

## SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI BIOLOGI

Brilliant Nurin Nada<sup>1\*</sup>, Erna Wijayanti<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Biologi, UIN Walisongo Semarang.

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Biologi, UIN Walisongo Semarang

Received 2023-3-29

Revised 2023-4-07

Accepted 2023-4-20

Published 2023-4-30

### Corresponding Author

Brilliant Nurin Nada,  
[brilliannurinada@gmail.com](mailto:brilliannurinada@gmail.com)

Distributed under



CC BY-SA 4.0

### ABSTRACT

Media in learning is very helpful in launching teaching and learning activities to achieve learning objectives. There are various types of media that can be used in learning activities, one of which is comic media. However, not all material can be delivered with these media, so an article review is needed to summarize the results of previous research related to the use of comic media using the systematic literature review method. The purpose of this study is to find out biology material that has used comic media and the influence of the development and application of comic media in biology learning, so that it can be used as a reference in determining learning media, especially comics, which are in accordance with learning materials. This study examined 23 journal articles with a span of the last 12 years related to the development or use of comic media both at the junior high / high school level on biological material. The result of the article review is that there are 16 biological materials that have used comic media. While the development of comic media shows the average results of validation with valid categories, usage tests with very good categories and the feasibility of comic media shows decent categories. The application of comic media shows the results of increasing learning outcomes, learning motivation and learning implementation.

### Keywords:

Comic, Learning Media, Biology

## 1 PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi yang umumnya melibatkan tiga komponen utama, yaitu guru sebagai pesan, peserta didik sebagai penerima pesan, dan materi pelajaran sebagai pesan (Indriani & Abidin, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran biologi siswa didampingi oleh guru untuk merealisasikan ilmu alam yang bersifat teori kedalam kehidupan sehari-hari. Biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungan untuk mengenal, mengetahui, memahami, dan mencari tahu sesuatu yang ada di alam. Ilmu biologi tidak hanya memuat kumpulan suatu pengetahuan berupa fakta, konsep dan prinsip saja, namun juga memuat sebuah penemuan yang diperoleh melalui suatu proses penelitian (Darmawan, E, 2020). Biologi dianggap sulit oleh sebagian siswa, karena materinya yang kompleks dan mengandung berbagai istilah-istilah ilmiah yang asing bagi siswa. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran dalam penyampaian materi untuk membantu guru dalam penyampaian materi (Hidayat, dkk, 2019) dan dapat menjadikan siswa tertarik sehingga dapat memahami materi dengan mudah. (Lestiani, W, dkk 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang sangat berpengaruh dan penting dalam kegiatan pembelajaran (Putri & Dewi, 2020). Media adalah sebuah alat bantu

pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Karmiani, 2018). Secara tidak langsung penggunaa media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi, semangat, dan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya motivasi, semangat, dan ketertarikan terhadap pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, yaitu media cetak, visual audio, audio visual, multimedia, realia, dan kinestetik (Hasan, dkk, 2021), namun seorang pendidik harus selektif dalam pemilihan media yang akan digunakan. Pemilihan media pembelajaran sangat penting dilakukan, karena tidak semua materi sesuai dengan satu media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media komik merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berupa tulisan disertai gambar yang menarik. (Sugiartinengsih, 2018). Komik termasuk dalam cerita bergambar berbentuk kartun yang mengekspresikan suatu karakter untuk diperankan dalam suatu cerita dengan dialog teks singkat, hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi suatu cerita. Biasanya komik digunakan dalam pembelajaran sebagai penyampaian pesan pembelajaran. Menurut Nasution (2019) Teks disertai dengan gambar membuat lebih mudah dimengerti dan diingat. Sehingga, jika media komik disajikan dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih tertarik karena komik bersifat sederhana dan mudah dipahami. (Rohmawati, dkk, 2017).

