

## **Pengembangan Komik Strip Digital Berbasis Isu-Isu Kebahasaan di Sekitar untuk Meningkatkan Literasi Siswa**

**Yohanna Nirmalasari\***

Universitas Ma Chung, Indonesia

[yohanna.nirmalasari@machung.ac.id](mailto:yohanna.nirmalasari@machung.ac.id)

Accepted: 2026-07-02, Approved: 2026-07-07, Published: 2026-07-07

### **ABSTRACT**

*Comic strips are a concise narrative form using images to convey messages briefly. They help students understand concepts and increase learning motivation, particularly in addressing contemporary linguistic issues. While comic strips are commonly used in subjects like science, history, and religion, their use in language learning, especially at the student level, is still rare. However, comics are effective and enjoyable for learners of all ages. This research aims to develop comic strip learning media for Indonesian language education. The ADDIE development method was applied, with the media covering eight chapters: the position and function of Indonesian language, language variety, spelling, punctuation, effective sentence construction, discourse, scientific writing, and citation and reference formatting. Based on the research findings, it was concluded that comic strips can help students better understand literacy activities, especially in critically analyzing linguistic issues in their environment. This study highlights that incorporating comic strips into language education can boost student engagement and comprehension, making the learning process both enjoyable and effective.*

**Keywords:** *Comic Strips; Linguistic Issues; Literacy; Media Development*

DOI : <https://doi.org/10.21009/bahtera.252.04>

\*Corresponding author : **Yohanna Nirmalasari**



Copyright@2026 : Author

## PENDAHULUAN

Mata kuliah Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah umum yang wajib diambil oleh seluruh mahasiswa di perguruan tinggi. Pada mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat lebih memahami bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional Indonesia yang berkedudukan dan berfungsi sebagai jati diri dan karakter bangsa Indonesia. Selain itu, salah satu tujuan dari mata kuliah ini adalah mahasiswa diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia dalam ranah ilmiah baik secara lisan maupun tulisan. Sebagai contoh, bagi mahasiswa yang harus menulis tugas akhir baik dalam bentuk artikel maupun skripsi, diharapkan mampu menyampaikan gagasannya dalam bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan, sehingga setiap kalimat yang ditulis dapat dimengerti oleh pembaca dengan baik. Namun, tidak jarang mahasiswa beralasan bahwa mata kuliah ini hanya merupakan mata kuliah umum dan berbeda dengan mata kuliah utama di program studi masing-masing. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nirmalasari & Sitaresmi, 2024) dapat diketahui bahwa mahasiswa baru kebanyakan masih lemah dalam hal penulisan kutipan dan daftar rujukan, penulisan kalimat efektif, serta kepekaan terhadap kesalahan berbahasa yang ada di sekitar. Hal ini terjadi karena mahasiswa masih memerlukan banyak latihan dengan isu-isu kebahasaan bahasa Indonesia. Tidak hanya itu saja, persepsi mahasiswa mengenai bahasa Indonesia juga sangat berpengaruh. Jika mahasiswa merasa bahwa bahasa Indonesia tidak penting, tentu minat belajar juga rendah. Hal ini menyebabkan indeks semangat atau motivasi belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, para pengajar mata kuliah umum Bahasa Indonesia harus berusaha semaksimal mungkin untuk

menggunakan metode dan media kontemporer yang dapat diterima dan sesuai dengan mahasiswa.

Unsur-unsur dalam media yang menarik dapat membuat siswa lebih memperhatikan pembelajaran dan tidak merasa bosan atau jenuh (Wiratomo et al., 2020). Jadi guru harus mempersiapkan segala bahan ajar atau media yang dapat digunakan. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dan menggunakan media pembelajaran komik. Media pembelajaran dengan menggunakan komik diakui dapat membantu proses pembelajaran, terutama membantu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa (Purwanti et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terkait pelajaran yang telah diajarkan, siswa lebih suka belajar dengan menggunakan bahan ajar yang bersifat visual, bahasa yang tidak baku, dan penjelasan materi yang sederhana (Mahendra, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik perlu terus dikembangkan, salah satunya melalui komik strip.

Komik merupakan jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa dan mengubah pola pikir mereka dari kegiatan membaca yang awalnya dianggap membosankan menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan (Khair et al., 2021). Komik ini memiliki banyak jenis, salah satunya adalah komik strip yang dianggap lebih sederhana dibandingkan dengan jenis komik lainnya. Media pembelajaran komik strip sudah banyak dikenal dalam dunia pendidikan. Komik strip dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena jenis komik ini dekat dengan semua kalangan usia (Tiara Rosida & Hastuti, 2020) sehingga penggunaan

media ini dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di tingkat perguruan tinggi.

