

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL DI MASA
COVID JENJANG SEKOLAH DASAR DI BANTEN**

Oleh:

Handini

LPMP Banten

dinifith@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan media pembelajaran komik di masa covid. Dalam tulisan ini, penulis membahas tentang apa itu media pembelajaran komik digital, bagaimana cara membuat dan memanfaatkan komik digital sebagai media pembelajaran dalam PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) di situasi masih adanya wabah corona virus. Dimasa pandemi sekarang ini banyak sekali keluhan/kendala yang dihadapi para guru jenjang pendidikan dasar selama PJJ terkait dengan media pembelajaran. Mereka tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran PJJ. Dimasa pandemi ini kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka bertemu di kelas sekarang berubah menjadi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring/virtual. Mereka menerapkan PJJ, tetapi banyak dari para pendidik itu masih kebingungan dan tidak pernah menggunakan media dalam PJJ tersebut. Karena alasan tersebut diatas, penulis membuat tulisan tentang pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik digital untuk pembelajaran di masa covid yang dapat diakses baik di perkotaan/pedesaan, dengan atau tanpa internet, salah satunya yaitu media pembelajaran komik digital.

Kata kunci: *komik digital, covid, pandemi, PJJ*

I. Pendahuluan

Masa pandemi covid 19 telah memporakporandakan kehidupan kita di berbagai aspek, tidak hanya di aspek kesehatan dan perekonomian tetapi di aspek pendidikan juga sangat berdampak sekali. Dalam bidang pendidikan, kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka yang mana pendidik dan peserta didik datang ke sekolah untuk melaksanakan proses pembelajaran tetapi sekarang dengan adanya wabah covid-19 kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara PJJ. Hal inilah yang membuat para pendidik menjadi agak kerepotan dalam pelaksanaan PJJ, terutama tentang media pembelajaran apa yang dapat diterapkan supaya peserta didik tidak bosan dan termotivasi untuk belajar meskipun pembelajarannya dilaksanakan secara daring maupun luring dengan tatap muka dengan jumlah peserta didik yang dibatasi. Dalam pelaksanaan PJJ masih banyak kendala yang dialami baik dari pendidik maupun peserta didik sendiri. Dari sisi lain, masih banyak peserta didik tidak mempunyai gawai dan tinggal di daerah pinggiran sehingga pembelajarannya dilaksanakan secara tatap muka yang mana tempatnya telah disepakati/ditentukan sebelumnya sedangkan dari persoalan pendidik yaitu para pendidik masih belum mengetahui

media apa yang cocok dan bagaimana membuatnya untuk mengatasi masalah tersebut. Sehingga para pendidik tersebut dapat melaksanakan pembelajaran baik secara daring maupun luring. Seperti kita ketahui bersama meskipun dimasa pandemi para pendidik tetap dituntut untuk melaksanakan proses pembelajaran secara PJJ supaya kompetensi lulusan tercapai dengan baik aspek sikap, pengetahuan dan ketrampilan tercapai. Untuk mencapai ketiga aspek tersebut ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh para pendidik. Faktor tersebut antara lain kurikulum, tenaga pendidik, sarana dan prasarana, sumber belajar dan media belajar. Salah satu dari faktor yang penting tersebut diatas adalah media pembelajaran.

faktor utama yang perlu ditindaklanjuti dan dikembangkan dimasa pandemi untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut baik dari pendidik dan peserta didik adalah media pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan tersebut baik dari pendidik dan peserta didik maka diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran secara daring maupun luring sehingga para pendidik tidak harus dua kali membuat media pembelajaran yang berbeda, yang mana satu media tetapi dapat digunakan baik pembelajaran daring maupun luring.

Penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari yang namanya Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sekarang ini banyak media pembelajaran yang berbasis TIK. Dampak dari TIK ini adalah para pendidik tertantang untuk berkreasi dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dengan menerapkan media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga peserta didik mampu menyerap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik meskipun dilaksanakan secara daring maupun luring.

Sesuai dengan permendikbud nomor 160 tahun 2014 tentang pemberlakuan kurikulum tahun 2006 dan kurikulum 2013 yang mana dengan penerapan kurikulum tersebut pembelajaran didukung oleh pemanfaatan berbagai sumber dan media belajar yang merupakan hasil kreasi tenaga pendidik/pihak tertentu yangmana pada prinsipnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan pembelajaran menjadi lebih kondusif yang mana dapat meningkatkan kreasi dan inovasi peserta didik dimasa pandemi covid-19 sekarang ini. Suatu pembelajaran akan terasa dekat dan mengena jika media pembelajaran itu dibuat oleh pendidik sendiri dengan melibatkan peserta didik dan lingkungan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan baik secara daring maupun luring.