Menurut Purwanto & Yuliani (2013) dalam penyajiaanya, komik memiliki sifat yang sederhana dan memuat pesan yang disusun secara lugas dan ringkas dalam bentuk cerita. Komik dapat digunakan untuk menanamkan pemahaman konsep yang benar, realistis, dan konkrit karena didalamnya berisi kebenaran sebuah konsep yang disusun secara jelas dan ringkas. Sehingga penggunaan komik dalam pembelajaran dapat menghasilkan dampak positif yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada pemahaman konsep siswa (Survia, dkk 2016). Menurut Lijana, dkk (2020) kelebihan komik dalam pembelajaran yaitu siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami materi karena bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa sehari-hari, cerita yang disajikan berhubungan dengan kehidupan, serta dikombinasikan dengan gambar yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran.

## 2 METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian ini adalah Systematic Literatur Review. Systematic Literature Review merupakan metode penelitian dengan melakukan review dan mengidentifikasi penelitian yang relevan sebagai data, dengan mengikuti langkah-langkah secara sistematis (Triandini, dkk, 2019). Tahapan yang dilakukan peneliti yaitu mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi, dan menafsirkan hasil data yang didapatkan.

Tahapan yang dilakukan yaitu mengidentifikasi artikel jurnal dengan kata kunci media komik biologi di google scholar. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 23 artikel (Tabel 1.) dalam rentang 12 tahun terakhir (2012-2023) yang memiliki penelitian yang relevan. Kemudian ditelaah dan diulas pada artikel ini.

**Tabel 1.** Daftar Artikel

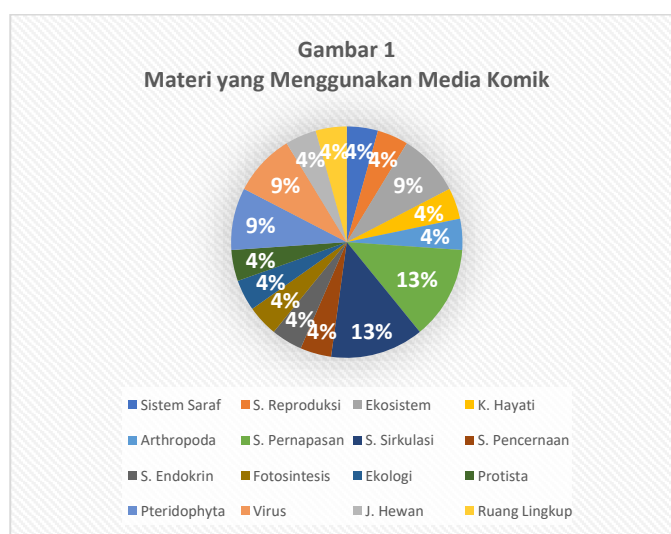
No	Penulis	Tahun	Publikasi	Materi
1	Ary Nur Wahyuningsih	2012	Journal of Innovative Science	Sistem Saraf
2	Resti Wahyu Danaswari, dkk	2013	Jurnal Scientiae Educatia	Ekosistem
3	Inge Oktaviane Maxtuti, dkk	2013	BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi	Keanekaragaman Hayati
4	Rezha Rizqy Novitasary	2014	BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi	Arthropoda
5	Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti , dkk	2015	Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia	Sistem Pernapasan
6	Aisyah, dkk	2015	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa	Sistem Sirkulasi
7	Nunik Nurlatipah, dkk	2015	Scientiae Educatia	Ekosistem
8	Ruqiah Ganda P.P, dkk	2016	Unnes Science Education Journal	Sistem Pencernaan
9	Nabiela Dini Agatha, dkk	2017	Jurnal Bioedukatika	Sistem Sirkulasi
10	Galuh Retno Purnamasari, dkk	2017	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa	Sistem Endokrin
11	Sri Nengsi	2017	Jurnal IPTEKS Terapan	Fotosintesis
12	Rahmayani Uswatun Hasanah	2018	Jurnal Prodi Pendidikan Biologi	Sistem Reproduksi
13	Fadhlan Muchlas A., dkk	2019	Borneo Journal of Biology Education	Protista
14	Lijana, dkk	2020	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa	Ekologi
15	Syahriani, Sofyan	2020	BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi	Pteridophyta
16	Inkaa Setya Wulan, dkk	2020	Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi	Virus
17	Ummul Barokahhuda, dkk	2021	Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi	Jaringan Hewan

