

PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN READING BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS VII

Reffi Mahardhika¹, Dewi Iriani², Yuni Awalaturrohmah Solihah³, Viar Dwi Kartika⁴

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

⁴Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia
Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat, 45133

e-mail: refmhr48@gmail.com¹, dewiiriani19@gmail.com², yuniasolihah@cic.ac.id³, viardk@cic.ac.id⁴

ABSTRAK

Siswa-siswi SMPN 13 Cirebon mengalami kesulitan dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris. Hal tersebut membuat minat siswa-siswi dalam mempelajari bahasa Inggris terbilang rendah. Terlebih metode pembelajaran yang digunakan adalah metode “ceramah” yang sangat umum digunakan. Berangkat dari hal tersebut, tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu siswa-siswi SMPN 13 Cirebon untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris. Selain itu, perancangan ini dilakukan untuk menambah media pembelajaran guru agar lebih bervariasi dan tidak terkesan monoton. Dalam pembuatan perancangan ini digunakan metode Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Comics*”, diantaranya memilih gagasan ide, menentukan bentuk visual, menambahkan ciri komikus, memperhatikan struktur dan komposisi, keterampilan dalam visualisasi dan mempertimbangkan hasil jadi. Setelah memperhatikan beberapa hal tersebut maka perancangan dapat dilakukan. Hasil jadi (*output*) dari perancangan ini adalah komik strip digital yang diunggah ke media sosial Instagram.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik strip, bahasa Inggris, *reading*.

ABSTRACT

The students of SMPN 13 Cirebon have difficulty in learning English lessons. This makes students' interest in learning English relatively low. Moreover, the learning method used is the "lecture" method which is very commonly used. Based on this, the purpose of this design is to help the students of SMPN 13 Cirebon to increase their interest in learning English. In addition, this design is carried out to add teacher learning media to be more varied and not seem monotonous. In making this design, Scott McCloud's method is used in his book entitled "Understanding Comics", including choosing ideas, determining visual forms, adding comic artist characteristics, paying attention to structure and composition, visualization skills and considering the finished product. After paying attention to some of these things, the design can be done. The finished product (output) of this design is a digital comic strip uploaded to social media Instagram.

Keywords: *learning media, comic strip, English, reading.*

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu fondasi yang penting dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Dengan mengetahui dan memahami bahasa yang digunakan, maka peluang untuk berkomunikasi dapat lebih besar. Bahasa asing khususnya bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan oleh seluruh penduduk dunia untuk dapat berkomunikasi dari satu negara ke negara lainnya. Memahami beberapa bahasa akan menambah nilai kemampuan dan tentunya semakin luas pula akses sosial yang akan didapatkan. Mempelajari bahasa Inggris tentunya harus didampingi juga dengan kemampuan dasar seperti *listening, speaking, reading* dan *writing*.

Salah satu langkah yang diambil pemerintah Indonesia dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris adalah dengan memperkenalkan bahasa Inggris lebih awal di lembaga pendidikan formal dimulai dari sekolah dasar. Langkah dalam pelaksanaan program pengenalan bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar tersebut didasarkan atas Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor. 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 (Depdikbud, 1993) yang menjelaskan tentang dimungkinkannya pembelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar dan dapat dimulai pada kelas empat sekolah dasar.

Penggunaan media komik strip diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar anak terutama dalam pelajaran bahasa Inggris agar lebih dapat menerima dan menghafal setiap materi yang diberikan dengan lebih baik. Media ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan *reading* (membaca) dengan baik sehingga siswa-siswi dapat meningkatkan pemahaman dalam bacaan. Untuk membantu proses penyebaran maka dibuat juga brosur pada siswa-siswi agar mereka mengetahui dimana komik strip tersebut bisa di akses. Dengan format komik strip yang berupa gambar dan narasi bacaan, tentunya akan sangat mudah untuk meningkatkan kemampuan *reading* (membaca) tersebut. Digunakan juga media pendukung untuk memberitahukan bahwa tersedia media pembelajaran baru.

Persamalahannya didapati dari hasil penelitian diatas, adalah: Bagaimana merancang media komik strip sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang efektif, agar dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswi kelas VII di SMPN 13 Cirebon?

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu siswa-siswi menguasai kemampuan dasar dalam bahasa Inggris terutama *reading* (membaca), agar mempermudah siswa-siswi untuk memahami pelajaran yang diberikan. Selain itu agar meningkatkan pemahaman siswa-siswi dalam setiap bacaan. Perancangan ini melalui media komik strip yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa-siswi kelas VI di SMP Negeri 13 Cirebon.

