

KOMIK DAN PENDIDIKAN: SEBUAH KAJIAN BUDAYA POPULER

Oleh:

Agung Adi¹, Ervantia Restulita L. Sigai²

¹²Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya

Email : agungadi@iahntp.ac.id¹, ervantiarestulita@iahntp.ac.id²

Abstrak

Tulisan ini bertujuan menguraikan perkembangan komik di Indonesia terutama posisinya yang awalnya terpinggirkan dalam dunia pendidikan dan lalu berubah menjadi media populer dalam dunia pendidikan. Metode yang digunakan yaitu studi pustaka dengan memperhatikan kajian-kajian yang telah dilakukan terkait dengan perkembangan komik di Indonesia dan tulisan-tulisan dalam google scholar yang membahas mengenai penggunaan komik di dunia pendidikan. Ditemukan bahwa komik seringkali dipinggirkan dalam dunia pendidikan karena dianggap bacaan yang penuh khayalan, isinya yang didominasi oleh gambar dianggap membuat siswa malas membaca. Berbeda dengan cara pandang tersebut, para pengkaji komik mengajak untuk memperhatikan komik secara lebih serius. Alur cerita, penokohan dan pesan yang disampaikan oleh penulis komik merupakan kekuatan penting komik yang layak disejajarkan dengan bacaan penting lainnya. Aspek terakhir inilah yang disadari oleh para pembelajar saat sekarang ini. Komik yang awalnya dilarang di dunia pendidikan menjadi bahan pembelajaran penting di berbagai tingkatan pendidikan di Indonesia saat ini.

Kata Kunci: Komik, Pendidikan, Budaya Populer

Abstract

This article seeks to examine the development of comics in Indonesia, with particular attention to their shifting position in the field of education—from an initially marginalized status to their later recognition as a popular and valuable educational medium. The study employs a literature review method, drawing on existing scholarship on the development of Indonesian comics as well as research indexed in Google Scholar that addresses the integration of comics into educational practices. The findings indicate that comics were long marginalized in educational settings, as they were perceived to be mere products of imagination and, due to their image-dominated form, were assumed to discourage students from engaging in serious reading. In contrast to this conventional view, contemporary comic scholars have argued for a more rigorous consideration of comics as a medium. Elements such as narrative structure, characterization, and the thematic messages conveyed by comic authors are highlighted as significant strengths, positioning comics alongside other legitimate and influential forms of reading. Increasingly, this recognition has been embraced by educators and learners alike. What was once prohibited within educational spaces has now become an important learning resource across multiple levels of education in Indonesia.

Keywords: Comics, Education, Popular Culture.

I. PENDAHULUAN

Marcell Boneff penulis buku *Komik Indonesia* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1976 dan diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pada tahun 1998, menulis hal berikut dalam pendahuluan buku tersebut:

Di dalam kenangan masa kanak-kanak kita, komik termasuk kategori barang terlarang. Dahulu kita membaca komik secara sembunyi-sembunyi karena takut tertangkap basah dan disuruh belajar. Kita menyadari bahwa “buah” ini terlarang. Kita menyadari prasangka orang dewasa terhadap “pengacau” sekolah ini, terhadap penjaja dunia ajaib bergambar ini” (Bonneff, 1998, p. 3).

Uraian ringkas dari Boneff ini memberikan gambaran besar posisi komik dalam dunia pendidikan di Indonesia. Komik diposisikan berlawanan dengan proses belajar. Membaca komik berarti mengganggu proses belajar. Membaca komik berarti tidak belajar. Oleh karena itu komik tidak layak dihadirkan di sekolah karena bukan buku pelajaran. Siswa tidak akan berani membawa komik ke sekolah, karena beresiko mendapatkan teguran dari para guru dan bahkan komik tersebut akan disita oleh pihak sekolah. Komik baru akan bebas dibaca ketika siswa berada di luar lingkaran sekolah, itupun jika orang tua siswa tidak memiliki pandangan yang serupa dengan pihak sekolah.

Berselang dua puluh tujuh tahun kemudian sejak buku kajian serius Boneff ini diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, ada perubahan drastis dalam dunia pendidikan di Indonesia berkaitan dengan komik. Komik menjadi sangat populer di dunia pendidikan. Jika memasukkan kata kunci komik dan pendidikan, maka muncul berbagai tulisan yang melihat peran penting komik dalam dunia pendidikan. Komik

telah bertransformasi sebagai bagian integral dalam pendidikan di Indonesia.

Perubahan cara pandang terhadap komik ini sebenarnya memperlihatkan bahwa komik bukanlah buku remeh yang selama ini dilihat umum. Sebagaimana diketahui selama ini bahwa komik adalah produksi budaya populer yang oleh karenanya berbeda dengan buku yang serius. Kajian Budaya memposisikan komik sebagai hasil karya yang perlu untuk diperhatikan secara serius, terutama untuk menempatkannya dalam ruang dan waktu, memperhatikan konteks penulis, melihat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada para pembacanya ataupun memperhatikan penokohan. Oleh karena itu, perlu untuk menguraikan kembali bagaimana perkembangan komik dari masa ke masa di Indonesia sampai saat ini? Selain itu, menarik untuk mendiskusikan bagian mana dari komik yang membuatnya menjadi penting dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini?

Kajian tentang komik di Indonesia telah dilakukan secara serius oleh Marcell Boneff. Ringkasan dari disertasinya lalu diterjemahkan oleh penerbit Kepustakaan Populer Gramedia dengan judul *Komik Indonesia*. Seno Gumira Ajidarma adalah peneliti selanjutnya yang menulis satu artikel tentang komik berjudul “Si Buta dari Gowa Hantu” buah karya dari Hans Janabadra. Penulis lain yaitu Doris Jedamski. Kajiannya fokus pada karya sastra populer yang terbit di awal abad ke-20 dan mendorong untuk memperhatikan karya-karya sastra populer tersebut. Benedict Anderson menulis satu artikel dengan judul “Monumen dan Kartun”. Berkaitan dengan kajian komik, Anderson melihat pentingnya memperhatikan kartun termasuk komik sebagai media komunikasi massal. Keempat tulisan ini secara serius memperhatikan komik sebagai bacaan masyarakat di Indonesia yang perlu mendapat perhatian serius.

Meskipun itu, baik Boneff, Ajidarma, Jedamski maupun Anderson, tidak memperhatikan perkembangan komik yang sangat populer pada bidang pendidikan di masa sekarang ini.