Pengembangan komik digital dalam pembelajaran yang disertai dengan LKPD di jenjang SD belum banyak yang membahas. Dalam buku pembelajaran biasanya buku yang ditampilkan didominasi oleh teks dengan sedikit atau tanpa disertai dengan gambar yang menarik. Keadaan tersebut harus segera teratasi dengan mengembangkan media yang media pembelajaran yang dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar baik secara daring maupun luring di masa pandemi sekarang ini. Suatu teks yang disertai dengan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita merupakan definisi dari komik. Komik biasanya dilengkapi dengan perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan, dsb yang menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya. Dengan harapan bahwa dengan adanya media komik digital ini tujuan pembelajaran yang ada dalam Kompetensi Dasar/KD tercapai dan peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran baik

luring maupun daring terutama di masa pandemi ini.

II. PEMBAHASAN

a. Komik sebagai media pembelajaran

Menurut Bahasa latin, kata media berarti medium yang memiliki arti perantara. Berdasarkan Dictionary of Education, media adalah bentuk perantara dalam berbagai jenis kegiatan berkomunikasi. Sebagai perantara, maka media ini dapat berupa, radio, televisi, koran dan bahkan komputer. Media belajar adalah sesuatu yang signifikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Cepi Riyana (2007) menyatakan bahwa media adalah alat bantu yang dipergunakan oleh pendidik untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Sedangkan National Education Association seperti dikutip AECT (1979) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Miarso, 2004: 457).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala alat/metode yang berhubungan dengan cara penyampaian informasi dari penyampai informasi kepada penerima informasi yang dapat berupa simbol verbal maupun non verbal. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekarang ini bentuk media pembelajaran sangat bervariasi mulai dari alat peraga sederhana sampai simulasi alat yang dapat dijalankan dalam komputer tetapi yang peneliti bahas kali ini adalah komik digital sebagai media pembelajaran yang dilengkapi dengan LKPD.

Istilah komik menurut Wikipedia adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Biasanya dalam komik dilengkapi dengan perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan, dsb yang menunjukkan dialog,

narasi, efek suara, atau informasi lainnya. Gambar dalam hal ini, menggambar sebuah karakter kartun (karakter bisa merupakan seseorang, binatang, tumbuhan ataupun suatu objek benda mati). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan aplikasi *comic life 3 (plasq.com)*, yaitu software yang dapat digunakan dalam pembuatan komik secara mudah sesuai keinginan sendiri.

Membuat komik dengan menggunakan aplikasi lebih mudah dan cepat dibandingkan membuat komik dengan cara digambar. Pada dasarnya komik merupakan cerita bergambar yang bisa ditulis dalam suatu gelembung. Komik juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan didesain untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik adalah media yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami karena terdapat teks yang disertai dengan gambar yang menarik sehingga mudah dipahaminya. Oleh sebab itu, komik dapat dijadikan sebagai media yang edukatif dan informatif.

Jadi komik merupakan jalinan sebuah cerita yang disajikan dengan gambar dan balon kata serta dibatasi oleh panel-panel kemudian dirancang untuk memberikan hiburan sekaligus nilai edukatif kepada para pembaca. Dewasa ini, penggunaan komik tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan saja tetapi juga banyak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Caranya yaitu memadukan gambar komik dengan bidang pelajaran yang diinginkan. Semua jenjang dan mata pelajaran dapat alamat : www.plasq.com.

memanfaatkan komik sebagai pembelajaran, tergantung dari kreatifitas pendidik dalam mengkreasiannya.

Dalam tulisan ini akan membahas tentang media pembelajaran berbasis komik digital yang disertai dengan LKPD di jenjang SD yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring maupun luring dimasa pandemi.

b. Pemanfaatan media pembelajaran komik dimasa covid jenjang Sekolah Dasar di Banten.