2. METODE PENELITIAN

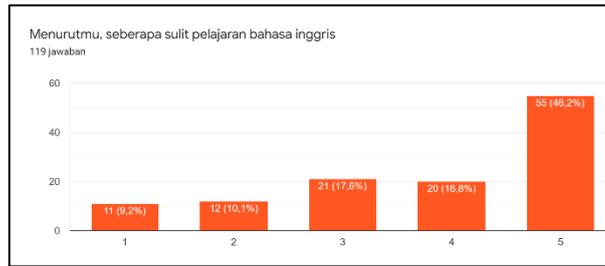
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mix method*. Menurut Sugiyono (2011:18), *mixed method* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Perancangan ini juga menggunakan 5W+1H dan SWOT untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan dari rancangan yang dibuat.

Dalam perancangan komik strip ini, digunakan metode Scott McCloud. McCloud (2002:9) memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain dalam urutan tertentu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan pembaca. Menurut McCloud dalam bukunya yang berjudul "Understanding Comics", tahapan-tahapan membuat komik diantaranya adalah:

- 1) Gagasan / ide awal apa yang akan disampaikan pada pembaca.
- 2) Bentuk visual, biasanya komik Indonesia banyak yang mengikuti bentuk komik Amerika atau Jepang.
- 3) Gaya, ciri sang komikus yang terdapat dalam karyanya.
- 4) Struktur, komposisi dalam komik atau gaya bercerita sang pengarang
- 5) Keterampilan sang pengarang menuangkan imajinasi dalam ceritanya sehingga dapat menarik hati para pembaca.
- 6) Permukaan / Tampilan, hasil jadi gabungan dari unsur-unsur diatas.

Komik strip merupakan bagian dari jenis komik yang susunannya terdiri dari beberapa panel yang isi ceritanya memiliki beberapa karakter dengan dialog didalamnya. Komik strip yang dibuat menggunakan warna *full color* dengan beberapa balon percakapan atau *bubble chat* yang dibuat secara digital untuk diunggah secara online.

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang digunakan untuk mempermudah seluruh negara agar bisa berkomunikasi satu sama lain. Menurut Crystal (2000:7), bahasa Inggris adalah bahasa Global, bahasa Inggris memiliki tata bahasa yang lebih sedikit dan lebih mudah dibanding dengan bahasa lain. Selain itu, bahasa Inggris juga tidak memiliki banyak imbuhan di akhir kalimat, juga tidak memiliki perbedaan dalam kata maskulin atau feminin bahkan netral sehingga bahasa ini sangat mudah untuk dipelajari. Pernyataan ini bermakna bahwa bahasa Inggris digunakan oleh suatu negara untuk berkomunikasi dengan negara lain di seluruh bumi. Jadi bahasa Inggris adalah bahasa global sekaligus bahasa internasional. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, siswa-siswi SMPN 13 Cirebon menganggap bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit.



Gambar 1. Hasil kuesioner Kesulitan Berbaso Inggris

Kesulitan dalam belajar bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang konvensional, berceramah memberikan materi lalu mengerjakan soal. Dengan pola kegiatan belajar yang sama setiap harinya, membuat minat siswa-siswi dalam mempelajari bahasa Inggris semakin rendah, alhasil sebagian besar dari mereka menyebut pelajaran bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit.

Di SMPN 13 Cirebon, metode yang digunakan adalah metode ceramah memberikan materi dan mengerjakan soal-soal yang belum tentu apakah siswa tersebut menjawab soal tersebut murni hasil dari pemahamannya dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris. Dengan dibuatnya media komik ini, guru bisa meningkatkan metode menjadi ceramah plus dimana terjadi interaksi dengan siswa-siswi. Data dibawah ini adalah hasil dari kuesioner dan wawancara, siswa-siswi memilih untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.