Tulisan ini menguraikan perkembangan komik dalam dunia pendidikan di Indonesia. Lewat uraian ini hendak ditunjukkan bahwa komik sebagai produk budaya populer tidak dapat dipisahkan dari perkembangan masyarakat Indonesia secara umum, dan perkembangan anak-anak di Indonesia secara lebih khusus. Dilarangnya komik dalam dunia pendidikan adalah suatu kekeliruan yang tidak memiliki dasar yang jelas. Komik sebagai produksi budaya populer tidak berbeda dengan bacaan lain yang dianggap lebih serius. Posisinya dalam ruang dan waktu sejarah Indonesia, memiliki andil yang tidak kecil terutama dalam perkembangan pemikiran anak-anak di Indonesia. Populernya komik dalam dunia pendidikan saat ini menunjukkan peran penting komik dalam Pendidikan di Indonesia. Kepopuleran komik di Indonesia saat ini juga sekaligus membantah anggapan selama ini yang membuat komik disingkirkan dari dunia pendidikan.

Data dalam tulisan ini dibentuk dari studi literatur. Sumber data diperoleh dari sumber-sumber sekunder yang membahas tentang komik. Kata kunci “komik sebagai media komunikasi massa” menjadi alat baca yang digunakan dalam menganalisis tulisan-tulisan yang telah diterbitkan sebelumnya. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran yang sangat populer saat sekarang ini, ditandai oleh banyaknya tulisan di jurnal online yang mengulas penggunaan metode komik sebagai cara menyampaikan pesan kepada siswa. Tulisan ini adalah sintesis atau pengembangan dari karya sebelumnya. Tulisan-tulisan yang ada di google scholar ditelusuri sejak tahun 2010 sampai dengan tahun 2024. Ada 97 (Sembilan puluh tujuh) tulisan yang

ditemukan dalam 10 daftar pencarian teratas di google scholar. Pencarian menggunakan kata kunci “komik dan pendidikan”.

II. PEMBAHASAN

Komik dan Pesan

Dalam tulisannya berjudul “Kartun dan Monumen Evolusi Komunikasi Politik di Bawah Orde Baru”, Benedict Anderson mengajak pembacanya untuk memperhatikan model komunikasi yang ada pada kartun. Kartun atau strip komik menurut Anderson adalah cara untuk menciptakan kesadaran kolektif oleh rakyat yang tidak memiliki akses kepada birokrasi atau bentuk-bentuk kelembagaan lain dari kekuatan politik. Ujaran Anderson menyangkut peran penting komik sebagai model komunikasi ini secara langsung mengajak para pembacanya untuk memperhatikan komik secara lebih serius. Komik sendiri merupakan karya yang memadukan antara gambar dan teks ringkas. Menurut Marcel Boneff penulis komik lebih banyak berusaha untuk mengungkapkan orisinalitasnya dalam bentuk gambar dibandingkan dengan tulisan.

Jika sepakat dengan pendapat yang disampaikan Anderson menyangkut komik sebagai salah satu model komunikasi, maka selanjutnya perlu untuk memperhatikan aspek-aspek komunikasi yang nanti dikaitkan dengan komik. Dalam komunikasi tentu saja ada subjek yang hendak melakukan komunikasi, lalu ada pesan yang ingin disampaikan dan terakhir subjek yang menjadi lawan komunikasi. Dalam konteks komik, posisi subjek yang hendak melakukan komunikasi adalah penulis komik. Pesan yang ingin disampaikan adalah gambar dan tulisan pada komik, sementara lawan komunikasi adalah para pembaca komik.

Penulis atau pembuat komik merupakan elemen penting yang diperhatikan oleh Anderson dan para

pengkaji komik lainnya. Penulis diletakkan dalam ruang dan waktu yang berpengaruh terhadap pesan yang disampaikan dalam komik. Penulis ini yang dimaksud Anderson sebagai rupa rakyat yang tidak memiliki akses terhadap birokrasi atau bentuk lembaga politik yang lain. Itu berarti penulis komik tentu saja bukan para pejabat publik yang seringkali memakai kata Rakyat sebagai alat untuk melegitimasi kekuasaan. Penulis yang tidak berbeda dengan rakyat kebanyakan berkat pengalaman, pendidikan dan bacaannya terhadap kondisi sosial (kepekaan) memiliki cara pandang (gagasan) terhadap terbentuknya masyarakat yang sejahtera dan diperlakukan secara merata. Tetapi, karena tidak memiliki akses terhadap birokrasi atau lembaga politik yang lain, maka komik menjadi alat untuk menyampaikan gagasan kepada masyarakat lainnya yang membaca komiknya tersebut.

Gambar dan tulisan yang dimuat dalam komik mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada para pembaca atau lawan komunikasinya. Melalui gambar dan tulisan ini, penulis komik menyampaikan kritiknya terhadap kondisi sosial yang dilihatnya. Tidak sekedar menyampaikan kritik, penulis lewat gambar dan narasi menyampaikan pesan kondisi ideal yang digagasnya untuk membentuk dunia yang lebih baik. Menariknya, penulis komik lewat gambar dan tulisan tidak secara frontal menyampaikan kepada pembaca, tetapi menyampaikannya lewat penggambaran tokoh, alur cerita ataupun menggunakan konteks ruang. Pada titik ini, komik dapat menghindari sensor atau larangan terbit yang kadang kala diterapkan oleh penguasa. Penggambaran cara komik memberikan kritik dan gagasan dikatakan Boneff seperti ini:

Bentuk kesenian ini (komik) membawa kita berimajinasi ke dalam alam yang berbeda dari alam kita, atau ke dalam

lingkungan sosial yang tidak akan pernah kita masuki. Secara langsung, atau melalui tokoh-tokohnya, penulis membeberkan pandangan dunianya, menawarkan renungan yang mustahil disampaikan secara langsung (Bonneff, 1998, p. 8).

