

Vol. 8, No. 4 (2021) 965-976

## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR



### Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Milati Hanifa<sup>1</sup>, Dindin Abdul Muiz Lidinillah<sup>2</sup>, Ahmad Mulyadiprana<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: milatihanifa@upi.edu<sup>1</sup>, dindin\_a\_muiz@upi.edu<sup>2</sup>, ahmad.mulyadiprana@gmail.com<sup>3</sup>

#### Abstract

*The design of this comic book is motivated by the lack of availability of learning resources in elementary schools, as well as the lack of development of learning resources. In fact, learning resources are very important and can be used in schools to support the learning process. Learning resources commonly used in schools are learning resources provided by the government. These learning resources are more general in nature, so that learning materials that aim to introduce local culture are less effective to be delivered to students. Students do not get material on the culture of the West Java region in particular. Among the materials of local culture in West Java that were presented were about traditional houses, musical instruments, and dance. This is not found in books provided by the government. This study aims to provide innovation in the development of learning resources on theme 1 "Indahnya Kebersamaan" which discusses the cultural diversity of local area. This article was compiled based on literature studies from various references, both printed and electronic references. This study resulted in conclusions regarding the design of comic books based on local culture, which can then be developed as a learning resources in the fourth grade of elementary school.*

**Keywords:** *Comic Book, Local Culture, West Java, Resources Books, Social Sciences.*

#### Abstrak

Perancangan buku komik ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketersediaan sumber belajar di sekolah dasar, juga kurangnya pengembangan sumber belajar. Padahal, sumber belajar sangat penting dan dapat digunakan di sekolah guna menunjang proses pembelajaran. Sumber belajar yang biasa digunakan di sekolah adalah sumber belajar yang disediakan oleh pemerintah. Sumber belajar tersebut lebih bersifat umum, sehingga materi pembelajaran yang bertujuan mengenalkan budaya daerah menjadi kurang efektif untuk disampaikan kepada siswa. Siswa kurang mendapatkan materi kebudayaan daerah Jawa Barat secara khusus. Di antara materi kebudayaan lokal Jawa Barat yang disampaikan adalah mengenai rumah adat, alat musik, dan seni tari. Hal tersebut tidak didapatkan pada buku yang disediakan oleh pemerintah. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan inovasi pada pengembangan sumber belajar pada tema 1 "Indahnya Kebersamaan" yang didalamnya membahas mengenai keragaman budaya daerah setempat. Artikel ini disusun berdasarkan studi literatur dari berbagai referensi, baik referensi cetak maupun elektronik. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan mengenai perancangan buku komik berbasis budaya lokal, yang kemudian dapat dikembangkan sebagai sumber belajar di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Buku Komik, Budaya Lokal, Jawa Barat, Sumber Belajar, IPS*

#### PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang sangat besar, memiliki banyak penduduk, wilayah yang luas, kaya akan sumber daya alam sampai seni budaya dan adat istiadatnya. Menurut data bank dunia (dalam Kartika, 2018, hlm. 380), Indonesia

memiliki lebih dari 261 juta penduduk dengan lebih dari 250 suku bangsa. Menurut Pusat Data Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (2016, hlm. 26) keanekaragaman ini dikarenakan sebanyak 71,8% desa di Indonesia memiliki komposisi warga dari beberapa

suku/etnis. Kondisi ini membuat adat istiadat serta keberagaman budaya di Indonesia semakin luas dan berkembang di masyarakat yang kemudian menghasilkan kebudayaan lokal yang khas. Mulai dari adat istiadat, agama, lagu daerah, kesenian, alat tradisional, makanan, minuman, bahkan cara hidup.

Kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia harusnya mendorong warganya untuk senantiasa menjaga dan melestarikannya. Pada budaya lokal khususnya, harus menjadi perhatian utama masyarakat setiap daerah untuk tetap menjaga kelestarian budayanya serta mengenalkan budayanya tersebut pada setiap generasi masyarakat.