Gambar 2. Hasil kuesioner Penggunaan Media

Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita yaitu dalam perancangan komik strip ini, cerita yang dibuat berdasarkan materi pelajaran yang dikemas menjadi sebuah cerita sehingga siswa dapat dengan mudah mencerna cerita dan materi yang disampaikan. Tinjauan Aspek Filosofis yaitu Pembuatan perancangan ini bertujuan untuk membantu siswa-siswi SMPN 13 Cirebon kelas VII khususnya dalam pelajaran bahasa Inggris. Selain itu, perancangan inipun dibuat untuk membantu guru menambah media pembelajaran agar metode belajar lebih variatif sehingga meningkatkan minat siswa-siswi dalam belajar bahasa Inggris. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial berarti Pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran penting yang termasuk dalam Ujian Nasional. Namun, masih banyak siswa-siswi yang menganggap pelajaran bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit, sehingga minat untuk belajar bahasa Inggris terhitung rendah. Padahal, bahasa Inggris merupakan bahasa global yang banyak digunakan di seluruh belahan dunia untuk dapat saling berinteraksi. Terlebih dimasa sekarang, informasi yang bertebaran didunia luar baik keluar maupun masuk menggunakan bahasa Inggris, apabila kita tidak menguasainya maka kita bisa tertinggal dan selanjutnya Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media yang berarti perancangan komik ini bertujuan untuk membantu siswa-siswi dalam proses kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris serta meningkatkan minat siswa-siswi dalam belajar

Dalam perancangan ini, didapati analisis 5W+1H sebagai berikut :

5W+1H

| | |
|-------|---|
| What | Komik seperti apa yang cocok untuk siswa-siswi di SMP N 13 Cirebon? Komik dengan pembawaan santai dan mudah dimengerti. |
| Who | Siapa target dari komik strip ini? Targetnya adalah siswa-siswi kelas VII SMPN 13 Cirebon. |
| Why | Kenapa memilih komik strip? Karena komik strip merupakan media yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris yaitu <i>reading</i> . |
| Where | Dimana komik strip akan bisa diakses? Komik strip ini akan diunggah ke Instagram |
| When | Kapan siswa-siswi dapat mengakses? Kapan saja, karena diunggah ke Instagram yang bisa diakses kapan saja. |
| How | Bagaimana siswa-siswi dapat meningkatkan minat belajarnya? Dengan cara belajar namun dengan santai . |

Dari tabel 5W+1H diatas, perancangan komik strip ini dibuat harus sesuai dengan target perancangan dan seberapa mudah siswa-siswi dapat megakses komik strip ini dengan nyaman

Adapun analisis SWOT dari media komik strip ini adalah sebagai berikut:

- 1) Strength: Media komik strip akan dibuat secara digital yang diunggah ke Instagram dengan genre komedi dan cerita yang relevan di kehidupan siswa-siswi.
- 2) Weakness: Cerita yang disampaikan diringkas.
- 3) Opportunity: Dikemas dalam bentuk cerita bersambung dengan kuis dibagian akhir sehingga siswa penasaran.
- 4) Threat: Siswa-siswi merasa kehilangan minat dan malas untuk membuka komik strip.

Berikut matriks SWOT yang dibuat mengenai perancangan ini :

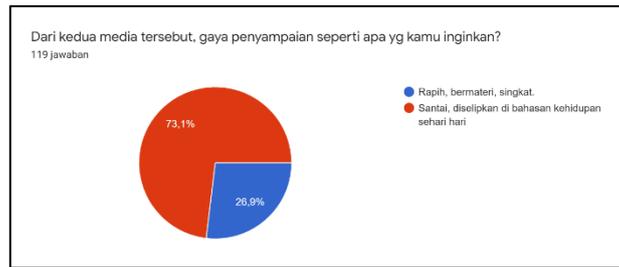
| | <i>Strengths</i> | <i>Weakness</i> |
|----------------------|--|---|
| <i>Threat</i> | Media komik strip dibuat dengan genre komedi dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga siswa-siswi tidak kehilangan minat untuk membaca lagi dan lagi. | Memaksimalkan cerita ringan yang diringkas sesingkat mungkin jadi siswa juga tidak merasa malas karena melihat banyak tulisan dan cerita yang berbelit-belit. |
| <i>Opportunities</i> | Cerita membawa muatan komedi dan dibuat bersambung dan ada kuis diakhir cerita sehingga siswa-siswi merasa penasaran. | Cerita diringkas dan dibuat bersambung sehingga siswa-siswi penasaran serta kuis di akhir agar interaktif dengan siswa-siswi. |

Gambar 3. Matriks SWOT

Dengan analisis SWOT diatas, disimpulkan bahwa untuk perancangan komik strip memerlukan cerita ringan yang mudah dicerna, dicampuri sedikit komedi. Selain itu, cerita yang dibuat setidaknya cukup relevan dengan kondisi situasional siswa-siswi dalam berinteraksi sehari-hari dengan menggunakan bahasa Inggris.