Pentingnya bersiasat terhadap ketatnya aturan penguasa dalam pengawasan terhadap kritik yang disampaikan oleh masyarakat dipahami betul oleh pembuat komik. Lewat gambar dan narasi tersebut, kritik dan dunia ideal yang ingin dibentuknya dapat tetap disampaikan kepada masyarakat secara luas, minimal menjangkau para pembaca komik tersebut. Pada komik-komik yang pernah terbit di Indonesia, cara bersiasat lewat gambar dan tulisan dilakukan dengan menciptakan tokoh hero berhadapan-hadapan dengan para kriminal, pembuat onar atau istilah apapun yang dipergunakan. Siasat yang lain dilakukan dengan menciptakan tokoh pahlawan super baik itu yang seperti masyarakat kebanyakan, ataupun pahlawan super yang diceritakan berasal dari planet lain. Kreatifitas lainnya lagi dibuat dalam bentuk tokoh kriminal yang berperilaku di luar aturan formal, tetapi membantu masyarakat dalam menyelesaikan persoalan yang diperankan oleh tokoh antagonis. Tidak sedikit pula penulis komik yang menggunakan tokoh detektif yang menyelidiki berbagai persoalan kriminal yang terjadi dalam masyarakat.

Selain tokoh, cara bersiasat penulis dalam menyampaikan kritik sosial maupun gagasan kondisi ideal dalam masyarakat dimainkan lewat alur cerita. Alur cerita tidak kalah variatifnya dengan penokohan. Alur cerita yang digunakan semisal superhero, silat, detektif, kolosal dan lain sebagainya. Dalam alur cerita tersebut, para penulis menggunakan konteks ruang. Pada komik-komik yang terbit di Indonesia, konteks ruang dimainkan dalam model pengembaraan yang dilakukan oleh para

tokoh dari satu tempat ke tempat lainnya di Indonesia. Model ruang seperti ini memposisikan ruang seperti rumah kaca yang dapat diamati oleh tokoh utama untuk melihat ketidakadilan yang terjadi dalam masyarakat. Posisinya yang lentur tersebut, dapat membuatnya berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain. Beragamnya jenis masyarakat Indonesia juga menjadi sasaran dalam pengelolaan ruang oleh penulis komik. Para penulis memainkan komposisi etnis di Indonesia tersebut dalam rupa para tokoh utama, maupun latar tempat sekaligus juga tokoh antagonis. Dalam satu analisa, model seperti ini menjadi pesan penulis dalam menyampaikan pentingnya kebhinekaan atau keberagaman dalam masyarakat Indonesia tanpa menonjolkan salah satu etnis. Permainan ruang dalam komik juga seringkali menggunakan nama tempat rekaan. Tempat tersebut menjadi arena dalam cerita sekaligus menjadi ruang kritik sosial dan gagasan kehidupan masyarakat yang ideal diperlihatkan.

Aspek ketiga yang penting untuk diperhatikan dalam komik yaitu lawan bicara atau pembaca komik. Para pembaca komik layak diperhatikan karena merekalah yang menjadi tujuan dari pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Sebagai bagian dari produk budaya populer, maka komik tidak bisa dipisahkan dari istilah populer. Boneff mengatakan bahwa pembaca komik adalah orang-orang yang tidak mau repot untuk berpikir lebih keras dan berimajinasi. Oleh karena itu, para penulis berupaya untuk memenuhi tuntutan pembacanya. Sangat menarik bahwa cara pandang terhadap komik yang menempatkannya pada posisi marginal, berkebalikan dengan perlakuan pemerintah terhadap komik yang dianggap sebagai ancaman. Ajidarma menjelaskan bahwa salah satu alasan pemerintah atau penguasa menyita berbagai dan bacaan murahan termasuk komik di dalamnya adalah karena popularitasnya (Achdian et al.,

2017, p. 287). Cara penulis mengolah komik yang kadang kalah bertentangan dengan moralitas mengganggu budaya mapan (baca: penguasa). Tampaknya yang perlu ditambahkan di sini adalah penguasa menguatirkan pesan dalam komik yang dapat menjangkau dan itu berarti mempengaruhi banyak orang. Jika para pembaca menangkap kritik sosial sekaligus gagasan model kehidupan bersama yang ideal dari penulis komik, maka hal ini akan mengancam penguasa yang sedang menikmati kemapanan. Pengalaman dari pemerintah kolonial Belanda yang mengawasi penyebaran komik (karya sastra populer) di Hindia Belanda dan diteruskan oleh pemerintah Indonesia pasca kolonial menjadi bukti bahwa popularitas komik yang dapat mempengaruhi pembaca adalah ancaman serius.

Penyingkiran Komik ke Luar Pendidikan

Upaya merendahkan karya sastra populer telah berlangsung sejak era pemerintah kolonial Belanda di Hindia. Karya sastra populer ini dipandang rendah nilainya, jika dibandingkan dengan karya sastra yang bernilai tinggi. Pada akhir abad ke-19 sampai dengan awal abad ke-20, karya-karya sastra populer telah diperkenalkan kepada para pembaca di Hindia melalui penyaduran dan penerjemahan karya-karya sastra populer dari barat ke bahasa Melayu Rendah yang banyak dikerjakan oleh penulis dari etnis Tionghoa (Foulcher, 2006). Lewat lembaga Balai Pustaka yang dibentuk oleh pemerintah kolonial, karya-karya sastra populer saduran dan terjemahan ini tidak diawasi secara ketat dan dibiarkan beredar bebas karena dianggap rendah dan tidak memberikan ancaman serius kepada keamanan dan ketertiban di Hindia-Belanda. Apalagi proses penyaduran dilakukan dengan menggunakan bahasa Melayu rendah dan banyak dilakukan oleh masyarakat dari etnis Tionghoa.

Ketika karya sastra populer hasil terjemahan dan saduran mengalami sukses besar dalam menarik minat pembaca di Hindia, barulah kemudian pemerintah kolonial menganggap bahwa karya sastra populer adalah ancaman serius yang layak diperhitungkan. Disadari atau tidak karya-karya sastra populer memperkenalkan kepada pembaca di Hindia mengenai istilah-istilah perlawanan, kesadaran terhadap kondisi sosial di Hindia Belanda dan hubungan antara masyarakat terjajah dan penjajah. Doris Jedamski mengatakan bahwa para pembaca di Hindia mulai mengenai model menuntut balas dari karya saduran dan terjemahan “Monte Cristo”, mengenal kecerdasan otak lewat tokoh Sherlock Holmes. Berbagai tokoh-tokoh dari karya sastra populer juga memperkenalkan perjuangan melawan ketidakadilan sosial dan politik kesewenang-wenangan di tahun 1930an. Penting untuk diingat, bahwa periode ketika naskah populer mulai mempengaruhi masyarakat Indonesia di tahun 1930an, pada tahun yang sama komik terjemahan dari Barat dan Tiongkok telah mendapati pembacanya di Hindia (Foulcher, 2006) (Jedamski). Komik yang berasal dari Barat dan Tiongkok ini disajikan kepada pembaca di Hindia melalui surat kabar-surat kabar tercetak.

