

Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif

Dewa Ayu Karina Dwi Payanti¹

¹ Universitas PGRI Mahadewa Indonesia,

¹Penulis Koresponden: karinadwipayanti2@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membicarakan peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. Inovasi guru dalam memilih media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mendorong minat dan kreativitas siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Guru bahasa Indonesia lebih banyak menggunakan teks sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran. Untuk itu, guru harus berupaya untuk menggunakan media pembelajaran yang relevan, tetapi menarik bagi siswa sehingga minat dan kreativitas siswa semakin terasah. Salah satu media pembelajaran bahasa yang inovatif adalah komik digital. Komik digital sangat relevan dengan pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Anekdote. Komik digital dapat diakses di manapun dan kapanpun dengan hanya dengan menggunakan ponsel. Siswa dapat mengakses komik digital melalui media sosial di ponselnya, yakni Instagram. Instagram menyuguhkan komik digital yang membahas isu sosial dan politik. Terdapat akun khusus yang memang hanya memposting komik. Penggunaan komik digital dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir siswa untuk membahas isu-isu kontroversial saat ini. Kemudian menjadi solusi atas kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: komik digital, pembelajaran bahasa, inovatif, anekdot

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan berbagai komponen, antara lain guru, peserta didik, materi, metode, sumber belajar, penilaian, dan media pembelajaran (Nurdyansyah, 2019:50). Guru berupaya untuk menciptakan jalinan antara berbagai komponen tersebut, sehingga pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selanjutnya, dalam (Dasopang, 2017) pembelajaran dikatakan sebagai upaya sadar dari guru untuk membelajarkan siswa dengan maksud agar tujuan dalam pembelajaran dapat berhasil. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung pada tiga aspek utama, yakni siswa, guru, dan sumber belajar (Pratiwi, 2013). Peran guru adalah menyediakan, menjelaskan, mengarahkan, dan merangsang siswa agar dapat berkorelasi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai pendukung sumber belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang berkedudukan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat

membantu siswa untuk mendapat informasi dengan lebih cepat dan mengoptimalkan semangat belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran digunakan dapat mencapai tujuan pendidik yang efektif dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi kualitas siswa dan hasil yang dicapainya. Media pembelajaran yang digunakan berulang akan dapat memicu kebosanan siswa. Hal ini menjadi kekhawatiran guru sehingga memerlukan media pembelajaran yang inovatif.

Saat ini, dunia sedang dalam era revolusi industri 4.0. Di era ini, teknologi memerankan peran utama dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tidak ada habisnya akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Hampir semua aktivitas dan kehidupan manusia dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Media pembelajaran sangat beragam, sehingga guru dituntut handal dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di dalam sekolah agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan.

Penggunaan gawai sebagai media pembelajaran adalah hal yang relevan saat mengikuti kemajuan teknologi (Firmadani, 2020). Hampir setiap siswa memiliki gawai, sehingga akan mempermudah penerapan media pembelajaran digital. Hadirnya media pembelajaran digital ini dapat mengembangkan beragam kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran. Hal ini akan menguntungkan guru, karena jika pembelajaran konvensional dan monoton akan membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, dengan penggunaan media pembelajaran digital yang memanfaatkan gawai akan mengubah hal tersebut menjadi lebih efektif, fleksibel, dan tidak terbatas ruang dan waktu.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran digital adalah komik yang diakses melalui gawai. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Pratiwi, 2013). Komik merupakan penyatuan antara teks dengan gambar. Komik digital dapat diakses kapanpun dan di manapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Salah satu platform yang menyuguhkan komik digital adalah Instagram. Instagram merupakan aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan penggunaanya untuk mengambil foto dan video, menerapkan filter digital, dan melakukan aktivitas jaringan lainnya (Sendari, 2019).

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran berperan penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam mendorong minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Kehadiran komik digital sebagai media pembelajaran dapat dijadikan jalan keluar jika terdapat risiko kegagalan dalam suatu proses pembelajaran. (Pratiwi, 2013). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan pada materi Teks Anekdote. Oleh karena komik banyak membahas mengenai isu sosial dan politik yang berkembang saat ini.

2. PEMBAHASAN

PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Gagne dalam (Hakim, 2017) media pembelajaran dikatakan sebagai salah satu bagian inti dalam lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang akan digunakan guru untuk menyalurkan materi pelajaran, sehingga dapat menarik minat, perhatian, pikiran, serta perasaan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan (Nurdyansyah, 2019:46).