No	Penulis	Tahun	Publikasi	Materi
18	Karlana, dkk	2021	BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi	Pteridophyta
19	Winda Lestiani, dkk	2021	Jurnal Teknologi Pendidikan	Virus
20	Agi Septiari Narestuti, dkk	2021	Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi	Sistem Pernapasan
21	Vita Oktaviana, dkk	2022	Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian	Sistem Sirkulasi
22	Felzia Raneza, dkk	2022	Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi	Ruang Lingkup Biologi
23	Fiden Asrani Daeli, dkk	2022	Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi	Sistem Pernapasan

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Materi Biologi yang Menggunakan Media Komik

Berdasarkan telaah yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa materi yang sudah menggunakan komik sebagai media pembelajarannya (Gambar 1.). Menurut Suparmi (2018) menyatakan bahwa media komik perlu diteliti lebih lanjut karena, penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar, efisiensi dan kualitas dalam pembelajaran dan dapat meminimalkan kejenuhan siswa saat pembelajaran. Menurut (Putra & Ines, 2021) alasan penggunaan komik dalam proses pembelajaran yaitu, tingginya minat baca siswa terhadap komik, kata yang digunakan mudah diapahami oleh siswa, melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi untuk mengulas cerita yang disajikan, serta murah dan mudah didapatkan.



Berdasarkan Gambar 1. tentang telaah materi yang menggunakan media komik, menunjukkan sebesar 13% pada materi sistem pernapasan dan sistem sirkulasi. Sebesar

9% pada materi pteridophyta, virus, dan ekosistem. Sebesar 4% pada materi sistem saraf, sistem reproduksi, keanekaragaman hayati, arthropoda, sistem pencernaan, sistem endokrin, fotosintesis, ekologi, protista, jaringan hewan dan ruang lingkup biologi. Biologi tidak hanya mempelajari teori dan konsep saja, namun biologi juga mempelajari tentang suatu metode ilmiah dan gejala alam. Materi yang paling banyak diambil untuk pengembangan dan penerapan media komik yang telah ditelaah adalah materi yang abstrak, sehingga biologi kerap dianggap sulit oleh siswa karena sering terjadi kesalahan konsep. Menurut Wahyuni, S, dkk (2013) materi biologi banyak yang bersifat abstrak dan sulit ditunjukkan secara riil sehingga diperlukan adanya media.

Materi abstrak hasil telaah artikel yaitu sistem saraf, sistem reproduksi, sistem pernapasan, sistem endokrin, jaringan hewan, sistem pencernaan dan sistem sirkulasi. Materi biologi yang abstrak yaitu materi yang nyata namun tidak dapat dilihat secara langsung peristiwa yang terjadi. (Wahyuni, S, dkk 2013). Sedangkan materi mengenai teori teori yaitu arthropoda, ruang lingkup biologi, protista, keanekaragaman hayati dan virus. Dan materi yang berdasarkan gejala alam yaitu fotosintesis, ekosistem, dan ekologi.

## 2. Pengembangan Media Komik

Hasil telaah, artikel yang memuat pengembangan media komik sebanyak 20 artikel. Hasil memuat validasi ahli dan hasil uji media komik.