1. Kebutuhan Media Pembelajaran Komik untuk Pembelajaran.

Di masa covid sekarang ini penggunaan media merupakan salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menerima materi pembelajaran dan pendidik mudah menyampaikan materi pembelajaran baik secara daring maupun luring. Salah satu media sederhana yang perkenalkan oleh LPMP Banten ke pendidik adalah media komik digital. Media ini dipilih karena anak jenjang Sekolah Dasar itu biasanya menyukai gambar yang menarik dan penuh warna, dengan syarat media komik tersebut disesuaikan materi pelajaran. Diharapkan dengan adanya media komik pembelajaran akan menyenangkan, tidak membosankan dan peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

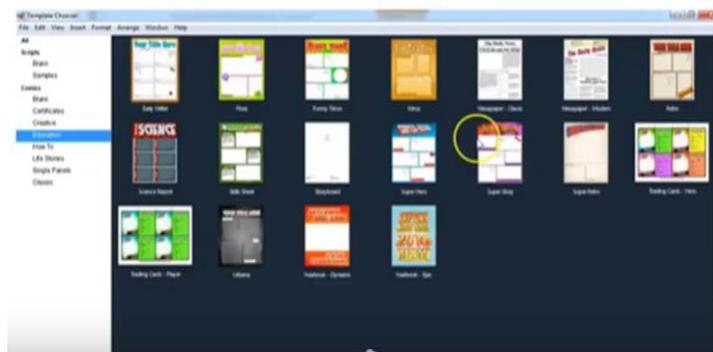
Dalam pembuatan komik pembelajaran ini menggunakan aplikasi *comic life 3*. Aplikasi *comic life 3* adalah program aplikasi untuk membuat dan mengkreasi komik, karena program ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartu, dan sebagainya. *Comic life* mempermudah pengguna untuk membuat layout halaman dengan menggunakan templates yang telah tersedia. Aplikasi ini dapat diakses dengan



Gambar 1. Alamat akses comic life 3

Pendidik dapat menggunakan akses free trial selama satu bulan dan kalau masanya sudah habis dapat diperpanjang lagi dengan mendaftar ulang. Cara membuat komik dengan aplikasi comic life mudah dan sederhana sehingga siapa saja yang mau membuat pasti

menghasilkan produk komik seperti yang diinginkan. Pada aplikasi tersebut telah disediakan template dan fitur yang lengkap dalam membuat komik pembelajaran. Berikut adalah pilihan template yang dapat dipilih sesuai dengan tema pembelajaran.



Sebelum membuat komik diharapkan pendidik perlu merancang dan menyiapkan tema/materi/tujuan pembelajaran sesuai dengan KI/KD yang akan dicapai. Aset visual/gambar yang akan digunakan harus dipersiapkan terlebih dahulu. Setelah selesai membuat komik, pendidik dapat menyimpan filenya dalam bentuk pdf/png dan bahkan dapat dicetak. Hasil produk komik tersebut bisa juga direview oleh teman sejawat supaya mendapatkan masukan/review, sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih baik. Produk yang dihasilkan tersebut dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran baik luring maupun daring di masa covid sekarang ini.

2. Media Pembelajaran Berbasis Komik

Hasil karya media komik yang sudah dibuat dapat dikirim ke siswa melalui medsos atau diprint atau ditayangkan pada saat pembelajaran baik daring/ luring sebagai media pembelajaran. Hasil komik tersebut juga dapat dibagikan kepada siswa melalui LMS yang dipilih sekolah selama masa PJJ. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran komik digital dapat membantu siswa menghilangkan kejenuhan selama kegiatan PJJ.

Dengan adanya media komik ini, pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan kepada siswa, tetapi juga membuat suasana belajar lebih menyenangkan terutama dimasa pandemi. Diharapkan para pendidik menjadi lebih kreatif dalam membuat dan memproduksi media pembelajaran berbasis komik sehingga akan memperlancar interaksi

antara guru dengan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Pemahaman Pendidik terhadap Media Pembelajaran Komik Jenjang Sekolah Dasar

Para pendidik jenjang dasar dalam menghadapi pembelajaran PJJ dimasa pandemi ini kelihatan kewalahan dan kerepotan. Keadaan dan kondisi tersebut perlu tersolusikan dengan adanya kolaborasi antara pendidik dan fungsional PTP menghasilkan media pembelajaran yang bervariasi untuk pembelajaran PJJ dimasa covid seperti sekarang ini.

Diharapkan para pendidik lebih tertantang lagi untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat dan memanfaatkan media yang bervariasi, salah satunya yaitu komik digital. Komik pembelajaran tersebut juga dapat dilengkapi dengan LKPD yang dapat dijadikan penugasan bagi peserta didik.