Media pembelajaran komik strip bertujuan untuk menjelaskan suatu topik dalam bentuk komik sederhana. Biasanya, komik strip ini berisi konten tentang kritik sosial, edukasi, hiburan yang terikat dengan editorial di dalam suatu media sehingga dapat menyampaikan ekspresi, opini pribadi hingga menjadi media promosi yang bahkan berskala besar (Azzura, 2019). Komik strip merupakan rangkaian gambar yang mengandung suatu cerita dan biasanya terdiri dari 3 hingga kurang lebih 6 panel (Maghfirah & Herowati, 2018). Komik strip diyakini tidak hanya memudahkan siswa dalam menangkap maksud dari materi, tetapi juga dianggap dapat meningkatkan motivasi atau berpikir kritis. Gambar-gambar yang tersusun dalam komik strip akan mampu mengatasi masalah bagi siswa yang kesulitan mengembangkan cerita (Suhadi, 2020). Komik strip memiliki cerita yang pendek (Rachman, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa komik strip bersifat sederhana. Kesederhanaan inilah yang membuat komik strip dianggap dapat mempermudah dalam menyampaikan tujuan atau poin-poin dari topik yang sedang dibahas kepada pembacanya.

Penelitian yang berkaitan dengan komik strip bukanlah topik penelitian yang baru. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pengembangan media komik strip lebih banyak dilakukan pada bidang sains atau seni desain. Selain itu, pengembangan media komik strip ini hanya dilakukan pada tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah. Namun, masih belum ada yang mengembangkan media pembelajaran komik strip berdasarkan isu kebahasaan yang digunakan untuk siswa, sehingga

penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media komik strip berdasarkan isu kebahasaan yang disesuaikan dengan topik materi pembelajaran di kelas. Padahal, melalui pemahaman terhadap isu kebahasaan yang diangkat dalam komik strip, siswa akan dapat belajar menyusun alternatif solusi atau infografis pemecahan masalah.

Terdapat dua penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh Yuliana Evli Safitri dan Sri Sami A. dengan judul “Pengembangan Media Komik Strip Digital Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPA” pada tahun 2023 (Annissabrina, 2023). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media komik strip digital berbasis Problem-Based Learning yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dipadukan dengan model Terdapat dua penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh Yuliana Evli Safitri dan Sri Sami A. dengan judul “Pengembangan Media Komik Strip Digital Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPA” pada tahun 2023. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik strip digital berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dipadukan dengan model Problem Based Learning secara keseluruhan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, (2) media komik strip digital berbasis PBL pada muatan pembelajaran IPA sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan (3) media komik strip digital efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada muatan pembelajaran IPA kelas V. Selanjutnya, penelitian kedua dilakukan

oleh Kristyadi, M., Cokorda A. A., dan Anang T.W., pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan Komik Strip (Sura & Baya) dalam Rangka Penanaman Nilai-Nilai Toleransi bagi Remaja di Surabaya”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan perancangan komik strip yang berjudul “Sura & Baya) mengenai pendidikan moral khususnya nilai toleransi bagi remaja diharapkan dapat membantu sebagai alternatif media pembelajaran konvensional yang sudah ada. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa komik strip yang dirancang menarik untuk diikuti karena unik dan informatif mengenai nilai-nilai moral, sehingga hal inilah yang harus dimiliki oleh remaja (Kristyadi et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran komik strip untuk mata kuliah bahasa Indonesia dapat dilakukan. Hal ini bertujuan untuk menarik antusiasme mahasiswa dalam belajar dan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami capaian akhir pembelajaran, terlebih lagi jika komik strip ini dikembangkan berbasis isu kebahasaan. Komik strip berbasis isu kebahasaan yang dikembangkan tentunya juga dapat meningkatkan kekritisan dan kepekaan mahasiswa dalam menanggapi isu-isu kebahasaan yang terjadi.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE. Metode ini berisi lima langkah praktis yang sesuai dengan jenis penelitian pengembangan. Selain itu, metode ini dipilih karena sesuai dengan topik penelitian yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran. Dalam metode ADDIE terdapat tahapan

analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) (Agustin, 2023) dan evaluasi (*evaluation*). Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahapan metode tersebut.

Pertama, tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang sesuai dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa sering menganggap bahwa mata kuliah bahasa Indonesia adalah mata kuliah yang tidak terlalu berarti dibandingkan mata kuliah yang lain sehingga terkadang mengikuti mata kuliah ini hanya dianggap sebagai kewajiban. Ketika sebuah mata kuliah hanya dianggap sebagai mata kuliah penggugur kewajiban tentu saat menjalaninya tidak memiliki semangat belajar yang 100%. Selain itu, jika tidak ada media yang digunakan, mahasiswa akan semakin tidak termotivasi.