Munadi dalam (Nurdyansyah, 2019:44) mendefinisikan media pembelajaran sebagai berbagai hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang mana penerimanya dapat menjalankan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut (Kustandi, 2011:9), media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Selanjutnya, dalam (Dasopang, 2017), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu memperpanjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

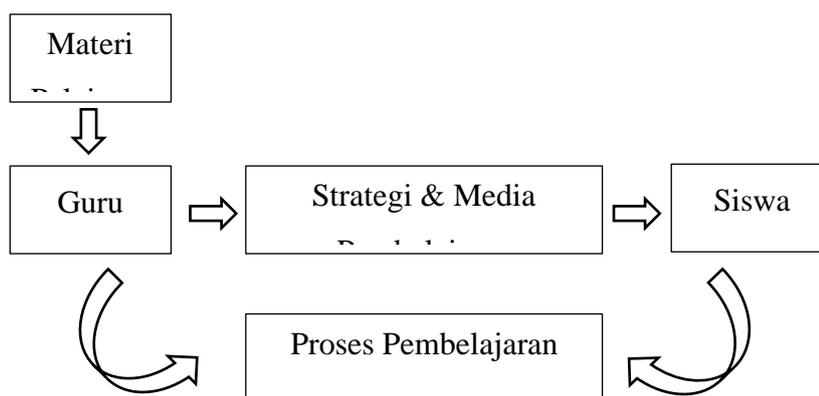
Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara yang digunakan oleh guru dalam proses komunikasi antara siswa yang disesuaikan dengan bahan ajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang nyaman dan memungkinkan siswa untuk melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

KEDUDUKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Pembelajaran adalah kolerasi antara tujuan, bahan, strategi, alat dan media, dan evaluasi

(Nurdyansyah, 2019:54). Hal ini membuktikan bahwa media merupakan salah satu bagian dalam proses pembelajaran. Secara umum, kedudukan media pembelajaran dikatakan sebagai alat perantara atau alat pengelola pesan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu memberikan dorongan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru mulai dari konsep abstrak hingga gambar konkret (Widia, 2021).

Secara lebih rinci, kedudukan media dalam pembelajaran akan diilustrasikan dalam bagan berikut.



dalam (Nurdyansyah, 2019:57)

Dalam proses pembelajaran antara materi pelajaran, guru, strategi dan media pembelajaran, dan siswa merupakan rangkaian yang saling memengaruhi sesuai dengan kedudukan masing-masing. Guru berperan sebagai pengantar materi pelajaran dan siswa berperan sebagai penerima materi pelajaran. Sedangkan strategi dan media pembelajaran berkedudukan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Strategi, pendekatan, metode, dan format pembelajaran yang digunakan guru, berperan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Jadi, syarat penting dalam pemilihan media pembelajaran adalah adanya kerja sama antara materi pelajaran, strategi, siswa, dan guru. Sebaik apapun media pembelajaran yang digunakan tanpa dukungan metode yang tepat dan keterampilan guru menggunakan media tersebut maka media pembelajaran tersebut akan tidak efektif.

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, dkk dalam (Nurdyansyah, 2019:50) sebagai berikut.

- a. Media berbasis manusia; media perantara yang unsur utamanya manusia. Yakni

menjadikan guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Media berbasis cetak; media perantara yang unsur utamanya simbol verbal berupa huruf-huruf. Seperti buku kerja, majalah, jurnal, koran, tabloid, dan bulletin.
- c. Media berbasis visual; media perantara yang menyampaikan pesan melalui gambar. Selain gambar media berbasis visual dapat berupa gabungan antara gambar dengan tulisan. Media ini dapat menumbuhkan semangat dan memperkuat ingatan siswa. Seperti gambar, slide, foto, komik.
- d. Media berbasis audio-visual; media perantara yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar. Seperti video, film, dan televisi.
- e. Media berbasis komputer; media perantara yang dibantu dengan komputer. Kedudukan komputer dikatakan sebagai manajer dalam proses pembelajaran atau sering disebut *Computer-Managed Instruction* (CMI). Adapula peran komputer untuk membantu dalam menyajikan materi pembelajaran atau sering disebut *Computer-Assisted Instruction* (CAI).

PENGERTIAN KOMIK DIGITAL

Komik adalah media yang menyajikan cerita dengan gambar. Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas alur cerita sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang (Arjuna, 2011).

Nana Sudjana dalam (Hakim, 2017) mengatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun untuk menghibur pembaca. Komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya.

Komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik seperti gawai dan disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca (Hakim, 2017).

Komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Oleh karena komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, komik berkedudukan sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga siswa

lebih tertarik untuk belajar. Bagi siswa pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif siswa dengan adanya animasi berwarna.

JENIS-JENIS KOMIK

Terdapat beberapa jenis-jenis komik yang dikutip dari (Arjuna, 2011), sebagai berikut.