**Tabel 2.** Hasil Telaah Artikel Pengembangan Media Komik

No	Penulis	Hasil
1	Resti Wahyu, dkk	Hasil validasi ahli sebesar 74,6% dengan kriteria valid, dan hasil uji respon peserta didik sebesar 77% dengan kriteria baik
2	Ismi Fatimatus, Z, dkk	Hasil validasi ahli menunjukkan angka 4 dengan kriteria sangat valid dan hasil respon skala kecil menunjukkan angka 3,68 dengan kriteria sangat baik
3	Ummul B, dkk	Hasil minat baca terhadap komik sebesar 86% dan hasil ketertarikan penggunaan komik sebesar 98%
4	Ary Nur, W	Hasil rata rata validator memperoleh kriteria baik dan Hasil respon peserta didik diperoleh gain score 0,44 dengan kriteria sedang
5	Karlana, dkk	Hasil rata-rata validator sebesar 84% dengan kriteria valid, dan Hasil rata-rata respon siswa 84,68 dengan kriteria sangat baik
6	Syahriani & Sofyan	Hasil validasi ahli menunjukkan angka 4,45 dengan kriteria valid dan hasil uji sebesar 4,36 dengan kriteria baik
7	Vita Oktaviana	Hasil validasi ahli sebesar 95,5% dengan kategori sangat valid dan Hasil uji skala kecil sebesar 91% dengan kategori sangat baik

No	Penulis	Hasil
8	Inge Oktaviane, dkk	Rata rata kevalidan media komik yang dikembangkan sebesar 98,3% dengan kategori sangat valid
9	Felzia Raneza, dkk	Hasil rata rata dari validasi semua ahli sebesar 90,1% dengan kategori sangat valid dan hasil uji kelompok kecil sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik
10	Nabiela Dini, dkk	Hasil rata rata dari validasi semua ahli sebesar 84,4% dengan kategori sangat valid dan hasil uji pengguna sebesar 92,14% dengan kategori sangat valid
11	Rahmayani Uswatun H.	Hasil rata rata dari validasi semua ahli sebesar 78,3% dengan kategori valid dan hasil uji penggunaan sebesar 65% dengan kategori baik
12	Ruqiah Ganda, P, dkk	Hasil rata rata uji kevalidan ditinjau dari beberapa ahli menunjukkan angka 3,50 dengan kategori valid
13	Winda Lestiani, dkk	Hasil rata rata dari validasi semua ahli sebesar 85,3% dengan kategori sangat valid dan hasil rata rata uji penggunaan sebesar 94,6%% dengan kategori sangat baik
14	Nunik Nurlatipah, dkk	Rata-rata persentase uji komik kepada siswa sebesar 85,12% dengan kategorikan sangat kuat
15	Sri Nengsi	Hasil rata rata dari validasi semua ahli sebesar 74,01% dengan kategori valid dan hasil rata rata uji penggunaan sebesar 87,56%% dengan kategori sangat baik
16	Fiden Asrani, dkk	Hasil rata rata dari validasi semua ahli sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak dan hasil rata rata uji penggunaan sebesar 95,93%% dengan kategori sangat baik
17	Galuh Retno P, dkk	Hasil rata rata uji kelayakan ditinjau dari beberapa ahli menunjukkan angka 3,81 dengan kategori sangat layak
18	Rezha Rizqy N	Hasil rata rata uji kelayakan ditinjau dari beberapa ahli menunjukkan angka 3,77 dengan kategori sangat layak
19	Aisyah, dkk	Hasil rata rata dari kelayakan semua ahli menunjukkan angka 3,32 dengan kategori valid dan hasil uji penggunaan sebesar 72,81% dengan kategori baik
20	Lijana, dkk	Rata-rata persentase respon siswa sebesar 73,9% dengan kategorikan kuat

Berdasarkan hasil telaah artikel pengembangan komik biologi, pengembangan komik biologi menghasilkan rata rata validasi dengan kategori valid dan rata rata hasil uji penggunaan dengan kategori sangat baik. Menurut Prastowo (2015) Pengembangan komik harus searah dengan kompetensi dasar yang diperoleh dari pedoman khusus kurikulum, sehingga isi/materi pada komik akan berkaitan erat dengan kompetensi dasar yang akan

dicapai dan indikator kedalaman materi disesuaikan dengan tingkat pendidikan siswa. Kemanfaatan pengembangan media diharapkan mampu menciptakan sebuah pengalaman belajar yang berarti, memudahkan proses interaksi antara guru dan siswa, dan dapat menambah pengalaman belajar siswa. (Cahyadi, Ani 2019).