Menurut Hasan (dalam Nugroho, dkk, 2016) menyatakan bahwa mengenalkan budaya Indonesia kepada generasi bangsa akan menumbuhkan kesadaran atas pentingnya mencintai budaya. Mengenalkan budaya dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui pendidikan dimulai dari pendidikan sekolah dasar (SD). Dari berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, sekolah dasar menjadi pondasi penting untuk menanamkan kepada anak akan kesadaran pentingnya mencintai kebudayaan bangsa Indonesia.

Pendidikan dimaknai sebagai salah satu sarana untuk membudayakan anak. Seperti fungsi sekolah yang mentransformasikan nilai budaya dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Maunah, 2016, hlm. 81) Peran pendidikan sangat berarti untuk menjadi sarana dalam melestarikan kebudayaan.

Diantaranya banyak mata pelajaran di sekolah, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran signifikan dalam mengembangkan kebudayaan. IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik pada lingkungan terkecil misalnya keluarga, tetangga, desa, kecamatan, hingga provinsi, negara dan dunia (Leonard, dalam Neteria, dkk., 2020, hlm. 83). Tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan pancasila dan UUD 1945. Dengan menitikberatkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia, dan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Selain itu, dapat berpikir kritis dan kreatif, dan dapat melanjutkan serta

mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa (Siska, 2016, hlm. 10).

Berdasarkan tinjauan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada mata pelajaran IPS memuat Kompetensi Dasar (KD) 3.2 yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya etnis dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Budaya lokal memiliki peranan utama dalam materi tersebut. Provinsi Jawa Barat memiliki kekhasan yang berbeda dengan daerah lainnya di Indonesia. Mulai dari rumah adat, kesenian daerah, bahasa, dan masakan khas. Memperkenalkan kekayaan budaya lokal Jawa Barat kepada siswa sekolah dasar adalah hal penting untuk menjaga kelestariannya.

Apabila dilihat dari KD tersebut, rasanya menjadi kurang relevan apabila guru hanya menggunakan sumber belajar yang disediakan oleh pemerintah, karena pada kenyataannya tidak semua kebudayaan dimuat dalam buku tersebut, sedangkan Indonesia memiliki banyak ragam kebudayaan.

Untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran IPS sebagai sarana untuk mengembangkan kebudayaan maka pembelajaran yang dilakukan harus mendukung. Salah satunya memperhatikan ketersediaan sumber belajar. Dengan ketersediaan sumber belajar yang layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana kiranya perancangan buku komik yang memuat materi keberagaman budaya Jawa Barat sebagai sumber belajar yang sesuai dengan KD pada pembelajaran IPS. Peneliti berharap kajian mengenai perancangan buku komik berbasis budaya lokal ini dapat dijadikan sumber belajar yang relevan digunakan di sekolah.

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dari berbagai sumber referensi cetak maupun elektronik, dengan judul artikel "Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

## METODE PENELITIAN

Artikel ini disusun berdasarkan studi literatur dari berbagai referensi, baik referensi cetak maupun elektronik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tinjauan Buku

#### a. Pengertian Buku

Menurut Kurniasih (2014), buku adalah hasil pemikiran yang dianalisis menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun tertulis menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi gambar dan daftar pustaka (dalam Lestari & Aditya, 2018, hlm. 1542). Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut halaman (Soedarso, 2015, hlm. 501). Jadi, dapat disimpulkan bahwa buku adalah kumpulan kertas yang berisi informasi berupa tulisan atau gambar.

#### b. Jenis-jenis Buku

Buku dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu buku fiksi dan buku non-fiksi. Buku fiksi adalah buku yang dibuat berdasarkan imajinasi penulisnya, imajinasi sendiri adalah daya olah pikir yang menghasilkan

khayalan sehingga apa yang dituliskan oleh pengarangnya merupakan karya tulis yang bersifat imajinatif seperti novel, kumpulan cerpen, kumpulan puisi, komik dan naskah drama. Buku nonfiksi adalah buku yang berisi kejadian sebenarnya dan bersifat informatif. Dalam buku nonfiksi, membutuhkan pengamatan dan data yang benar dalam pembuatannya sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan (KEMENDIKBUD, 2020). Contoh buku nonfiksi di antaranya buku biografi, buku sejarah, dan buku pembelajaran.