Popularitas komik terus berlanjut pada periode pasca kolonial. Berbagai jenis komik diperkenalkan kepada pembaca di Indonesia. Puncaknya pada 1960an ketika komik kembali menggelisahkan penguasa yang mapan. Waktu untuk mengawasi sekaligus menyingkirkan komik dari pembaca di Indonesia bertemu waktu yang bertepatan dengan peristiwa 30 September 1965. Berbagai stigma ditempelkan ke komik. Sama seperti pendahulunya yaitu pemerintah kolonial Belanda, pemerintah Indonesia menempatkan komik sebagai karya dan bacaan murahan, melanggar moral dan bertentangan dengan Pancasila. Stigma

ini menggerakkan massa untuk menyita bacaan yang ditempelkan dengan stigma tersebut. Stigma terus disebarkan dengan menempatkan komik sebagai karya yang penuh khayal, yang berisi cerita serba ajaib dan sakti. Stigma ini lalu disimpulkan sebagai karya yang tidak mendidik dan tidak berkepribadian nasional. Alasan inilah yang membuat komik dibuang jauh-jauh dari lembaga pendidikan. Siswa yang kedapatan membawa komik akan dirazia. Jika siswa membaca komik maka hal itu dikaitkan dengan malas membaca. Pada titik ini, stigma yang ditempelkan pada komik, menunjukkan bahwa ada ketakutan yang tidak jelas terhadap bacaan berisi gambar dan tulisan ini. Nasib komik ini tidak berbeda jauh dengan nasib etnis yang banyak berkecimpung dalam penerbitan dan penulisan komik yaitu etnis Tionghoa. Serupa dengan komik, etnis Tionghoa diposisikan dalam stigma yang direndahkan dan dianggap bukan masyarakat “asli” Indonesia, menjadi korban pada setiap kerusuhan yang terjadi di Indonesia dan selalu dijadikan sebagai ancaman yang mengganggu masyarakat “asli” atau pribumi. Para penguasa tampaknya menyadari bahwa komik sangatlah mengancam kemapanan yang mereka nikmati. Mereka menyadari bahwa meskipun hanya terdiri dari gambar dan narasi, tetapi pengaruh yang terhubung antara penulis, pesan dalam gambar dan narasi serta para pembaca sangatlah kuat. Saking kuatnya, dapat mengancam kekuasaan yang telah mapan. Maka perlu untuk mencari jalan, untuk menyingkirkan komik dari para pembaca di berbagai bidang terutama pendidikan dengan membentuk stigma-stigma negatif. Pola ini berjalan begitu lama, sampai kemudian para pembelajar masa kini menyadari kembali pentingnya komik dalam masyarakat Indonesia secara umum dan dalam dunia pendidikan secara khusus.

Membawa Komik ke Dunia Pendidikan

Dalam sepuluh tahun terakhir ini, komik kembali populer di kalangan masyarakat Indonesia. Popularitas yang paling mengejutkan yaitu maraknya penggunaan komik di dunia pendidikan Indonesia. Tampaknya para pembelajar dalam sepuluh tahun terakhir ini baru menyadari bahwa komik memiliki peran penting sebagaimana diistilahkan Benedict Anderson sebagai media komunikasi massa. Para pengajar di berbagai tingkatan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) berlomba-lomba menggunakan komik sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan (baca: pelajaran) kepada murid-muridnya (baca: lawan komunikasi). Popularitas komik di dunia pendidikan ditunjukkan dalam google scholar yang berisikan tulisan-tulisan hasil penelitian. Penulis menggunakan kata kunci “Komik dan Pendidikan” dan menemukan berbagai hasil penelitian penggunaan komik dalam dunia pendidikan sebanyak 53.600 (lima puluh tiga ribu enam ratus) tulisan yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Dari 10 (sepuluh) urutan daftar pencarian, ditemukan bahwa tulisan pertama yang menguraikan hasil penelitian penggunaan komik di dunia pendidikan telah dimulai sejak tahun 2010. Ada 97 (Sembilan puluh tujuh) tulisan yang diproduksi sejak tahun 2010 sampai dengan tahun 2024.

Ada dua tulisan tentang komik di tahun 2010 yang direkam oleh google scholar yaitu tulisan dari Wahyudi dengan judul “Model Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Mencapai Ranah Afektif Pada Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Anak Berkesulitan Belajar” (*Model Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Mencapai Ranah Afektif Pada Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Anak Berkesulitan Belajar | Jurnal*

Pendidikan Dan Kebudayaan, n.d.) dan tulisan Enawati dan Sari berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit” (*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit | Enawati | Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, n.d.). Tidak ada tulisan di tahun 2011, sementara di tahun 2012 terbit kembali satu tulisan dengan judul “Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD” (Nugraha et al., 2012) yang ditulis oleh Nugraha, Yulianti dan Khanafiyah. Jumlah yang sama di tahun 2013 yaitu tulisan Purwanto dengan judul “Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SMP Kelas VII” (Purwanto, 2013).

Pada tahun 2014, terjadi peningkatan kajian tentang komik menjadi tiga tulisan. Ketiga tulisan tersebut berasal dari kajian Marisa dan Nuryanto dengan judul “Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang terhadap Pengetahuan dan Sikap pada Siswa SDN Bendungan di Semarang” (*Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pada Siswa SDN Bendungan Di Semarang - Diponegoro University | Institutional Repository (UNDIP-IR)*, n.d.), kajian Subali dengan judul “Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif”(Puspitorini et al., 2014) , dan tulisan Negara dengan judul “Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)” (Negara, 2017). Tahun berikutnya yaitu tahun

2015, angka kajian komik terus meningkat. Muncul enam tulisan mengkaji tentang komik yaitu tulisan Hartono, Wilujeng dan Andarini dengan judul “Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat Antara Metode Ceramah dan Metode Komik”, tulisan Laksana dengan judul “Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD” , tulisan Putri dan Ariyanti dengan judul “Pengembangan Komik Matematika sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar” (Putri & Ariyanti, 2015), tulisan Saputro dan Soeharto berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD” (H. B. Saputro & Soeharto, 2015), tulisan Soedarso berjudul “Komik: Karya Sastra Bergambar” (*Komik: Karya Sastra Bergambar | Humaniora*, n.d.), tulisan Candraditya dan Kusumawati dengan judul “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang HIV-AIDS dengan Media Buku Komik terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Daya Terima Siswa dalam Pencegahan HIV-AIDS di SMA Surakarta” (Candraditya et al., 2015) dan terakhir tulisan Widyawati dan Prodjosantoso dengan judul “Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP” (Widyawati & Prodjosantoso, 2015).

