagai instrumen pendidikan yang menyajikan konten ilmiah melalui narasi bergambar, menjadikannya menarik dan mudah dipahami, menumbuhkan lingkungan belajar yang santai, dan mencegah kebosanan siswa, sehingga meningkatkan kenikmatan belajar (Febriani, 2016). Melalui pemanfaatan media komik, siswa dicita-citakan untuk memantik perkembangan ide dan kreativitasnya melalui serangkaian gambar yang disusun dalam panel (kotak) disertai teks minimal yang disampaikan melalui gelembung ucapan. Penggabungan media komik dengan tokoh, tokoh, dan alur naratif diharapkan dapat memberikan contoh dan teladan yang baik bagi siswa, sehingga secara tidak langsung komik dapat menanamkan nilai, sikap, dan karakter (Puspitorini, Prodjosantoso, Subali, & Jumadi, 2014).

Walaupun sudah ada diteliti tentang penggunaan buku teks berbentuk komik banyak juga manfaat buku ajar berbentuk teks dalam pembelajaran yaitu Memudahkan Pemahaman Konsep Kompleks, Menarik Minat Pembaca, Gambar-gambar yang menarik dan gaya naratif yang dinamis dalam komik dapat membuat pembaca lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, Kombinasi antara teks dan gambar dalam komik dapat meningkatkan kemampuan pembaca untuk mengingat informasi, Komik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menyajikannya dalam format yang menarik dan kreatif, Komik dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, mulai dari kelas formal hingga pembelajaran mandiri di luar kelas (Maryatun, 2020).

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di UIN Sumatera Utara bahwa penggunaan buku ajar komik belum pernah di pakai saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti memberikan tes awal Mahasiswa yang berjumlah 238 orang yang terbagi menjadi 7 kelas. Dari data tersebut peneliti mewawancarai beberapa mahasiswa PGMI UIN Sumatera Utara yaitu Sri, Deby dan Laila bahwa pendapat mereka dari Bahan ajar berbentuk

komik yaitu penggunaan buku teks berbentuk komik sangat menarik. Itu membuat materi lebih mudah dimengerti dan lebih menyenangkan. Terutama dalam mata pelajaran seperti sejarah Islam atau akidah, komik membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit, Komik membantu memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Wawancara dengan mahasiswa PGMI menunjukkan bahwa secara umum, mereka merespons positif terhadap penggunaan buku ajar berbentuk komik dalam pembelajaran. Mereka melihatnya sebagai alat yang efektif untuk memudahkan pemahaman materi, meningkatkan minat dan motivasi, namun juga menyoroti pentingnya menyajikan informasi secara akurat dan lengkap dalam komik. Terlebih lagi, mereka berpendapat bahwa buku ajar berbentuk komik bisa menjadi tambahan yang berharga dalam pembelajaran di tingkat perguruan tinggi jika dirancang dengan baik.

Data di atas ternyata hal yang sama juga dialami oleh Ani, 2019; Wulandari, 2020; Imas, 2022 yang menyatakan masalah dari penelitian mereka yaitu Pemanfaatan komik sebagai buku teks pendidikan sangatlah penting karena mampu merangsang semangat belajar siswa dan membantu pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Kehadiran komik juga dapat menjadi obat untuk memitigasi potensi kegagalan dalam perjalanan pendidikan. Sebagai media grafis, komik dapat secara efektif menggambarkan visualisasi konten melalui bantuan grafik ilustratif. Komik secara kreatif memadukan teks dan gambar, menjadikannya inklusif bagi individu dari berbagai usia. Sifat ini memungkinkan komik mampu memikat minat dan semangat belajar siswa, sekaligus mendidik mereka dalam visual storytelling. Lebih jauh lagi, interaksi ini menciptakan ilusi keterlibatan dengan konteks kehidupan nyata, sehingga meningkatkan retensi memori siswa dalam jangka waktu yang lama. Isi yang disampaikan melalui komik dapat didekati dengan keseriusan, hal ini menunjukkan bahwa materi yang digambarkan dalam bentuk visual efektif merangkum keseluruhan narasi atau informasi, dilengkapi dengan ilustrasi. Hal ini membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dengan memvisualisasikan bentuk nyata atau contoh konsep yang sedang dijelaskan. Berdasarkan informasi di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi dan menganalisis perbedaan kinerja mahasiswa pendidikan guru madrasah ibtidaiyah uin sumatera utara ketika menggunakan buku teks berbentuk komik dengan buku konvensional pada saat pembelajaran.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dimana penelitian hasil pengukuran terhadap keberadaan suatu variabel (salim & Haidir, 2019) dengan bentuk Quasy Eksperimen, rancangan penelitian ini adalah one Grup Pretest-Posttest Design, dimana sampel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol.