#### c. Format dan Ukuran Buku

Format buku yang akan digunakan adalah format buku yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Format buku yang dipilih adalah buku komik yang sesuai dengan minat siswa. Sesuai dengan data yang dihasilkan penelitian sebelumnya bahwa minat baca siswa sekolah dasar di Tasikmalaya, terdapat 89% siswa SD di Kota Tasikmalaya tertarik dengan buku bacaan, dengan perincian berikut:

Data menunjukkan bahwa buku yang paling disukai adalah buku komik (28,4%); diurutan kedua siswa menyukai membaca dongeng (20,6%); buku ketiga yang disukai siswa adalah cerita bergambar (13,7%); secara berurutan buku-buku yang disukai

siswa berikutnya yaitu puisi (10,8%); buku petualangan dan cerita perang (7,8%); buku drama misteri (3,9%); dan buku drama (1%) (Lidinillah, dkk. 2014. hlm 17)

Data-data tersebut menguatkan peneliti memilih jenis buku komik berbasis budaya lokal.

#### **d. Buku Komik**

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat (Waluyanto, 2005, hlm. 51). Menurut Gumelar, komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2011, hlm. 7).

Secara garis besar menurut Trimono (dalam Wulandari & Riwanto, 2018, hlm. 15) media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*).

Komik strip, adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dibuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan buku komik adalah yang berbentuk buku, biasanya memiliki cerita lebih panjang dan langsung selesai atau bersambung.

#### **e. Isi dan Konten Buku**

Buku yang akan dibuat adalah buku komik. Sebelum komik dimanfaatkan dalam pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari siswa tersebut dan bagaimana karakteristik siswa tersebut. Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa (Saputro, 2015, hlm. 2).

Pemanfaatan komik dalam pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Waluyanto, 2005, hlm 51). Dengan kemampuan komik dalam menyampaikan informasi menjadi lebih mudah dimengerti dan menarik menjadi

salah satu alasan penggunaan buku komik untuk pembelajaran.

Dalam pembuatan buku komik ada beberapa hal yang harus diperhatikan, salah satunya adalah isi dan konten dalam buku komik harus disesuaikan dengan usia dan pengalaman membacanya dengan memperhatikan bagaimana penyajian kalimat dan sebagainya.

## **2. Budaya Jawa Barat**

### **a. Rumah Adat Sunda**

Ada beberapa jenis rumah adat sunda, diantaranya:

- 1). Jolopong, merupakan jenis rumah paling sederhana. Atapnya berbentuk menyerupai pelana yang memanjang dan ketika proses pembangunannya tidak membutuhkan banyak bahan. Tidak terdapat detail atau lekukan yang rumit pada rumah adat ini.
- 2). Badak Heuay, makna unik terdapat pada nama rumah adat ini yakni badak yang sedang menguap. penamaan ini dilatarbelakangi karena bentuknya yang mirip dengan badak yang sedang menguap, yaitu memiliki 2 bagian atap, atap besar dan atap kecil.
- 3). Julang Ngapak, seperti halnya Badak Heuay, penamaan rumah ini

juga terinspirasi dari binatang. Penamaan ini memiliki makna seekor burung yang sedang terbang, hal ini dikarenakan bentuk dari atap rumah adat yang cenderung lebar pada bagian sisi sehingga terlihat seperti seekor burung yang sedang mengepakkan sayapnya.

### **b. Alat Musik Tradisional Jawa Barat**

Provinsi Jawa Barat memiliki banyak alat music tradisional. Music tradisional Jawa Barat biasanya dilaksanakan dengan maksud, tujuan, dan kebutuhan tertentu sebagai iringan atau alunan pada atifitas yang berkaitan dengan adat sunda, yang dapat berupa seni, upacara adat, dan nyanyian tradisional (Oliv, 2019 dalam Lazik, 2020, hlm. 29).