Di tahun 2016, ada penurunan jumlah kajian tentang komik di angka lima. Jumlah tersebut berasal dari kajian Ratnawuri berjudul “Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro” (Ratnawuri, 2016), tulisan Fajriah dan Anggereini dengan judul “Pengembangan Edu Komik sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dan Lingkungannya di Sekolah Menengah”, tulisan Astiarini dengan judul

“Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V” (Astiarini, 2016), tulisan Saputro berjudul “Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran” (A. D. Saputro, n.d.) dan tulisan Lestari bersama Projosantoso dengan judul “Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah” (Lestari & Projosantoso, 2016). Angka kajian komik di tahun 2017 bertahan di angka yang sama dengan tahun sebelumnya. Angka ini berasal dari kajian Ambaryani dan Airlanda berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik” (Airlanda, 2017), tulisan Hidayah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran” (Hidayah, 2018), tulisan Rahmawati berjudul “Komik sebagai Inovasi dalam Pengenalan Keterampilan Menulis pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)” (*Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) | JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, n.d.), tulisan Saputro dengan judul “Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar” (A. D. Saputro, 2017), tulisan Sukmanasa dan Windiyani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor” (Sukmanasa et al., 2017) dan tulisan Azizi dan Prasetyo dengan judul “Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD” (Azizi & Prasetyo, 2017).

Bergerak ke tahun 2018, angka kajian komik melonjak dari tahun sebelumnya di angka sembilan. Jumlah ini masing-masing berasal dari tulisan Pratama dengan judul “Media komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung” (Y. A. Pratama, 2018), tulisan Nugroho berjudul “Pengaruh Media Pendidikan Gizi (Komik) terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Perubahan Berat Badan pada Anak Sekolah Dasar dengan Obesitas” (A. Nugroho, 2018), tulisan Pandanwangi dan Nuryantiningsih dengan judul “Komik Wayang Anak Pandawa sebagai Media Pendidikan Karakter di Jaman Kekinian” (Pandanwangi & Nuryantiningsih, 2018), tulisan Mariyaningsih dan Anitasari dengan judul “Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Komik terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswi tentang Tablet Tambah Darah dan Anemia di SMP Negeri 2 Sragen” (Mariyaningsih et al., 2018), tulisan Nurcahyani dan Maulida dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Utama Guru Honorer dalam Komik Pak Guru Inyong Berbasis Webtoon Karya Anggoro Ihank” (Nurcahyani et al., 2018), tulisan Kanti, Suyadi dan Hartanto berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember” (Kanti et al., 2018), tulisan Yuniarta dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, tulisan Rosyida berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” (Rosyida, 2018) dan terakhir tulisan Nugroho dan Shodikin berjudul “Efektivitas Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD” (S. Nugroho & Shodikin, 2018).

Pada tahun 2019 angka kajian komik turun kembali dari angka tahun sebelumnya yaitu berjumlah tujuh tulisan. Tulisan pertama dibuat oleh Ramadhani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP” (Ramadhani, 2019), tulisan kedua dirangkai oleh Noviana, Munjiatun dan Afendi dengan judul “Media Pembelajaran Komik sebagai Sarana Literasi Informasi dalam Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar” (Noviana & Afendi, 2019), lalu tulisan ketiga hasil karya Ula, Kristanti dan Mursyidah dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Komik pada Pembelajaran Garis dan Sudut di SMP Negeri 7 Surabaya” (Ula et al., 2019), tulisan keempat hasil kerja dari Rakasiwi dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Metode Picture and Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV” (Rakasiwi, 2019), tulisan kelima diuraikan oleh Ratnasari dan Ginanjar dengan judul “Pengembangan Komik Digital sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam” (Ratnasari & Ginanjar, 2020), tulisan keenam disusun oleh Widyawati dan Wijayanti dengan judul “Pengaruh Media Komik Sains Berbasis Karakter terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan IPA”, terakhir karya dari Nurhayati, Hidayat dan Asmawati dengan judul “Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN di SMA” (Nurhayati et al., 2019).

Memasuki tahun 2020, kajian komik naik kembali dari tahun sebelumnya menjadi dua belas tulisan. Jumlah ini adalah salah satu jumlah tertinggi dari empat belas tahun sejak tahun 2010 sampai dengan tahun 2024. Catatan jumlah kajian berasal dari tulisan Faradiba dan Budiningsih dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli

Sosial pada Pembelajaran Tematik-Integratif” (Faradiba & Budiningsih, 2020), tulisan Arsitawati dan Suharta dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial pada Pembelajaran Tematik-Integratif” (Faradiba & Budiningsih, 2020), tulisan Dessiane dan Hardjono dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar” (Dessiane & Hardjono, 2020), tulisan Angga dan Sudarma dengan judul “E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” (Angga et al., 2020), tulisan Harismawan dengan judul “Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA” (Harismawan, 2020), tulisan Pramesti dan Sunendar dengan judul “Komik Strip sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19” (Pramesti et al., 2020), tulisan Suparman dan Eliyanti dengan judul “Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar” (Suparman et al., 2020), tulisan Subroto, Qohar dan Dwiyanan dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika” (Subroto et al., 2020), tulisan Anafiah dan Rezkita dengan judul “Pendidikan Karakter dalam Komik Gigana (Digital Mitigasi Bencana) Gempa Bumi Karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita” (Anafiah & Rezkita, 2020), tulisan Azizul, Riski dan Fitriyani dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Gerak” (Azizul et al., 2020), tulisan Dwipayanti, Ekawati dan Sari dengan judul “Efektivitas Pendidikan Kesehatan Seksual Melalui Media Komik dan Leaflet untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Perilaku dalam Upaya Mencegah Kekerasan Seksual pada Anak di SD Negeri 12 Padangsambian Denpasar Barat” (Dwipayanti et al.,

2020), dan terakhir tulisan Wahyudin, Daud dan Simamora dengan judul “Penggunaan Komik Digital Toondoo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah” (Wahyudin et al., 2020).