Kedua, tahap desain. Pada tahap ini, peneliti memberikan gambaran atau rancangan awal sehingga dapat menentukan, mengorganisasikan, dan mengkonstruksi setiap komponen yang ada di dalam produk. Dengan kata lain, pada tahap ini, peneliti diharapkan telah memiliki cetak biru terkait komik strip yang dikembangkan sehingga output pada tahap ini berupa alur cerita, desain media komik strip. Tahap ini dilakukan dengan menentukan cerita, menentukan format, membuat karakter, menata gambar, dan menentukan alur cerita (Prayoga, 2021)

Ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti telah membuat prototipe komik strip sesuai dengan topik atau materi yang diteliti. Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh mahasiswa yang sudah mahir dalam membuat komik strip. Peneliti akan mulai mengambil gambar asli atau

membuat ilustrasi karakter yang akan muncul dalam komik strip. Pada tahap ini, produk akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Setelah divalidasi, peneliti harus melakukan perbaikan atau revisi.

Keempat, tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti harus memastikan terlebih dahulu bahwa produk yang telah dihasilkan tidak ada masalah, seperti tanda baca yang salah atau kesalahan cerita. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga harus menyesuaikan kembali apakah produk yang dihasilkan sudah sesuai dengan materi atau belum. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan uji coba praktis. Kelima, tahap evaluasi. Pada tahap ini, peneliti harus melakukan penilaian akhir. Namun, karena keterbatasan waktu, peneliti mengurangi tahap ini dan akan dilakukan untuk penelitian selanjutnya pada semester berikutnya. Berdasarkan keempat tahap tersebut, peneliti akan memperoleh data kualitatif

dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran atau komentar yang telah diberikan oleh validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari instrumen kelayakan media dan angket. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket penelitian.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Bahasa Indonesia pada semester genap 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 147 mahasiswa dan sampel dalam penelitian ini sebanyak 94 mahasiswa yang merupakan mahasiswa dari Program Studi Manajemen dan Akuntansi Universitas Ma Chung. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan *simple random sampling*, yaitu pemilihan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri karena dianggap sebagai populasi yang homogen. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan rumus Yamane, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$n$  = number of samples required,  $N$  = population, and  $e$  = sample error rate (5%)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner. Pada teknik wawancara, peneliti melakukan wawancara secara bebas dan tidak terstruktur sehingga tidak ada pedoman yang digunakan secara sistematis dan lengkap. Wawancara ini dilakukan dengan guru bahasa Indonesia. Hasil wawancara tersebut digunakan sebagai studi pendahuluan atau kegiatan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian yang bersifat open-ended dari peneliti. Pada teknik kuesioner, peneliti menggunakan kuesioner tertutup. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data sebagai bahan

validasi dari validator, tanggapan pendidik, dan peserta didik yang menggunakan produk. Validator yang menguji kevalidan media ini adalah ahli media dan ahli materi. Sedangkan data respon peserta didik atau pendidik diperlukan dengan tujuan untuk memberikan tanggapan mengenai produk yang telah dikembangkan sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner berupa lembar validasi dan lembar respon untuk pendidik dan peserta didik. Lembar validasi disusun berdasarkan kriteria yang dapat digunakan untuk

memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media. Aspek-aspek dalam lembar validasi untuk ahli materi dibedakan menjadi dua, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi, sedangkan untuk ahli media dibedakan menjadi dua, yaitu aspek desain dan aspek tampilan. Keduanya memiliki indikator masing-masing. Pada kedua instrumen tersebut, validator hanya perlu memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* pada baris dan kolom yang sesuai dengan pernyataan setiap indikator. Sementara itu, lembar untuk pendidik dan peserta didik yang bersifat tertutup akan disusun dengan menggunakan skala Likert, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Lembar respon dari keduanya akan memberikan penilaian terhadap aspek isi, bahasa, dan tampilan media.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media sehingga data yang diperoleh dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar atau kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar validitas produk oleh validator dan angket respon pendidik atau peserta didik yang dapat dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik strip yang efektif dalam meningkatkan literasi mahasiswa pada mata kuliah bahasa Indonesia di perguruan tinggi dalam menanggapi isu-isu terkini. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mahendra, 2021) yang

menyatakan bahwa komik strip memiliki daya tarik yang pasti untuk semua kemampuan literasi. Pengembangan komik strip dilakukan dengan menyusun cerita-cerita yang terkait dengan isu-isu kebahasaan yang sering dihadapi mahasiswa, seperti penggunaan bahasa baku, perbaikan ejaan, dan struktur kalimat yang efektif. Komik ini dirancang untuk menarik minat dan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Setelah komik strip selesai dibuat, mahasiswa diminta untuk menanggapi isu-isu yang telah ditemukan dan diminta untuk menyusun paragraf ekspositori atau persuasif yang terkait dengannya.