Pengembangan komik dilakukan karena komik dianggap efektif dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk tertarik membaca, serta pesan yang disampaikan dalam bentuk gambar membuat siswa tidak mudah merasa jenuh dan menimbulkan kesan dalam pembelajaran. (Nugraha, 2017). Menurut Budiarti & Haryanto (2016) komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat menambah daya ingat peserta didik tentang materi yang diajarkan, karena siswa dapat belajar sesuai dengan imajinasinya sendiri.

### 3. Penerapan Media Komik

Hasil telaah, artikel yang memuat penerapan media komik untuk pembelajaran sebanyak 3 artikel.

**Tabel 3.** Hasil Artikel Penerapan Media Komik

No	Penulis	Hasil
1	Inka Setya, dkk	Terdapat pengaruh positif media komik terhadap hasil dan motivasi belajar
2	Agi Septiari N, dkk	Terdapat peningkatan hasil belajar dengan siklus awal sebesar 61% menjadi 93%
3	Fadhlan Muchlas A, dkk	Terdapat peningkatan hasil belajar dengan siklus awal sebesar 60,5% menjadi 90,5% dan terdapat kenaikan pada keterlaksanaan pembelajaran dengan siklus awal 70,5% menjadi 91,5%

Berdasarkan hasil telaah artikel penerapan media komik, komik mendapatkan respon positif. Penerapan media komik dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar, motivasi belajar dan keterlaksanaan pembelajaran. Menurut penelitian [Wahyuningsih \(2012\)](#) media pembelajaran komik mendapatkan respon positif dari guru dan siswa, karena dapat meningkatkan minat baca siswa, keaktifan siswa, dan ketuntasan hasil belajar. Hal ini dikarenakan media komik mengandung bahasa yang lugas sehingga mudah diserap ([Wulan, dkk 2020](#)), komik juga dapat dikaitkan dengan konten budaya yang akan menambah ketertarikan dalam membaca ([Ntobuo, dkk, 2018](#)), dan memberi suatu bentuk atau contoh yang kongkrit tentang maksud suatu materi.

Menurut [Narestuti, dkk \(2021\)](#) Penerapan pembelajaran menggunakan media komik dikategorikan menarik, hal ini didasarkan pada antusias siswa saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, siswa merasa terhibur namun tetap mendapatkan materi. Komik menjadi suatu media yang menyenangkan karena menyajikan gambar yang penuh warna dan format sampul yang menarik, sehingga dilihat dari formatnya saja siswa sudah antusias untuk melihat dan membaca komik tersebut ([Muflikhatur, 2015](#)). Hal ini diperkuat oleh penelitian [Purnama, dkk \(2015\)](#) bahwa siswa yang menggunakan media komik dalam proses pembelajaran memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih baik dibandingkan

dengan siswa yang tidak menggunakan media komik. Menurut Setyaningsih, dkk (2016) kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran komik digital mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media komik digital.

#### 4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, materi yang sudah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran yaitu, sistem saraf, sistem reproduksi, keanekaragaman hayati, arthropoda, sistem pencernaan, sistem endokrin, fotosintesis, ekologi, protista, jaringan hewan dan ruang lingkup biologi, sistem sirkulasi, sistem pernapasan, pteridophyta, virus, dan ekosistem.