Data lapangan yang didapat terkait perancangan ini adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan sebaran kuesioner terhadap siswa-siswi kelas 7 di SMP N 13 Cirebon. Kuesioner disebar dengan cara masuk ke kelas online yang dibuat oleh guru, sedangkan wawancara dilakukan dengan beberapa murid yang datang ke sekolah. Data yang diperoleh penulis diantaranya audiens (siswa-siswi) lebih menyukai media komik strip digital dengan cerita singkat

yang berkaitan dengan kehidupan sosial sehari-hari dan dibalut dengan materi-materi bahasa Inggris namun tetap menarik untuk dibaca.



Gambar 4. Hasil Kuesioner Gaya Penyampaian

Konsep Perancangan ini juga melalui beberapa persiapan dan kajian data agar pembuatan media memiliki target dan memenuhi parameter dari konsep yang dibuat. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa-siswi kelas 7 di SMP N 13 Cirebon dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris. Selain itu, memberikan tenaga pengajar variasi media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan materi yang diberikan dapat diingat dengan baik oleh para siswa-siswi. Tujuan kreatif melalui media komik strip bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan minat belajar siswa-siswi untuk belajar bahasa Inggris dengan cara memudahkan materi yang disampaikan dengan gaya santai yang akan mendukung kemampuan *reading* (membaca) siswa-siswi yang merupakan salah satu kompetensi dasar dalam kemampuan berbahasa Inggris.

1) Konsep Kreatif

Perancangan ini juga melalui beberapa persiapan dan kajian data agar pembuatan media memiliki target dan memenuhi parameter dari konsep yang dibuat. Konsep tersebut diantaranya :

2) Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa-siswi kelas 7 di SMP N 13 Cirebon dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris. Selain itu, memberikan tenaga pengajar variasi media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan materi yang diberikan dapat diingat dengan baik oleh para siswa-siswi. Tujuan kreatif melalui media komik strip bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan minat belajar siswa-siswi untuk belajar bahasa Inggris dengan cara memudahkan materi yang disampaikan dengan gaya santai yang akan mendukung kemampuan *reading* (membaca) siswa-siswi yang merupakan salah satu kompetensi dasar dalam kemampuan berbahasa Inggris.

3). Format dan Jenis Komik

Komik yang dibuat berupa komik strip yang dibuat dengan teknik digital agar bisa diunggah dalam bentuk unggahan Instagram berbentuk multiple post (4 slide berisi satu panel). Jenis komik yang kan dibuat dalam perancangan ini adalah komik strip digital yang akan di upload ke media Instagram agar para siswa dapat mengakses kapan saja dengan bebas

4). Gaya Visual dan Komunikasi Naskah

Berdasarkan kuesioner yang disebar, gaya visual yang digunakan adalah gaya kartun dengan karakter didalamnya tidak berbentuk karakter manusia melainkan barang/makanan-makanan. Dalam komik strip ini penulisan naskah akan disusun dengan sedikit humor dan romansa agar para siswa tertarik untuk membaca dan tidak merasa bosan dengan materi pelajaran yang diselipkan

Ada pun rencana perancangan komik strip yang akan dibuat berjudul “Coki’s English” yang menjadi nama akun Instagram dimana para siswa bisa mengaksesnya. Kehidupan sehari-hari Coki yang baru saja mendapatkan tetangga baru dari Amerika, Karen, dengan kemampuan berbahasa Inggris seadanya, Karen. Namun Coki terpesona dengan pesona Karen yang elegan dan anggun. Meski begitu Coki merupakan sosok yang polos melakukan apapun tanpa memiliki maksud lain. Ia hanya ingin terlihat mempesona akhirnya mau tidak mau, ia harus mempelajari bahasa Inggris lebih dalam lagi.

1) Eps.1:

Karen yang merupakan tetangga baru yang pindah dari Amerika, berinisiatif untuk berkenalan dengan lingkungan sekitarnya. Ia bertemu dengan Coki. Pada akhirnya Coki tertarik untuk belajar bahasa Inggris agar ia bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris dengan fasih. Sebagai pembuka, Karen mengajari kata sapaan.

2) Eps.2:

Diperjalanan, Coki melihat Karen dan berniat untuk menyapanya. Karena waktu menunjukkan 04.30 sore, Coki mengucapkan “Good evening” dan ternyata waktunya belum tepat. Karen menjelaskan keterangan waktu pada Coki.