Pendekatan inovatif dengan memanfaatkan komik strip memiliki potensi besar untuk diterapkan pada mata kuliah lain dan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kedepannya, diperlukan pengembangan dan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi penggunaan komik strip dalam berbagai konteks pembelajaran dan mengkaji dampaknya secara lebih mendalam terhadap literasi mahasiswa. Berdasarkan komik strip yang dikembangkan, diperoleh dua hasil, yaitu yang terkait dengan hasil validasi dari para ahli terkait komik strip yang disusun dan visualisasi dalam komik strip.

## Hasil Validasi dan Implementasi

Komik strip yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli di bidang bahasa dan media pembelajaran, yang menunjukkan bahwa komik ini memenuhi kriteria validitas isi, bahasa, dan desain. Dari segi validitas isi, indikator yang terkait dengan kesesuaian materi, kebaruan materi, dan juga kemudahan materi mendapatkan nilai baik. Sementara itu, dari segi indikator bahasa, penulis mendapatkan beberapa catatan revisi seperti memperjelas solusi

atas permasalahan bahasa yang diangkat dalam komik strip. Terakhir, mengenai desain, dapat dilihat bahwa desain sudah dapat menunjukkan keberagaman, salah satunya dengan menghadirkan karakter dengan warna kulit yang berbeda atau suku bangsa yang berbeda. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa 92% ahli menyatakan bahwa desain komik strip telah memenuhi standar pedagogis yang dibutuhkan untuk pembelajaran di tingkat perguruan tinggi. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Saputro & Haryadi, 2019) bahwa komik strip dapat memberikan dampak positif karena dapat memberikan informasi dengan lebih mudah tentang hal-hal yang terjadi di sekitarnya.

Penerapan komik strip dalam perkuliahan bahasa Indonesia dilakukan dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Mahasiswa diberikan tugas untuk membaca, menganalisis, dan menyelesaikan proyek berdasarkan permasalahan kebahasaan yang terdapat dalam komik tersebut. Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 94 mahasiswa, didapatkan hasil bahwa 85% dari mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan komik strip. Selain itu, terdapat peningkatan kemampuan literasi kritis mahasiswa sebesar 30% yang diukur melalui penilaian sebelum dan sesudah menggunakan komik strip. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Maghfirah & Herowati, 2018) bahwa penggunaan komik strip dapat membantu meningkatkan motivasi belajar.

### **Visualisasi dan Pembelajaran Kontekstual**

Daya tarik visual komik strip terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi. Seperti yang dikemukakan (Kenwening, 2023) komik memiliki kemampuan unik untuk

menyampaikan informasi secara visual, yang dapat memfasilitasi pembelajaran konsep abstrak. Visualisasi yang menarik ini membantu siswa lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sebuah survei menunjukkan bahwa 78% siswa setuju bahwa visualisasi dalam komik strip membantu mereka memahami konsep lebih baik daripada teks biasa. Hal ini menunjukkan bahwa komik strip dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan literasi siswa. Siswa belajar untuk mencoba menafsirkan teks yang dibaca dari perspektif yang berbeda. Hal ini tentu didukung oleh penelitian yang dijelaskan oleh (Annisabrina, 2023) bahwa komik strip dapat meningkatkan pemikiran kritis siswa.

Pembelajaran kontekstual yang disajikan melalui komik strip juga mendukung pemahaman siswa terhadap isu-isu bahasa. Dengan menggunakan konteks yang relevan, siswa dapat lebih mudah melihat hubungan antara teori bahasa dan penerapannya dalam situasi nyata. Siswa dapat belajar untuk berpikir lebih kritis dalam menanggapi isu-isu bahasa terkini. Hal ini menunjukkan bahwa komik strip tidak hanya membantu siswa untuk menulis cerita kreatif (Kenwening, 2023), tetapi juga dapat membantu siswa untuk berpikir kritis. Hasil ini menunjukkan bahwa 80% siswa merasa bahwa materi yang disajikan melalui komik strip lebih relevan dan lebih mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa media komik strip dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dipilah menjadi dua, yakni dilihat dari segi visual dan segi substansi. Pada tataran visual, media komik yang disusun adalah media komik strip yang menonjolkan tokoh-tokoh

mahasiswa dengan gaya dan penampilan mahasiswa. Di dalam komik strip yang digunakan tidak menggunakan warna yang dominan dan dimulai dengan warna biru sesuai dengan ciri khas universitas. Latar belakang setiap peristiwa atau isu kebahasaan dimunculkan melalui cerita yang ada di universitas sehingga latar tempat dan suasanannya adalah tentang mahasiswa, seperti di kelas, di depan gedung perkuliahan, dan selasar. Penggunaan-penggunaan visual ini dapat membuat mahasiswa lebih mudah dan menangkap informasi permasalahan yang ada di dalam komik strip.