Tabel 1. Desain one grup pretest-posttest

Kelas Kontrol	Pre-test	Tidak pakai media	Post-test
Kelas Eksperimen	Pre-test	Pakai media	Post-test

Populasi yang digunakan diambil secara Cluster sampling apabila sumber data yang teliti sangat luas maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang ditetapkan (Sugiyono, 2015) yaitu Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjumlah kurang lebih 238 oleh karena itu besarnya populasi peneliti menggunakan teknik Probability sampling dengan Rumus yang dibuat oleh Isaac dan Michael dalam menentukan sampel untuk

menentukan ukuran sampel dari suatu populasi yang diketahui diuraikan sebagai berikut : (Amin et al., 2023) .
$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Hasil di atas diperoleh sampel dengan jumlah 145 siswa dari 6 kelas karena penelitian ini menggunakan cluster sampling maka akan diambil 2 kelas yang nantinya akan dijadikan kelas control dan kelas Ekperimen yaitu kelas PGMI 5 dan PGMI 6 yang berjumlah 66 Mahasiswa , dimana kelas control ini diberi perlakuan tanpa menggunakan media sedangkan eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media. Data ini dianalisis dengan menggunakan uji statistik Independent test (t test) untuk melihat adanya peningkatan atau tidak dan respon dianalisis menggunakan uji hipotesis. Yang dimana Interpretasi skor diperoleh dengan membandingkan skor rata-rata dari pretest dan posttest. Jika terdapat peningkatan signifikan dalam skor rata-rata posttest dibandingkan dengan pretest, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku teks berbentuk komik memiliki pengaruh positif terhadap kinerja akademik mahasiswa. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas buku teks berbentuk komik dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa terhadap materi yang dipelajari. Sehingga nanti hasil akhir dari penelitian ini dapat dilihat melalui uji hipotesis tersebut dan juga dari uji ini kita mengetahui Persepsi mahasiswa PGMI terhadap buku ajar berbentuk komik.

Hasil

Penelitian dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap dua kelas yang terdiri dari masing-masing 33 orang Mahasiswa yang merupakan Mahasiswa PGMI ST 2020 . Subjek penelitian adalah Mahasiswa kelas PGMI 5 Dan PGMI 6 UIN Sumatera Utara, uji coba dilakukan pada tanggal 15 Mei 2024. Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan Komik yang sudah dirancang peneliti Mahasiswa diberi tes untuk mengukur kemampuan awal siswa (pre-test).

Tes awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah pemberian Pre-Test untuk melihat Pengaruh penggunaan Komik sebagai buku teks hasil data dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 2. Data Pre-test MahaSiswa tidak Perlakuan Komik
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	33	45	25	70	46.36	14.046
Posttest Kontrol	33	30	45	75	63.48	7.953
Valid N (listwise)	33					

Data ini mengungkapkan nilai rata-rata hasil pretest berpikir kritis siswa di kelas Kontrol adalah 46.46 dan Post-Test nya 63,48. Minimum Pre-Test pada kelas Kontrol 25 dan Post-Test nya 45. pada Pre-Teat nilai Maximum kelas kontrol 70. Untuk Post-test nilai Maximum kelas kontrol 75.

Tabel 3. Data Posttest Siswa sesudah Perlakuan Komik
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	33	45	25	70	46.36	14.046

Posttest Eksperimen	33	20	75	95	81.52	3.850
Valid N (listwise)	33					

Sedangkan Pada data diatas menunjukkan skor rata-rata hasil pretest kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas Eksperimen adalah 46.36 dan Post-Test nya 81,52. Minimum Pre-Test pada kelas Eksperimen 25 dan Post-Test nilai Minimum kelas Eksperimen 75. Untuk Pre-test nilai Maximum kelas Eksperimen 70 sedangkan Post-Test nilai Maximum kelas Eksperimen 95. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan buku teks berbentuk komik. Kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata yang lebih unggul dibandingkan dengan kelompok control.