Setahun kemudian angka kajian turun menjadi berjumlah sebelas. Kajian tahun 2021 berasal dari tulisan Mahendra dan Siantoro berjudul “Pengembangan Komik Pendidikan sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa”, tulisan Putra dan Milenia dengan judul “Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika” (A. Putra & Milenia, 2021), tulisan IGAS Putra dan DBKNS Putra dengan judul “Komik Pendidikan Berorientasi Children Learning in Science pada Muatan IPA di Sekolah Dasar” (I. G. A. S. Putra & Putra, 2021), tulisan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar” karya Wibowo dan Koeswanti (Wibowo & Koeswanti, 2021), lalu tulisan Pinatih dan Putra berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA” (Pinatih & Putra, 2021), tulisan Wulandari dan Anugraheni berjudul “Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar” (Wulandari & Anugraheni, 2021), tulisan Narestuti, Sudiarti dan Nurjanah dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” (*Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa | Narestuti | Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, n.d.), tulisan Daulay dan Nurmalina berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru” (Daulay & Nurmalina, 2021), tulisan

Mujahadah, Alman dan Triono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili” (Mujahadah et al., 2021), tulisan Mahdiyah dan Nur Fitri dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Ma’arif Batu” (Mahdiyah, 2021) dan terakhir tulisan Lelyani dan Erman dengan judul “Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar” (Lelyani & Erman, 2021).

Pada tahun 2022 bertambah satu dari tahun sebelumnya menjadi 12 (dua belas) tulisan. Tulisan di tahun 2022 tersebut berasal dari tulisan Najwa, Dewi dan Lestari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Kota Serang” (Najwa et al., 2022), tulisan Solihah, Suherman dan Fadlullah dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah” , tulisan Adywinata dan Wiyasa berjudul “Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD” (Adywinata & Wiyasa, 2022), tulisan Ummah, Saputra dan Parisu dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Komik Digital” (Ummah et al., 2022), tulisan Nurmala dan Wiratsiwi dengan judul “Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web pixton untuk siswa kelas VI” (Nurmala & Wiratsiwi, 2022), tulisan Pratama dan June dengan judul “Perancangan Dan Pengembangan

Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja” (J. Pratama & June, 2022), tulisan Putro dan Setyadi dengan judul “Pengembangan Komik Petualangan Zahlen sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” , tulisan Nugraha dan Paksi berjudul “Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar”, tulisan Tapiah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5–6 Tahun”, tulisan Suganda dan Setiawan dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV”, tulisan Indriani dan Sakti dengan judul “Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA” (*Pengembangan E-LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA | Jurnal PTK Dan Pendidikan*, n.d.) dan tulisan Negoro dengan judul “Perancangan Komik Karakter Toleransi Budaya untuk Anak Usia 7-12 Tahun” (Negoro, 2022).

Tahun 2023 merupakan salah satu tahun jumlah angka tertinggi kajian komik dikerjakan. Jumlah ini sama dengan tahun 2020 yaitu sebanyak dua belas kajian. Angka ini masing-masing berasal dari tulisan Guntur, Sahronih dan Ismuwardani berjudul “Pengembangan Komik sebagai Media Belajar Matematika di Sekolah Dasar” (Guntur et al., 2023), tulisan Fauza, Baiduri dan Inganah dengan judul “Urgensi Kebutuhan Komik: Desain Pengembangan Media Matematika Berwawasan Kearifan Lokal di Medan” (Fauza et al., 2023), tulisan Suwanda dan Ulfa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Sistem Ekskresi untuk Peserta Didik Kelas XI SMA”

(Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA | JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, n.d.), tulisan Sepian, Afiati dan Prabowo dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital mengenai Pendidikan Seksual untuk Siswa Sekolah Dasar” *(Pengembangan Media Komik Digital Mengenai Pendidikan Seksual Untuk Siswa Sekolah Dasar | Diversity Guidance and Counseling Journal, n.d.)*, tulisan Mikamahuly dan Fadieny dengan judul “Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik” (Mikamahuly et al., 2023), tulisan Muhaimin dan Ni'mah dengan judul “Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar” (Muhaimin et al., 2023), tulisan Hariandi dan Oktaviani dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan dalam Serial Komik Digital “Pupus Putus Sekolah” Karya Kurnia Harta Winata”, tulisan Hanifah dan Aeni dengan judul “Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa” (Hanifah et al., 2023), tulisan Rahmadani dan Wicaksono dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia” (Rahmadani & Wicaksono, 2023), tulisan Sari dan Pangestika dengan judul “Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter pada Kelas IV Subtema 3 Bangga terhadap Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar” , tulisan Widiastuti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial untuk Kelas V Sekolah Dasar” (Widiastuti, 2023), dan tulisan Zainadi dan Ismail dengan judul

“Pembangunan Komik Digital untuk Mata Pelajaran Pendidikan Al-Quran dan Sunnah” (Zainadi & Ismail, 2023).

Pada tahun terakhir pelacakan data mengenai kajian komik di dunia pendidikan yaitu tahun 2024, angkanya menurun dari tahun sebelumnya di jumlah Sembilan tulisan. Kesembilan tulisan tersebut berasal dari karya Rodiah, Ramadi dan Vai dengan judul “Pengembangan Komik Digital Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pencak Silat” (Rodiah et al., 2024), tulisan Candrayani dan Ambarwati dengan judul “Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” (Candrayani et al., 2024), tulisan Ardiawan dengan judul “Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal” (Ardiawan, 2024), tulisan Nurhakim, Latip dan Purnamasari dengan judul “Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review” (*Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi Dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review | JURNAL PENDIDIKAN MIPA, n.d.*), tulisan Maulidia dan Lestari dengan judul “Study Literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika” (Maulidia & Lestari, 2024), tulisan Wandiniu dan Damanik dengan judul “Persepsi Persepsi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menggunakan Buku Teks Berbentuk Komik” (Wandiniu & Damanik, 2024), tulisan Syafira, Fauziah dan Iswanto dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Mendukung Pembelajaran di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar” (*Pengembangan Media Komik Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar | Academicus: Journal of Teaching and Learning, n.d.*), tulisan Sari dengan judul

“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter pada Topik Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-Hari untuk Siswa Kelas IV SD” (Sari, 2024) dan terakhir tulisan Nurfauzi, Trieyani dan Karmila dengan judul “Pengembangan Komik Digital tentang Bhinneka Tunggal Ika dan Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar” (Nurfauzi et al., 2024).