Dengan adanya media komik baik pendidik maupun peserta didik akan terbantu dalam proses pembelajaran baik daring maupun luring. Dengan media komik, pendidik dalam mengelola pembelajaran baik daring maupun luring menjadi mudah, sedangkan bagi peserta didik, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena media komik tersebut dilengkapi dengan gambar berwarna-warni, sehingga akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

4. Hasil yang Dicapai

Berdasarkan deskripsi dan uraian diatas terhadap kebutuhan pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran dimasa covid jenjang Sekolah Dasar di Banten, adalah:

1. Kondisi saat masa pandemi ini, para guru melaksanakan pembelajaran masih ceramah saat luring, begitu juga pada pembelajaran daring menggunakan medsos yaitu WA dengan memberikan instruksi ke siswa untuk buka buku pakatnya dan kerjakan halaman sekian, kemudian kumpulkan. Didukung lagi berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan ke responde, banyak guru di Banten yang belum mampu membuat dan memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang menggunakan IT. Dimasa pandemi ini siswa juga mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru karena pembelajaran bukan tatap muka. Hal inilah yang membuat para siswa jenuh, malas, dan tidak termotivasi untuk belajar. Di sisi lain orang tua siswa juga mengalami kesulitan dalam membimbing dan mendampingi anak dalam PJJ.
2. Sesuai dengan permasalahan tersebut maka media yang dikembangkan yaitu komik digital sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk PJJ baik daring maupun luring di masa pandemi sekarang ini. dengan alasan karena media komik dapat disajikan secara online maupun offline sehingga siswa yang tidak mempunyai android/HP dan susah jaringan internet dapat menggunakan media komik tersebut dengan cara offline atau luring yang mana media komik tsb dicetak dijadikan media pembelajaran pada saat pembelajaran luring. Para siswa yang mempunyai android dan lancar internetnya, pelaksanaan pembelajaran dengan daring yaitu menggunakan media komik digital dalam pembelajaran yang mana untuk materi dan tugas dapat masukkan dalam komik tersebut, sehingga komik yang telah di buat oleh guru sesuai dengan materi dapat dikirim ke siswa melalui android atau perangkat desktop. Sehingga antara siswa yang mempunyai HP atau tidak dan siswa yang terjangkau jaringan internet atau tidak, keduanya dapat terlayani pembelajarannya baik luring maupun daring dengan menggunakan komik digital sebagai media alternatif di masa pandemi.
3. Berikut ini adalah cara/langkah awal membuat komik sebagai media pembelajaran:

- a) Sebelum membuat komik, terlebih dahulu harus mendownload aplikasi comic life 3, yaitu dengan mengetikkan plasq.com di browser, dan install di computer.
- b) Menentukan KI/KD dan materi apa yang akan dibuat menjadi komik (jenjang SD)
- c) Menyusun /merancang storyline sebelum membuat komik. Hal ini harus dilakukan supaya apa yang akan dibuat tidak keluar dari jalur.
- d) Jika sudah merancang storyline, mulailah mengumpulkan aset visual/gambar yang gambar disesuaikan dengan storyline baik yang berhubungan dengan angle maupun jauh/dekat, besar/ kecil gambarnya disesuaikan gambar yang ingin ditampilkan
- e) Kemudian membuat komik dengan menginsertkan aset visual ke aplikasi comic life 3 yang disesuaikan dengan rancangan/storyline komiknya.
- f) Jangan lupa buatlah latihan/tugas di komik tersebut, supaya lebih interaktif.
- g) Setelah selesai share komik ke pendidik/fasilitator untuk diberi masukan/review tentang komik yang telah dibuat.
- h) Setelah direview dan sesuai dengan storyline/rancangan yang telah dibuat sebelumnya, komik pembelajaran tersebut siap untuk dipublish ke peserta didik atau media sosial lainnya yang dapat digunakan baik secara daring/online maupun luring/tatap muka sesuai dengan kebutuhan dan bahkan juga dapat diprint.
Langkah-langkah tersebut diatas merupakan langkah yang simpel dan sederhana yang perlu diikuti jika ingin membuat media pembelajaran berbasis komik.

III. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh para guru berdasarkan hasil kuesioner maka pengembangan pembelajaran berbasis komik perlu kita terapkan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan terutama dimasa pandemic ini. Diharapka melalui pengembangan pembelajaran berbasis komik ini dapat membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran terutama dalam masa Covid sekarang ini. Oleh karena itu untuk mengatasi

masalah dalam proses belajar mengajar tsb perlu adanya media pembelajaran yang tepat.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komik sebagai media pembelajaran merupakan media alternatif untuk peningkatan mutu pembelajaran dengan langkah-langkah: a. Mendownload dan menginstal aplikasi comic life 3 di alamat: www.plasq.com b. Menentukan KI/KI dan materi apa yang akan di buat menjadi komik. c. Menyusun desain/rancangan storyline sebelum membuat komik. Hal ini di persiapkan dari awal supaya apa yang akan di buat tidak kelaur dari jalur/tujuanawal. d. Mulai mengumpulkan aset visual/gambar yang sesuai dengan materi/storyline yang telah dibuatnya dengan memperhatikan angle, baik besar/kecil, jauh/dekat, dll supaya tidak monoton. e. Kemudian membuat komik dengan menginsertkan aset visual ke aplikasi comic life 3 yang disesuaikan dengan rancangan/storyline komiknya. f. Jangan lupa buatlah latihan/tugas di komik tersebut, supaya lebih interaktif g. Setelah selesai share komik ke pendidik/ahli media/materi untuk diberi masukan/review tentang komik yang telah dihasilkan. h. Setelah direview dan sesuai dengan storyline/rancangan yang telah dibuat sebelumnya, komik pembelajaran tersebut siap untuk dipublish ke peserta didik atau media sosial lainnya yang dapat digunakan baik secara daring/online maupun luring/tatap muka sesuai dengan kebutuhan dan bahkan juga dapat diprint.

Saran

Pengembangan media komik tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan saja tetapi juga banyak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Selain itu pengembangan komik dapat digunakan untuk semua jenjang selain jenjang SD yaitu jenjang SMP/SMA/K dan bahkan Perguruan tinggi yang mana disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Caranya yaitu memadukan gambar komik dengan bidang pelajaran yang diinginkan. Mata pelajaran yang digunakan tidak terbatas pada mata pelajaran tertentu saja tetapi semua mata pelajaran dan pada semua jenjang pendidikan dapat menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Pendidik dapat memadupadankan komik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik kembangkanlah media pembelajaran komik yang lebih menarik dan variatif supaya peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga mutu pendidikan di Indonesia meningkat.

Daftar Pustaka

- Sukiman. (2012). *Pegembangan Media Pembelajaran*. PEDAGODIA. Cetaka Pertama. Januari 2012. Yogyakarta
- Suparman, A. 2001. *Desain Instruksional*. PAU PPAI Ditjen Dikti Depdiknas
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran: landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gerlach, Vernon S. Ely, Donald P. (1980). *Teaching Media; A Systematic Approach*. Prentice Hall, Inc, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Seamolec. (2012). *Teknologi Informasi Komunikasi Dasar, Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran*. SEAMEO Regional Open Learning Centre (SEAMOLEC). Komplek Universitas Terbuka
- Arif S. Sadiman. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Ambaryani. Gamaliel Septian Airlanda (2017) *Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*. Program Studi FKIP-PGSD, Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* vol. 3, no. 1.
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). *Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA*. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Afifah. Finda Hadiatin, 2017, dengan judul "Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Comic Life* dan *Flip Book* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa pada Materi Energi Mekanik Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *comic life* dan *flip book* pada materi energi mekanik". Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Pramuka 42, Sidikan, Umbulharjo, Yogyakarta
- Sukartiningih, W. (2013). *Penggunaan media komik untuk meningkatkan ketrampilan membaca cerita di kelas V SD*" *JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 0-216.Tersedia.

<https://media.neliti.com/media/publications/250546-penggunaan-media-komik-untuk-meningkatka-12d11994.pdf>

- Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 231–240. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.04>
- Wiwik Akhirul, Ade Yusupa, (2018) dengan judul Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

<https://drive.google.com/file/d/1VrAOA3Qz5bV2p6FgN7Xv7GHVmS0u44Er/view>

Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. (2020). Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). <https://ditpdpontren.kemenag.go.id/web/wp-content/uploads/2020/06/SKB-PEMBELAJARAN-TA-BARU-MASA-COVID-19.pdf>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Plasq>
diakses 26 November 2020

Comic life Plasq. (n.d.). Retrieved from http://plasq.com/apps/comiclife/ma_cwin/, Fitri Dwi Arini. 2017. *The Use of Comic As a Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learner Student. European Journal of Special Education Research (online)*, Vol 2, Issue 1.