Tabel 4. Uji Independen Sampel T test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
EKSPERIMEN	Equal variances assumed	9.739	.003	18.603	64	.000	-28.7878	1.54748	-31.87932	-25.69644
	Equal variances not assumed			18.603	46.026	.000	-28.7878	1.54748	-31.90274	-25.67302

Temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor posttest kemampuan berpikir kritis siswa mencapai 81,52 pada kelompok eksperimen dan 63.48 pada kelompok kontrol. Skor median untuk kelompok eksperimen adalah 80, dibandingkan dengan 60 untuk kelompok kontrol. Modus kelompok eksperimen juga 80, sedangkan kelompok kontrol 60. Dengan menggunakan rumus uji-t, nilai t hitung adalah 18.603 dengan derajat kebebasan (df) 64. Pada tingkat signifikansi 1%, nilai t-tabel yang bersesuaian adalah 18.603 Akibatnya, karena nilai t hitung lebih kecil dari nilai t kritis pada tingkat signifikansi 0,03, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan mendukung hipotesis alternatif (H1), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Komik sebagai buku ajar. Analisis terhadap kelas kontrol yang menggunakan media visual menunjukkan masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata. Sebaliknya penggunaan media buku teks berbentuk Komik memberikan penilaian yang memuaskan. Pemanfaatan media buku ajar

berbentuk komik di kalangan mahasiswa, meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam perjalanan pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa PGMI terhadap penggunaan buku teks berbentuk komik serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kinerja akademik mahasiswa, khususnya dalam keterampilan berpikir kritis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku teks berbentuk komik memiliki dampak positif yang signifikan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS 22, ditemukan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan buku teks berbentuk komik menunjukkan peningkatan skor post-test yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai post-test kelompok eksperimen mencapai 81,52, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 63,48. Peningkatan ini menunjukkan bahwa buku teks berbentuk komik lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

Keunggulan utama dari penggunaan buku teks berbentuk komik terletak pada persepsi positif mahasiswa terhadap media pembelajaran tersebut. Mahasiswa merasa bahwa buku teks berbentuk komik membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Persepsi positif ini sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap peningkatan kinerja akademik mereka. Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa teori pendidikan dan penelitian sebelumnya. Menurut teori konstruktivis, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Penggunaan buku teks berbentuk komik dapat mendorong keterlibatan aktif siswa melalui visualisasi dan cerita yang menarik, yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik (Piaget, 1972).

Teori multimedia menyatakan bahwa penggunaan berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, dan animasi, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa (Mayer, 2001). Buku teks berbentuk komik menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat informasi. Penelitian oleh Deci dan Ryan (1985) menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Buku teks berbentuk komik, dengan visual dan cerita yang menarik, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Menurut teori pembelajaran visual, gambar dan ilustrasi dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah (Sadoski & Paivio, 2001). Buku teks berbentuk komik menggunakan gambar dan ilustrasi untuk menyampaikan informasi, yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Chi (2009) menunjukkan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Buku teks berbentuk komik, dengan formatnya yang interaktif dan menarik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung teori-teori pendidikan yang menyatakan bahwa penggunaan berbagai bentuk media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Penggunaan buku teks berbentuk komik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa dibandingkan metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, direkomendasikan agar pengajar dan institusi pendidikan mempertimbangkan integrasi buku teks berbentuk komik dalam kurikulum untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, pelatihan bagi pengajar dalam penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik juga disarankan untuk memaksimalkan potensi manfaatnya.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang disajikan dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa PGMI terhadap penggunaan buku teks berbentuk komik dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan buku teks berbentuk komik menunjukkan peningkatan skor pascates yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional. Melalui analisis data menggunakan SPSS 22, diketahui bahwa nilai post-test kelompok eksperimen mencapai 81,52, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 63,48. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan buku teks berbentuk komik lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Keunggulan utama dari penggunaan buku teks berbentuk komik terletak pada persepsi positif mahasiswa terhadap media pembelajaran tersebut, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan agar pengajar dan institusi pendidikan mempertimbangkan integrasi buku teks berbentuk komik dalam kurikulum untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, pelatihan bagi pengajar dalam penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik juga disarankan untuk memaksimalkan potensi manfaatnya

Ucapan terima kasih (Opsional)

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah turut serta dalam penelitian ini. Terima kasih kepada kaprodi UINSU dan Program LITABDIMAS yang telah membiayai penelitian ini serta semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih kepada semua responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Semua bantuan dan dukungan yang diberikan sangatlah berarti bagi kelancaran penelitian ini.