Melihat perkembangan kajian komik dalam lima belas tahun terakhir ini, menarik memperhatikan beberapa aspek. Pertama bahwa para pendidik telah menyadari bahwa komik dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif seperti yang telah dilakukan oleh para penulis komik di masa lalu. Aspek kedua yang menarik diperhatikan bahwa komik dalam dunia pendidikan digunakan dalam berbagai tingkatan pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan bahkan di tingkatan perguruan tinggi. Aspek ketiga, bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran atau media penyampai pesan telah dilakukan di berbagai daerah di Indonesia, hal serupa yang pernah terjadi di masa lalu. Aspek keempat, bahwa penggunaan komik di bidang pendidikan menjadi kritik terhadap stigma yang ditempelkan kepada komik selama ini oleh para penikmat budaya kemapanan. Komik dianggap bacaan murahan, penuh khayal dan tidak cocok digunakan di dunia pendidikan karena membuat siswa menjadi malas membaca. Terbukti bahwa komik dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan seperti yang saat ini sedang populer.

Terakhir, ketika komik sedang populer-populernya digunakan dalam dunia pendidikan, rupanya komik juga mengalami popularitas di tengah-tengah masyarakat di Indonesia. Tempo melaporkan *Gundala* yang awalnya dikenal lewat komik diadaptasi menjadi film layar lebar pada tahun 2019.

Setahun sebelumnya, Wiro Sableng diadopsi juga menjadi film layar lebar. Pada berita lain, Tempo juga mengabarkan gerakan digitalisasi budaya di Sumba Barat dengan menggunakan komik. Di Jakarta, Perpustakaan Nasional mengalivisualkan 100 komik dari naskah kuno yang ditujukan untuk menyasar pembaca muda.

III. SIMPULAN

Pada waktu penyelesaian tulisan ini, yang bertepatan dengan waktu-waktu perayaan kemerdekaan Indonesia ke-80 tahun, warga masyarakat Indonesia di beberapa tempat mengibarkan bendera hitam Jolly Roger. Bendera ini adalah ciri dari animasi One Piece, yang asal-usulnya berasal dari komik karya Eiichiro Oda yang pertama kali terbit pada tahun 1997. Pengibaran bendera ini menjadi alat kritik sosial masyarakat terhadap kondisi politik di Indonesia. Dalam sudut pandang pemerintah, pengibaran bendera ini dianggap subversif.

Komik telah mewarnai perjalanan kehidupan masyarakat Indonesia bahkan sebelum negara bangsa Indonesia dibentuk. Para penulis komik dalam rentan waktu sejak pertama kali dikenal oleh masyarakat Indonesia menyisipkan berbagai pesan kepada para pembaca di Indonesia. Aspek paling menarik dari perjalanan komik di Indonesia adalah upaya untuk menyingkirkannya dari dunia pendidikan yang dilakukan oleh para penikmat kemapanan di Indonesia. Dengan berbagai stigma, komik diasingkan dari dunia pendidikan. Sekira dalam lima belas tahun terakhir ini, stigma tentang komik yang membuat komik diasingkan dari dunia pendidikan dipatahkan. Para pengajar di berbagai tingkatan sekolah di Indonesia, memakai komik untuk menyampaikan berbagai pesan pembelajaran kepada para siswa di berbagai tempat di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdian, A., Suryadinata, L., Kwartanada, D., & Yayasan Nabil (Eds.). (2017). *Tionghoa dalam keindonesiaan: Peran dan kontribusi bagi pembangunan bangsa* (Cetakan kedua). Yayasan Nabil.
- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 480–489.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4172>
- Airlanda, G. S. (2017). *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. 3.
- Anafiah, S., & Rezkita, S. (2020). Pendidikan Karakter dalam Komik Gigan (Digital Mitigasi Bencana) Gempa Bumi Karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(1).
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181–194.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3652>
- Astiarini, W. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 7.
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD. *AL BIDAYAH*, Vol. 9(No. 2), 75–83.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104.
<https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Candraditya, Z., Yuli Kusumawati, S., & Kusuma Estu Werdani, S. (2015). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Hiv-Aids Dengan Media Buku Komik Terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap Dan Daya Terima Siswa Dalam Pencegahan HIV-AIDS Di SMA Surakarta* [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta].
<https://doi.org/10.08.%252520BAB%252520V.pdf>
- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1383–1397.

- <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2641>
- Daulay, M. I., & Nurmalina, N. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IVSDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 24–34.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Dwipayanti, N. K. W., Ekawati, K., & Sari, K. A. K. (2020). Efektivitas Pendidikan Kesehatan Seksual Melalui Media Komik Dan Leaflet Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Perilaku Dalam Upaya Mencegah Kekerasan Seksual Pada Anak Di SD Negeri 12 Padangsambian Denpasar Barat. *ARCHIVE OF COMMUNITY HEALTH*, 4(2), 89. <https://doi.org/10.24843/ACH.2017.v04.i02.p10>
- Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2020). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 196–204. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.24758>
- Fauza, M. R., Baiduri, B., Inganah, S., Sugianto, R., & Darmayanti, R. (2023). Urgensi Kebutuhan Komik: Desain Pengembangan Media Matematika Berwawasan Kearifan Lokal di Medan. *Delta-*
- Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 130–146. <https://doi.org/10.61650/dpjpm.v1i2.41>
- Foulcher, K. (2006). *Clearing A Space Kritik Pasca Kolonial Tentang Sastra Indonesia Modern*. Yayasan Obor Indonesia.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40–50. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.634>
- Hidayah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran | Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>

- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Komik: Karya Sastra Bergambar | Humaniora.* (n.d.). Retrieved August 31, 2025, from <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378>
- Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) | JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD.* (n.d.). Retrieved August 31, 2025, from <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpau/article/view/1970>
- Lelyani, A. A., & Erman, E. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 139–146.
- Lestari, D., & Projosantoso, A. (2016). Pengembangan media komik IPA model PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145–155. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.7280>
- Mahdiyah, N. F. (2021). *Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Ma'arif Batu* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/28769/>
- Mariyaningsih, D., Tanjung Anitasari I. K., S., & Izzatu Arifah, S. (2018). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Komik Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswi Tentang Tablet Tambah Darah Dan Anemia Di Smp Negeri 2 Sragen* [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://doi.org/10/SURAT%252520PERNYATAAN%252520PUBLIKASI.pdf>
- Maulidia, N., & Lestari, A. S. B. (2024). Study Literatur: Hasil Belajar pada Penggunaan Media Pembelajaran Komik Matematika. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 70–80. <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v4i2.2305>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256–263. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Model Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Mencapai Ranah Afektif Pada Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Anak Berkesulitan Belajar | Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.* (n.d.). Retrieved August 31, 2025, from