1. Komik karikatur

Komik karikatur menampilkan satu tampilan saja, yang di dalamnya terdapat beberapa gambar yang dikombinasikan dengan tulisan-tulisan. Komik ini bersifat humor (lelucon), editorial (kritikan), dan politik (sindiran) yang dapat menciptakan makna sehingga si pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.



Gambar 2

2. Komik Strip

Komik Strip adalah rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik Strip diterbitkan secara berkala (harian atau mingguan) di surat kabar, internet, atau media sosial. Biasanya terdiri dari 3 hingga kurang lebih sampai 6 panel. Penyajian isi cerita dalam komik strip juga dapat berupa lelucon atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap episodenya hingga tamat.



Gambar 4



Gambar 3

Buku komik adalah rangkaian gambar-gambar dan cerita berbentuk sebuah buku. Buku komik disebut juga komik cerita pendek, yang di dalamnya terdapat 32 halaman. Namun, biasanya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, yang di dalamnya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain.



Gambar 5

KOMIK DIGITAL DI INSTAGRAM

Komik digital dikatakan sebagai media penyampaian informasi dengan bentuk sebagian besar sketsa gambar yang menyampaikan pesan kepada pembaca. Sebagai salah satu wujud implementasi perkembangan teknologi dan pengetahuan, komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Komik digital dapat ditemui di berbagai media digital atau elektronik, seperti Instagram yang mana dapat diakses melalui gawai. Sebagai salah satu bentuk ungkapan perasaan, Instagram digunakan oleh pembuat komik untuk memperlihatkan karyanya kepada khalayak luas (Wadezig, 2017). Alasan komikus memperlihatkan karyanya di Instagram adalah karena adanya keleluasaan untuk berkarya, terlebih lagi Instagram memiliki tampilan *square* dan *portrait* yang dapat memudahkan dalam menentukan panel komik. Selain itu, Instagram juga mudah diakses kapan pun dan dimanapun, sehingga banyak masyarakat yang menggunakannya (Sendari, 2017).

Komik digital di Instagram yang ditemukan dominan berjenis komik strip yang mana penyajian isi cerita dalam komik diunggah secara berkala (harian atau mingguan). Tersusun dari dua hingga enam panel, komik strip menawarkan bentuk cerita atau humor singkat di dalamnya, terkadang mengandung sindiran terkait isu sosial yang terjadi di Indonesia. Lima akun komik digital yang sering diakses khalayak adalah Tahilalats (@tahilalats), Masdimboy (@masdimboy), Si Juki (@jukihoki), Mice Cartoon (@micecartoon.co.id), dan Komikazer (@komikazer) (Wadezig, 2017).

Komik digital di Instagram kebanyakan membahas isu atau kritik sosial yang hangat dibicarakan di masyarakat. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, teknik penyampaian pendapat mengenai isu dan kritik sosial, tidak lagi hanya melalui demonstrasi saja. Namun, dapat menggunakan media sosial seperti Instagram sebagai media kritik yang berpengaruh. Komik merupakan media kritik yang efektif.

Sehubungan dengan hal tersebut, media komik digital di Instagram terutama yang membahas isu atau kritik sosial relevan dengan pembelajaran bahasa Indonesia yakni teks anekdot.

PENGERTIAN TEKS ANEKDOT

Teks anekdot adalah teks yang menyuguhkan cerita singkat yang menarik karena bersifat lucu dan mengesankan, biasanya mengenai orang penting atau terkenal dan berdasarkan kejadian nyata (KBBI Daring V, 2016).

Anekdot umumnya mengandung sindiran yang bertujuan untuk mengkritik berbagai persoalan yang terjadi di masyarakat, termasuk kebijakan pemerintah dan layanan publik yang menjadi sorotan masyarakat (Ramadan, 2016).

Keraf dalam (Ramadan, 2016) mengatakan bahwa Teks anekdot diajarkan pada materi bahasa Indonesia di kelas X Sekolah Menengah Atas. Dalam pembuatan teks anekdot, siswa harus dapat memiliki pengetahuan dan pengalaman mengenai berbagai persoalan nyata yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, komik digital di Instagram dapat menjadi media pembelajaran inovatif. Selain mengandung beberapa cerita yang berkaitan dengan isu sosial dan politik, komik digital di Instagram mudah diakses oleh siswa. Siswa pun tidak asing dengan media sosial tersebut.

PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Salah satu jenis teks yang diajarkan adalah teks anekdot, khususnya pada Sekolah Menengah Atas. Dalam (Setyorini, 2017), teks anekdot adalah teks yang menyuguhkan cerita singkat yang menarik karena mengandung kelucuan yang isinya berupa kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, pemerintah, atau suatu kejadian. Menurut Priyatni dalam (Setyorini, 2017) tujuan teks anekdot adalah memberikan kritik atau sindiran terhadap kebijakan, layanan publik, perilaku penguasa, pemerintah, atau suatu kejadian dengan cara menghibur dan menarik.