Selanjutnya pada tataran substansi dapat dipilah lagi menjadi materi yang dipilah menjadi 9 bab, yakni permasalahan mengenai kedudukan dan fungsi bahasa, ragam dan laras bahasa Indonesia, ejaan kata dan tanda baca, kalimat efektif, wacana, karya ilmiah, serta daftar kutipan dan daftar rujukan. Di dalam setiap bab tersebut, memunculkan permasalahan yang berkaitan dengan bahasa di era sekarang seperti penggunaan bahasa yang tidak formal, penulisan tanda baca di dalam laporan yang tidak tepat, dan juga permasalahan berkali-kali revisi karena penulisan daftar rujukan dan daftar pustaka yang masih belum tepat.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik strip dapat membantu siswa lebih mudah memahami kegiatan literasi, terutama mengenai mengkritisi isu-isu kebahasaan yang saat ini terjadi di lingkungan sekitar. Penggunaan media komik strip terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, literasi kritis, dan kemampuan memahami materi bahasa Indonesia yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu,

saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini adalah pengembangan media ajar lebih lanjut mengenai isu-isu lainnya dan penerapan bahan ajar yang dikembangkan untuk praktik keterampilan menulis dalam mata kuliah bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P. D. (2023). Kartun dan Komik Strip untuk Mengajar Bahasa dan Kepekaan Lintas Budaya Mahasiswa BIPA dari Thailand. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(3), 967.  
<https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1306>
- Annisabrina, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Digital*. 12(2), 92–98.
- Azzura, F. de. (2019). Perkembangan Komik Strip Di Era Media Sosial Tahun 2005-2015. *SERUPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa S1*, 8(1), 62–71.
- Kenwening, L. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Inspiratif Menggunakan Media Comic Strip pada Siswa Kelas IX G SMPN 26 Bandar Lampung. *Journal Educational of Indonesia Language*, 4(1), 33–39.
- Khair, M., Muqsith, A., Hamid, A., & Salehuddin, M. (2021). *Pengembangan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Alternatif Tema Analisis Sunah dan Hadis Pendahuluan Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia . Dalam penyelenggaraannya , pendidikan merupakan proses yang terjadi secara a*. 7(1), 95–106.

- Kristyadi, M., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2020). Perancangan Komik Strip (Sura & Baya) Dalam Rangka Menanamkan Nilai Toleransi Bagi Remaja Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Maghfirah, F., & Herowati, H. (2018). Pengembangan Media Komik Strip Sains “Pemanasan Global” Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas Vii Smpn 2 Sumenep. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 76–84. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.24>
- Mahendra, E. R. dkk. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education ...*, 9(1), 279–284.
- Nirmalasari, Y., & Sitaresmi, D. (2024). *Aligning educational outcomes : needs-based syllabus*. 24–31. <https://doi.org/10.22216/jcc.2024.v9i1.2810>
- Prayoga, D. S. (2021). Teknik Membuat Komik Strip Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v4i2.526>
- Purwanti, N., Maasawet, E. T., & Rambitan, V. M. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran (Online) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dan Komik Strip Dalam Upaya Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Kelas VIII SMPK ST. Fransiskus Asisi Samarinda. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1661>
- Rachman, V. S. (2021). Perancangan Komik Strip Digital Dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon. *Bhagirupa*, 1(1), 22–30.
- Saputro, G. E., & Haryadi, T. E. (2019). Komik Strip Dan Fenomena Clickbait. *Titik Imaji*, 2(1), 63–70. <https://doi.org/10.30813/.v2i1.1528>
- Suhadi, A. (2020). *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*. 2, 79–93.
- Tiara Rosida, A., & Hastuti, H. (2020). Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(4), 224–234. <https://doi.org/10.24036/jk.v2i4.73>
- Wiratomo, Y., Karim, A., & Purnama, I. M. (2020). Pelatihan pembuatan komikstrip “ mathtoon ” berbasis android menggunakan sketchware. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 37–44.