- <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/507>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar: 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>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15.
- Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sma Negeri 3 Kota Serang*. 6(1).
- Negara, H. S. (2017). *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI) | Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1319>
- Negoro, A. T. (2022). Perancangan Komik Karakter Toleransi Budaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *IkoniK: Jurnal Seni Dan Desain*, 4(1), 27–34.
- Noviana, E., & Afendi, N. (2019). *Media Pembelajaran Komik Sebagai Sarana Literasi Informasi Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar*.
- Nugraha, E. A., Yulianti, D., & Khanafiyah, S. (2012). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/upej.v1i2.1379>
- Nugroho, A. (2018). Pengaruh Media Pendidikan Gizi (Komik) terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Perubahan Berat Badan pada Anak Sekolah Dasar dengan Obesitas. *Jurnal Kesehatan*, 9(1), 57–63. <https://doi.org/10.26630/jk.v9i1.746>
- Nugroho, S., & Shodikin, A. (2018). Efektivitas Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 22–32. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i1.1067>
- Nurchayani, D., Maulida, N., & Prasetya, K. H. (2018). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Utama Guru Honorer Dalam Komik Pak Guru Inyong Berbasis Webtoon Karya Anggoro Ihank. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 35–40. <https://doi.org/10.36277/basatak.a.v1i2.26>
- Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Husna, S. K. N., Aulia, Z., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Komik Digital

- Tentang Bhinneka Tunggal Ika Dan Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 285–297. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21774>
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1). <https://doi.org/10.62870/jtppm.v6i1.7413>
- Nurmala, A. I., & Wiratsiwi, W. (2022). Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web pixton untuk siswa kelas Vi. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 269–273.
- Pandanwangi, W. D., & Nuryantiningsih, F. (2018). Komik Wayang Anak Pandawa Sebagai Media Pendidikan Karakter Di Jaman Kekinian. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2208>
- Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa | Narestuti | Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi.* (n.d.). Retrieved September 2, 2025, from <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/article/view/3756>
- Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pada Siswa SDN Bendungan Di Semarang - Diponegoro University | Institutional Repository (UNDIP-IR).* (n.d.). Retrieved August 31, 2025, from <https://eprints.undip.ac.id/45775/>
- Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit | Enawati | Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA.* (n.d.). Retrieved August 31, 2025, from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/PMP/article/view/163>
- Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA | Jurnal PTK dan Pendidikan.* (n.d.). Retrieved September 1, 2025, from <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/ptkpend/article/view/6414>
- Pengembangan Media Komik Digital Mengenai Pendidikan Seksual untuk Siswa Sekolah Dasar | Diversity Guidance and Counseling Journal.* (n.d.). Retrieved September 1, 2025, from <https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/13>
- Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar | Academicus: Journal of Teaching and Learning.* (n.d.). Retrieved September 1, 2025, from <https://academicus.pdtii.org/index.php/acad/article/view/58>
- Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA | JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial.* (n.d.). Retrieved

- September 1, 2025, from <http://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/839>
- Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review* | *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*. (n.d.). Retrieved September 1, 2025, from <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1551>
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>
- Pramesti, U. D., Sunendar, D., & Damayanti, V. S. (2020). Komik Strip Sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Bahterasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45–54. <https://doi.org/10.30596/jpbsi.v1i2.5135>
- Pratama, J., & June, J. (2022). Perancangan Dan Pengembangan Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(3), 327–342. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i3.6166>
- Pratama, Y. A. (2018). Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 347–371. <https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.4123>
- Purwanto, D. (2013). Pengembangan Media Komik Ipa Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 1(01). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/1367>
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putra, I. G. A. S., & Putra, D. K. N. S. (2021). Komik Pendidikan Berorientasi Children Learning in Science Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32434>
- Putri, D. Y. K., & Ariyanti, G. (2015). Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar. *JURNAL ILMIAH EDUKASI MATEMATIKA (JIEM)*, 1(1).

- <https://journal.ukwms.ac.id/index.php/jiem/article/view/7136>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/56955>
- Rakasiwi, N. (2019). Pengembangan media komik dengan metode picture and picture untuk meningkatkan keterampilan literasi matematika kelas IV. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 60–70. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741>
- Ramadhani, W. P. (2019). Pengaruh penggunaan media komik dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUPITEK)*, 2(2), 77–86.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2). <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.632>
- Rodiah, N., Ramadi, R., & Vai, A. (2024). Pengembangan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi pencak silat. *Jurnal Pokes*, 7(1), 534–546.
- Rosyida, A. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 789. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p789-799>
- Saputro, A. D. (n.d.). *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran*.
- Saputro, A. D. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik: Journal for Islamic Social Sciences*, 2(1), 69–80. <https://doi.org/10.24235/holistik.v2i1.1708>
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>
- Sari, N. M. D. K. (2024). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Topik Norma Dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-Hari Untuk Siswa Kelas IV SD* [Undergraduate, Universitas Ganesha]. <https://doi.org/10.2011031122-BAB%2525203%252520METO>

DELOGI%252520PENELITIA
N.pdf

Dan Pendidikan Dasar
(SENSASEDA), 2, 19–24.

- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika* (Issue 2) [Journal:eArticle, State University of Malang]. <https://www.neliti.com/publications/480909/>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Ula, M., Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Komik pada Pembelajaran Garis dan Sudut di SMP Negeri 7 Surabaya. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 17–28. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v4i1.1292>
- Ummah, I., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Wahyudi, A. V. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Komik Digital. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni,*
- Wahyudin, A. Y., Jepri, D., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.673>
- Wandiniu, R. R., & Damanik, E. S. D. (2024). Persepsi Persepsi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menggunakan Buku Teks Berbentuk Komik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3313–3322. <https://doi.org/10.58230/27454312.828>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>
- Widiastuti, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53865>
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter

- Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–35.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>
- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 269–277.
- <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>
- Zainadi, N. A. M., & Ismail, R. (2023). The Development of Digital Comic for Al-Quran and Al-Sunnah Education Subject: Pembangunan Komik Digital Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Al-Quran dan Sunnah. *Sains Insani*, 8(1), 103–110.
<https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol8no1.458>