3) Eps.3:

Coki mulai serius untuk belajar bahasa Inggris, namun ia masih belum mengetahui cara untuk mengakhiri percakapan. Jadi ia pergi ke rumah Karen dan bertanya pada Karen yang sedang berada di halaman rumahnya, bagaimana cara untuk mengakhiri sebuah percakapan.

4) Eps.4:

Setelah bertanya, Coki bermaksud menggunakan kemampuan bahasa Inggrisnya di depan Karen dengan membahas kewarganegaraan. Namun karena masih salah, Karen memberitahu Coki tentang penyebutan kewarganegaraan yang benar.

5) Eps.5:

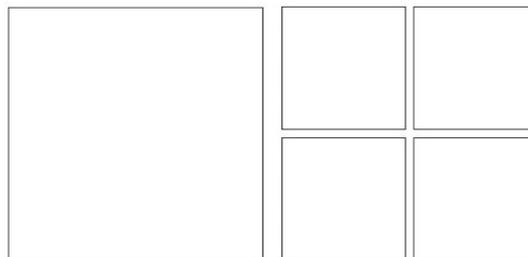
Untuk menutupi malunya karena salah mengucap sebelumnya, iapun bermaksud untuk menunjukkan pengetahuan lainnya. Namun karena masih salah menempatkan to be jadi kalimat yang digunakan terdengar aneh. Karen pun membuatkan tabel untuk diingat oleh Coki.

6) Eps.6:

Tidak menyerah begitu saja, ia masih berusaha menunjukkan kemampuannya sambil sedikit bercerita tentang dirinya. Namun ia masih salah menyebutkan bagian keluarganya
Sesuai data hasil kuesioner, format yang digunakan adalah multiple post, jadi dalam penggunaannya akan digunakan 4 panel yang akan dipecah menjadi masing masing 1 panel per slide dan diakhir slide akan ditampilkan keseluruhan pane

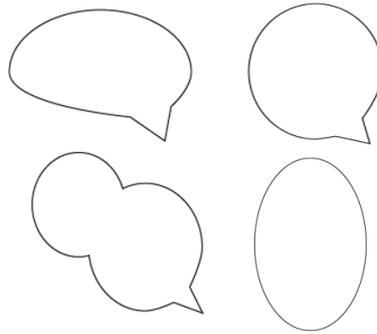
Multiple post:

4 slide, 1 panel + Slide akhir 4 panel



Gambar 3.1 Multiple Post

Dalam perancangan komik strip ini, digunakan beberapa bubble chat diantaranya :



Gambar 3.2 Bubble Chat

Tone warna yang digunakan pada perancangan komik strip ini adalah full color.

Typeface Judul:

Coki's English

Typeface yang digunakan untuk judul adalah Maxwell Bold.

Typeface Nama Pengarang:

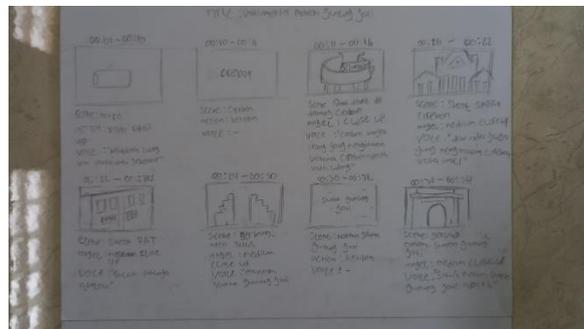
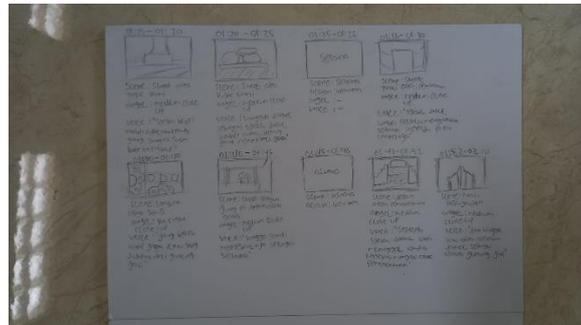
Lorem ipsum dolor sit amet

Typeface yang digunakan untuk nama pengarang adalah Arial Rounded.

Typeface Percakapan/Narasi

Lorem ipsum dolor sit amet

Typeface yang digunakan untuk percakapan adalah Maxwell Bold.