Berikut beberapa alat music tradisional Jawa Barat:

- 1). Suling, alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup. Perbedaan suling sunda dengan daerah lain adalah bentuk dan juga bunyi serta alunan nada yang dihasilkan merdu, mendayu-dayu dan melengking. Biasanya suling dikolaborasikan dengan alat musik

lainnya seperti gendang, dan kecap.

- 2). Angklung, merupakan alat musik kebanggaan Jawa Barat. Alat musik ini dimainkan dengan cara digoyang, angklung sudah dikenal oleh masyarakat Internasional. Bahkan PBB atau Persatuan Bangsa-Bangsa melalui United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) telah menetapkan angklung sebagai alat musik asli Indonesia.
- 3). Calung, merupakan purwarupa dari angklung. Calung dimainkan dengan cara dipukul batang bamboo yang tersusun sesuai laras nada, berbeda dengan angklung yang dimainkan dengan cara digoyang. Calung terbuat dari bamboo hitam (awi luwung) namun ada beberapa yang dibuat dari bambu putih atau awi temen (Dimas, dalam Lazik, 2020, hlm. 30).

### c. Seni Tari Jawa Barat

Salah satu seni tari tradisional Jawa Barat adalah Seni Tari Jaipong. Tarian ini dapat memberi gambaran bahwa perempuan sunda memiliki jiwa yang energik. Gerakan tari jaipong yang atraktif dan dinamis mampu menunjukkan

bahwa perempuan sunda adalah perempuan yang penuh semangat, penuh perjuangan, kuat, ramah, dan lincah. Pada tarian ini para penari menggunakan pakaian khas (Nugrahaheni, dan Jumantri, 2020, hlm.10).

### 3. Jenis Buku yang akan Dikembangkan

Jenis buku yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku komik mengenai budaya lokal Jawa Barat yang dapat digunakan sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Sumber belajar menurut Sudjana dan Rivai dalam Prastowo (2018, hlm. 28) adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Kemudian, Anitah mengutarakan pernyataan yang hampir mirip bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar (Prastowo, 2018, hlm. 28).

Sumber belajar juga dapat dipandang sebagai sesuatu yang dapat mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan

pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan (Hafid, 2011, hlm. 70)

Jadi, sumber belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar, berfungsi untuk menyampaikan pesan pada sebuah pembelajaran.

#### 4. Rancangan Buku Komik

Dalam rancangan buku komik ini peneliti melakukan beberapa langkah yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Melakukan analisis terhadap kurikulum.

Dalam melakukan analisis kurikulum, analisis meliputi analisis kompetensi dasar yang harus dikuasai anak dan menguraikannya menjadi beberapa indikator materi pokok. Adapun kompetensi dasar yang akan dibuat dalam buku komik ini adalah sebagai berikut:

Kompetensi Dasar IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya etnis dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi

setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

- b. Menentukan Judul Buku Komik

Menentukan judul buku komik dapat dilakukan dengan menganalisis isi buku komik yang kita buat, karena dalam buku komik dibahas mengenai budaya Jawa Barat, peneliti menjadikan Budaya Jawa Barat sebagai judul utama pembuatan buku komik.

- c. Membuat cerita

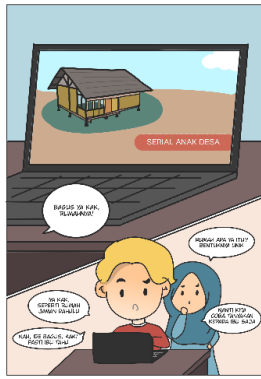
Setelah menganalisis dan menentukan judul cerita, selanjutnya adalah pembuatan cerita. Pembuatan cerita dilakukan dengan memperhatikan kurikulum. Dalam KD IPS siswa diarahkan untuk mengidentifikasi kebudayaan daerah setempat. Jadi, cerita dibuat untuk mengenalkan budaya Jawa Barat.