Pengembangan media komik hasil telaah artikel menunjukkan rata-rata uji validitas dengan kategori valid, uji penggunaan skala kecil dengan kategori sangat baik, dan uji kelayakan media komik menunjukkan hasil uji rata-rata kelayakan dengan kategori layak. Sedangkan penerapan media komik menunjukkan adanya respon positif, yaitu dengan meningkatnya hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.
- Cahyadi, Ani, (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Darmawan, E, Yusnaeni, Nur Ismirawati, & Rizal, H Ristanto (2020). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Magelang: Pustaka Rumah C1nta.
- Hasan, M, Milawati, Darodjat, Tut K Harahap, Tasdin Tarim, Ahmad M Anwari, Azwar Rahmat, Masiana, I Made Indra, (2021). *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Grup.
- Hidayat, W.N., Tri, A.S., Patmanthara, & Chrismon Dwi. (2019). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Guru SMK. *Jurnal Graha Pengabdian*. 91-103.
- Indriani, Ratna & Zaenal Abidin (2022). Literature Review: Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Wahana Pendidikan*. 9(2), 139-148.
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII SMP N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 883.
- Lestiani, Winda, Orbit Thomas, Beta Centauri, F.L., Krisnayadi Toendan (2021). Pengembangan Media Komik Digital "Bahaya Virus" Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 14 (2). 125-131.
- Lijiana, Ruqiah, G.P.P., Eko S. W., (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik Pada Materi Ekologi Di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 7(3).



- Muflikhatur R., Wan, S. (2015). The Development Of Comic As Media Learning For Science 8th Grade Junior School At Subject Transportation System, *Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi*, 7-8.
- Narestuti, A.S., Diah, S., Umi, N., (2021) Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2). 305-317.
- Nasution, A. E. (2019). E-Kompen (Elektronik-Komik Pendek) Sebagai Solusi Cerdas Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Indonesia Di Era Digital. *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 13(1), 105
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246–251
- Nugraha, A. (2017). Pengembangan Media Komik Motivasi Berprestasi Sebagai Layanan Bimbingan Pribadi Bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 465–473.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purnama, Unty Bany, Mulyoto, Deny T.A. (2015). Penggunaan Media Komik Digital Dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Mnat Belajar Siswa. *Journal TEKNODIKA*, 13 (2).
- Purwanto, D. & Yuliani. (2013). Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Sains E-Pensa*. 1 (1): 71-76.
- Putra, Aan & Ines F.M. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *MATHEMA JOURNAL*. 3(1), 30-43.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif Pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA JOURNAL*, 2(1), 32–39.
- Ramadhani, W. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *JUPITEK : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 77–86.
- Setyaningsih, Harum Aris, Winarno, M. Hendi Nuryadi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKN Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegak HAM. *Journal Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI)*.3(2).
- Sugiartiningsih, R. (2018). Penggunaan Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Ekplanasi Di SMAN 1 Sukahaji. *Riksa Bahasa*, 2(2), 187–194.
- Suparmi. 2018. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal Natural Science And Integration*, 1(1), 62-68.
- Survia, Panjaitan, R.G.P. & Titin. 2016. Pembuatan Media E-Komik Pada Sub Materi Zat Aditif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 5 (7): 1-11.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform Dan Metode Pengembangan Sistem Informasi Di Indonesia. *IJIS: Indonesian Journal Of Information Systems*, 1(2), 63-77.

- Wahyuni, S.E., Suciatis., Puguh K., (2013). Pembelajaran Biologi Model Poe (Prediction, Observation, Explanation) Melalui Laboratorium Riil Dan Laboratorium Virtual Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Berpikir Abstrak. *JURNAL INKUIRI*. 2(3), 269-278.
- Wahyuningsih, A. N., (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal Of Innovatife Science Education*. 1(1), 19-27.
- Wulan, I.S., Purwati, K.S., Popo, M.K, (2020). Belajar Virus Dengan Komik: Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar (Studi Eksperimen Di Kelas X MAN Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020). *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5 (2), 70-83.