Gambar 3.3 Storyboard

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

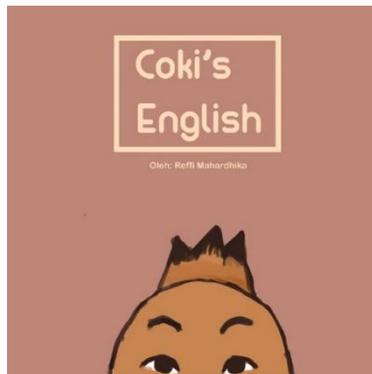
Setelah mengkaji data yang didapat, hasil perancangan media ini meliputi:

- 1) Tokoh/Karakter Utama dan Pendukung



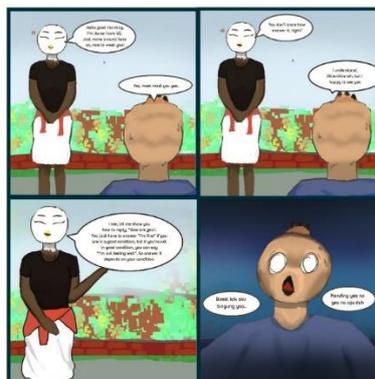
Gambar 4.1 Coki & Minnie

2) Layout Sampul



Gambar 4.2 Sampul

3) Layout Keseluruhan



Gambar 4.3 Layout Komik Secara Keseluruhan

4) Moockup





Gambar 4.6 Katalog

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis mengambil kesimpulan dari hasil analisis diatas, bahwa perancangan media komik strip sebagai media pembelajaran diperlukan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa-siswi Kelas VII di SMPN 13 Cirebon. Dibuatnya rancangan media ini berdasarkan materi-materi pelajaran yang ada di sekolah yang dibalut dengan cerita-cerita yang sedemikian rupa sehingga membaca komik ini bisa sama nyamannya dengan membaca komik pada umumnya. Penulis berharap dengan dilakukannya perancangan media komik strip sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, dapat membantu tenaga pengajar dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris. Penulis juga berharap agar dibuatnya perancangan ini dapat menjadi salah satu opsi media pembelajaran sehingga media yang digunakan lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, F. (2020, September 25). *KWIKKU*. Retrieved from www.kwikku.com: <https://www.kwikku.com/post/1474932>
- Bobby Haryanto, M. (n.d.). Smart Parents Membantu Orang Tua Gali Potensi Anak Pada Golden Periode. (health.detik.com, Interviewer)
- Comic, J. (2007, Maret 29). *BENTUK RUPA JENIS-JENIS KOMIK*. Retrieved from Jagoan Comic: http://www.jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html

- Crystal, D. (2003). *English as A Global Language*. New York: Cambridge University Press.
- Eisenberg, H. (2014, September 15). *Humans Process Visual Better*. Retrieved from Thermopylae Sciences + Technology: <https://www.t-sciences.com/news/humans-process-visual-data-better>
- Faris Kusnida, M. M. (2015). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA KOMIK STRIP. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 117.
- H, F., & Muslimah, S. (2017, Desember 5). *5 Pelajaran yang 'Ditakuti' Siswa di Sekolah*. Retrieved from Kumparan.com: <https://kumparan.com/kumparanstyle/5-pelajaran-yang-ditakuti-siswa-di-sekolah/full>
- kelaspinar.id. (2020, Februari 28). *Sebelum Jadi Komikus, Kenali Jenis-Jenis Komik Berikut*. Retrieved from Kelas Pintar: <https://www.kelaspinar.id/blog/edutech/sebelum-jadi-komikus-kenali-jenis-jenis-komik-berikut-3441/>
- Kusdaryanti, M. (2012). *KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KOMIK STRIP DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA*. Yogyakarta.
- Mariyanah, N. (2005). *EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK DENGAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI POKOK BAHASAN PERHUBUNGAN DAN PENGANGKUTAN (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS II SMP N 1 PEGANDON KABUPATEN KENDAL)*. Kendal.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher.
- Prastya, I. (2021, Januari 8). *Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik dan Jenisnya*. Retrieved from ayoksinau.com: <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik/>
- Prawiro, M. (2020, Oktober 9). *Pengertian Media: Memahami Apa Itu Media, Fungsi, dan Jenis-Jenis Media*. Retrieved from Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html>
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Penelitian Etnografi di SDN Pondok Kelapa 03 Pagi Jakarta Timur*, 120-128.