- d. Merancang Desain Buku Komik



**Gambar 1. Cover**





Gambar 2. Halaman 1

Tokoh anak menanyakan gambar rumah yang mereka temukan di sebuah serial video.



Gambar 5. Halaman 4

Ibu menjelaskan tentang rumah adat Jolopong.



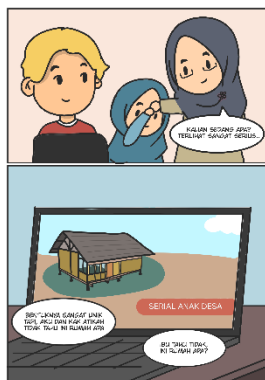
Gambar 3. Halaman 2

Ibu pulang dari tempat kerjanya.



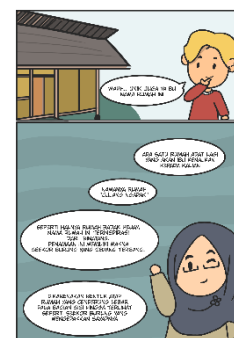
Gambar 6. Halaman 5

Ibu menjelaskan tentang rumah adat Badak Heuay.



Gambar 4. Halaman 3

Tokoh anak menanyakan kepada ibu perihal gambar rumah yang mereka temukan.



Gambar 7. Halaman 6

Ibu menjelaskan tentang rumah adat Julang Ngapak.



## SIMPULAN

Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan sebuah buku komik yang diperuntukan penggunaan sebagai sumber belajar di sekolah dasar, sangat perlu untuk dilakukan perancangan yang matang terlebih dahulu, agar dapat digunakan secara efektif untuk pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gumelar, MS. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: Permata Puri Media.
- Hafid, Abd. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*. 6(2), hlm, 69-78
- Hamim, Darul, Luthfi Nurlaily, and Aditya Nur Riskan Riskan Nugroho. 2016. "Yokom (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta Bagi Siswa." *Jurnal PENA* 3(2): 536–45.
- Heru Dwi Waluyanto. (2005). "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *Nirmana* 7: 45–55.
- Kartika, Eva Dewi. (2018). "Perlindungan Hukum Atas Cerita Rakyat Yang Ditulis Oleh Pencipta Dalam Rangka Benefit Sharing." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 48(2): 379.
- KEMENDIKBUD. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia: Analisis Buku Fiksi dan Nonfiksi Bahasa Indonesia*. Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN.
- Lazik, Dipta Padillah. (2020). *Perancangan Interior Pusat Edukasi Adat Istiadat Jawa Barat*. (Tugas Akhir). Program Studi Desain Interior. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Lestari, Rima & Aditya, Dimas Krisna. (2018). "Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Ondel – Ondel Betawi Designing Illustration Book About History Of Ondel - Ondel." 5(3): 1522–30.
- Lidinillah. D. A. M. (2014). *Pengembangan Buku Bacaan Anak Berbasis Karakter Sebagai Sumber Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia. [Penelitian Hibah Bersaing tahun 2013].
- Maunah, Binti. (2016). *Sosiologi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi
- Neteria, Fibrila, dkk. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (4), 83-90.
- Nugraheni, Trianti & Muhamad Caesar Jumantri. (2020). Pengkajian Gaya Busana Tari Jaipongan Karya Sang Maestro. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 4 (1), 9-15. <https://doi.org/10.24114/gondang.v4i1.16324>
- Nurgoho, Aditya Nur Riskan, dkk. (2016). Yokom (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta Bagi Siswa. *Jurnal PENA*, 3(2), 536–545.
- Prastowo, Andi. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenadamedia Group
- Pusat Data Statistik Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Analisis Kearifan Lokal Ditinjau dari Keragaman Budaya*. Jakarta: Kemendikbud
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 05(01), 1–19. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/muaddib.v5i1.101>

- Soedarso, Nick. (2015). "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6(4): 496.
- Siska, Yulia. (2016). Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual: Nirmana*. 7(1), hlm. 45-55.
- Wulandari, Mey Prihandani & Riwanto, Mawan Akhir. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*. 2(1), hlm. 15-18