References

- Ahmad, Z., & Rahman, S. (2020). Implementasi media komik dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 67–78.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Badri Munawar. (2020). Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Comic Life 3 pada mata kuliah media pembelajaran anak usia dini. 4, 163–177.
- Bakri, M., & Yuniarti, T. (2018). Pengaruh penggunaan komik sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 211–220.
- Chi, M. T. H. (2009). Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. *Topics in Cognitive Science*, 1(1), 73-105. <https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2008.01005.x>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603>.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Sadoski, M., & Paivio, A. (2001). *Imagery and text: A dual coding theory of reading and writing*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Darwati. (2011). Pemanfaatan buku teks oleh guru dalam pembelajaran sejarah: Studi kasus di SMA Negeri Kabupaten Semarang. *Paramita*, 21(1), 75–89.

- Dewi, L. R., & Kurnia, D. (2017). Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(4), 293–304.
- Fadli, M., & Harahap, R. (2019). Efektivitas penggunaan komik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 145–156.
- Febriani, M. (2016). Pemanfaatan lembar kerja mahasiswa untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa: Studi penerapan lesson study pada mata kuliah buku teks pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(2), 203. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v16i2.4482
- Hanifah, N., & Santoso, B. (2021). Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Fisika dan Pembelajaran*, 9(2), 89–100.
- Heru Dwi Waluyanto. (2021). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Die Satzung Des Völkerbundes*, 102–105. <https://doi.org/10.1515/9783112372760-014>
- Ismail, R., & Utami, S. (2022). Pengaruh penggunaan komik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 45–56.
- Junaidi, A., & Azizah, N. (2018). Efektivitas media komik dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah pertama. *Jurnal Sejarah*, 4(1), 71–82.
- Kurniawan, F., & Sari, D. (2023). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 33–45.
- Lestari, E., & Prasetyo, A. (2017). Pengaruh media komik terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Biologi*, 12(3), 167–176.
- Maharani, N. A., & Fernandes, R. (2022). Urgensi media e-comic dalam pembelajaran sosiologi di SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 47–54. <https://doi.org/10.24036/sikola.v4i1.198>
- Maryatun, M. (2020). Pemanfaatan buku teks elektronik di perpustakaan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Gadjah Mada. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 6(2), 77–88. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v6i2.28317>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Mustofa, I., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 55–66.
- Nur Aini Saura Putri, Oktaviani, R. N., & Subekt, E. W. (2019). Bahasa Indonesia merupakan. 2(2), 8–15.
- Nurdin, M., & Sari, R. (2019). Efektivitas penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(2), 129–140.
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. Y. (2013). Penerapan media komik sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1–16.
- Pratama, R., & Yuliani, L. (2020). Penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 98–109.
- Rahmawati, F., & Iskandar, A. (2018). Pengembangan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3(1), 77–88.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian pendidikan: Metode, pendekatan, dan jenis*. Jakarta: Kencana.

- Santosa, D., & Wulandari, S. (2021). Pengaruh penggunaan komik sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 199–210.
- Sari, A., & Hartono, R. (2022). Penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(1), 57–68.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiwana, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, R., & Widodo, P. (2017). Efektivitas media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15(2), 135–146.
- Syamsurijal, Iwan, S., & Muhammad, Y. M. (2022). Efektivitas media elektronik komik digital untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 10529–10535.
- Utami, N., & Anwar, R. (2019). Pengaruh penggunaan komik sebagai media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 113–124.
- Wijayanti, A., & Kurniawan, B. (2020). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 205–216.
- Yulianti, S., & Purnomo, T. (2021). Pengaruh penggunaan komik dalam pembelajaran matematika terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 43–54.
- Zakaria, M., & Setiawan, A. (2018). Pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 91–102.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---