Komik digital di Instagram memiliki ciri yang sama dengan teks anekdot. Keduanya digunakan untuk menyampaikan kritik terhadap suatu fenomena/kejadian dengan menggunakan sindiran. Adanya persamaan tersebut, komik digital di Instagram tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif.

Pembelajaran memproduksi teks anekdot pada Sekolah Menengah Atas terdapat pada KD 4.2. Memproduksi teks anekdot yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

Dengan pembelajaran menggunakan komik digital siswa dapat menjadikannya sebagai cara merangsang dan menarik untuk mempraktikkan kemampuan bahasa dan peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi pembelajaran. Selain itu, agar siswa tidak bosan dengan isi materi yang hanya penuh dengan tulisan saja dan agar siswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tanpa membatasi kreativitas

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Menjadikan komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi teks anekdot terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan media pembelajaran komik antara lain.

1. Komik dapat menarik perhatian siswa;
2. Komik dapat memotivasi siswa untuk belajar;
3. Komik dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa;
4. Komik dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya;
5. Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
6. Dapat mengembangkan minat baca peserta didik;
7. Seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain;
8. Dapat diakses di manapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu

Sedangkan kekurangan media komik digital antara lain.

1. Komik dapat mengalihkan perhatian siswa ketika membuka di gawai mereka;
2. Siswa lebih fokus ke gambar dibandingkan teks, sehingga siswa yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks (hanya memahami gambar saja).
3. Siswa yang terbiasa melihat gambar, akan merasa bosan dan tidak tertarik jika disuguhkan teks.
4. Komik menjelaskan materi secara singkat, sehingga dapat terjadi kesalahan persepsi.

3. PENUTUP

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Seiring perkembangan zaman, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan pemanfaatan teknologi. Penggunaan komik digital yang diakses pada gawai siswa adalah media pembelajaran yang relevan saat mengikuti kemajuan teknologi. Hampir setiap siswa memiliki gawai, sehingga akan mempermudah proses pembelajaran.

Komik digital di Instagram memiliki ciri yang sama dengan teks anekdot. Keduanya digunakan untuk menyampaikan kritik terhadap suatu fenomena/kejadian dengan menggunakan sindiran. Adanya persamaan tersebut, komik digital di Instagram tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif. Hal ini dapat

membantu guru dalam merancang pembelajaran, sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjuna. 2011. “Komik sebagai Media Pembelajaran” diakses di <http://arjunabelajar.blogspot.com/2011/03/komik-sebagai-media-pembelajaran.html> pada 15 April 2022.
- Dasopang, Muhammad Darwis. 2017. “Belajar dan Pembelajaran”. dalam *Jurnal Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Volume 3, Nomor 2, Hal 333-352. Sumatera Utara: IAIN Padangsidimpuan.
- Firmadani, Fifit. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0” dalam *KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional*, Volume 2, Nomor 1, Halaman 93-97. Magelang: Universitas Tidar.
- Hakim, Alfian Furqon. 2017. “Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional pada Materi Perekonomian Terbuka” dalam Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kamus. 2016. Pada KBBI Daring, 2016. Web. 15 April 2022.
- Kustandi C, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. 2013. “Penerapan Media Komik sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo” dalam *Jurnal JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 1, Nomor 3. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ramadan, Syahru, dkk. 2016. “Analisis Implikatur pada Kolom Mang Usil dalam Surat Kabar Harian Kompas dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA” dalam *Jurnal Retorika*, Voume 9, Nomor 1, Halaman 80-89. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Sapriyah. 2019. “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar” dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Volume 2, Nomor 1, Hal 470-477. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Setyorini, Ririn. 2017. “Deskripsi Implikatur Fenomena Meme di Instagram dan Implementasinya sebagai Bahan Ajar Teks Anekdote” dalam *Jurnal Bahtera*, Volume 4, Nomor 8, Halaman 130-143. Brebes: Universitas Peradaban Bumiayu.
- Sendari, Anugerah Ayu. 2019. “Instagram Adalah Platform Berbagi Foto dan Video, Ini Deretan Fitur Canggihnya” diakses di Denpasar, 28 April 2022 | 474

<https://www.liputan6.com/tekno/read/3906736/instagram-adalah-platform-berbagi-foto-dan-video-ini-deretan-fitur-canggihnya> pada 14 April 2022.

Wadezig. 2017. “Komik Strip yang Populer di Instagram” diakses di <https://www.wadezig.com/komik-strip-yang-populer-di-instagram/> pada 15 April 2022. Widia. 2021. “Media dalam Pembelajaran” diakses di <http://www.diklogi.com/2021/02/media-dalam-pembelajaran.html> pada 14 April 2022.