

DIE ERSTELLUNG EIN COMICS ALS LERNMEDIUM AUS DER VOLKSGESCHICHTE „HIKAYAT BEGINDE LUBUK GONG“

Julia Citra Hutaauruk¹

Hafniati²

¹ is graduate of German Language in University Negeri Medan, ² is German Lecturer of University Negeri Medan, Medan.

Abstract

The aim of this study is to create a comic as a learning medium from the folktale "Hikayat Beginde Lubuk Gong". In this study, the creation method is used. The process of creating the comic, titled Hikayat Beginde Lubuk Gong, consists of three phases, according to the theory of Richey and Klein. They are (1) the planning phase, (2) the creation phase, and (3) the evaluation phase. The data from this investigation are the words, sentences and phrases of the folktale "Hikayat Beginde Lubuk Gong". The data sources for this study are the book Bunga Rampai Cerita Rakyat Nusantara and the internet. The book was written by Ismadi in 2018 and published by Brilliant Books. This examination is carried out in the Foreign Languages Laboratory in the Faculty of Language and Arts at the State University of Medan. The result of this study is a comic called Hikayat Beginde Lubuk Gong, made with the help of the Ibis Paint X application. This comic consists of 24 pages and 102 pictures. The evaluation result from the language experts is 93.7. The evaluation result from the media expert is 95, which means very good. According to the assessment of the two experts, one comes to the conclusion that this medium is very good.

Keywords: Creation, Comics, Folktale

Auszug

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, um ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte „Hikayat Beginde Lubuk Gong“ zu erstellen. In dieser Untersuchung wird die Erstellungsmethode angewendet. Der Prozess der Erstellung des Comics mit dem Titel „Hikayat Beginde Lubuk Gong“ besteht aus drei Phasen von der Theorie Richey und Klein. Sie sind (1) die Planungsphase, (2) die Erstellungsphase und (3) die Evaluationsphase. Die Daten von dieser Untersuchung sind die Wörter, Sätze und die Phrasen von Volksgeschichte „Hikayat Beginde Lubuk Gong“. Die Datenquelle von dieser Untersuchung sind das Buch mit dem Titel „Bunga Rampai Cerita Rakyat Nusantara“ und das Internet. Das Buch wird von Ismadi im Jahr 2018 geschrieben und von *Brilliant Books* publiziert. Diese Untersuchung wird im Fremdsprachenlabor in der Fakultät für Sprache und Kunst an der staatlichen Universität von Medan durchgeführt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein Comics mit dem Titel „Hikayat Beginde Lubuk Gong“, die mit der Hilfe *Ibis Paint X* erstellt wurde. Dieses Comics besteht aus 24 Seiten und 102 Bildern. Die Bewertung von der Sprachexperte ist 93,7. Die Bewertung von den Medienexperten ist 95, die sehr gut bedeutet. NachEinschätzung der beiden Experten kommt man zu dem Schluss, dass dieses Medium sehr gut ist.

Schlüsselwörter: Erstellung, Comics, Volksgeschichte

EINLEITUNG

Die Sprache als Medien zur Informationsvermittlung ist heutzutage sehr wichtig. Die Beherrschung von Fremdsprachen ist für alle zu einer Notwendigkeit geworden. Durch die Beherrschung einer Fremdsprache erhält jemand leicht neue Informationen und Kenntnisse. Im Sprachunterricht werden natürlich gute Unterrichtsmedien benötigt, damit die Schüler die Bereitstellung von Material leichter verstehen können. Die Unterrichtsmedien müssen interessant und aktuell sein, damit die Schüler nicht langweilen. Einer der heute sehr beliebten und interessanten Lehrmedien sind die Comics.

Laut Nurgiyantoro (2005:410) sind Comics Kommunikationsbotschaften, die in Bilder verpackt sind, sodass sie wie eine leichte Geschichte erscheinen. Comics können auch als Geschichten interpretiert werden, bei denen Bewegung und Aktion im Vordergrund stehen und durch eine Abfolge von Bildern dargestellt werden, die speziell unter Anleitung von Worten erstellt werden. Comics können aus Volksgeschichte erstellt werden, zum Beispiel dem *Hikayat Beginde Lubuk Gong*.

Volksgeschichte ist eines der literarischen Werke, und zwar in Form von Geschichten, die in einer traditionellen Gesellschaft in mehreren Generationen geboren, gelebt und entwickelt wurden. Die Volksgeschichte wird mündlich erzählt, von Zeit zu Zeit über einen längeren Zeitraum in bestimmten Kollektiven verbreitet und es ist nicht bekannt. Geschichten enthalten edle soziale Werte und haben viele Versionen und Variationen. (vgl. Sisyono, et al 2008:4). Volksgeschichten sind in der Öffentlichkeit besser bekannt als Märchen, Legenden oder mündliche Geschichten mit historischem Hintergrund. Diese Volksgeschichte lebt und entwickelt sich in der Gesellschaft, ohne zu wissen, wer der Autor ist. Volksgeschichte kann als Lernmedium genutzt werden, indem man sie in andere Formen umwandelt.

Lernmedien gehören zu den externen Faktoren, die den Erfolg von Lernaktivitäten beeinflussen. Im Lehr- und Lernprozess ist die Stellung der Lernmedien von großer Bedeutung, denn bei Aktivitäten, bei denen der Lehrstoff

unklar ist, kann der Einsatz von Medien als Vermittler hilfreich sein. Die Arten von Lernmedien sind grafischer Medien, stille Projektionsmedien und Audiomedien. Comics sind eine Art grafische Medien, die über eine Applikation erstellt werden können. Die Comics können mit der Applikation *Ibis Paint X* erstellen.

Laut Dihyah (2021:34) ist *Ibis Paint X* eine Applikation zum Zeichnen oder Bearbeiten von Bildern mit verschiedenen Vorteilen und Benutzerfreundlichkeit. Diese Applikation verfügt über verschiedene Editorfunktionen, die verwendet werden können, wie z. B. Zeichenpinsel, Filter, Schriftarten und andere Funktionen, die das Erstellen von Bildern auch für Anfänger einfacher machen können.

In dieser Untersuchung wird ein Comics von einer Volksgeschichte mit dem Titel *Hikayat Beginde Lubuk Gong* entwickelt. Die Volksgeschichte wird von Ismadi im Jahr 2018 aus dem Buch *Bunga Rampai Cerita Rakyat Nusantara* von *Brilliant Books* geschrieben. Diese Volksgeschichte hat keine deutsche Version. Bisher hat niemand die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* in komischer Form entwickelt. Das Comic-Skript besteht aus Wörtern, Sätzen und Phrasen aus der Folklore *Hikayat Beginde Lubuk Gong*.

THEORETISCHE GRUNDLAGE

Indiesem Kapitel werden die verwendeten Theorien und Definitionen in dieser Untersuchung erläutern. Hierzu gibt es einige Meinungen und Theorien.

Der Begriff der Erstellung

Dihyah (2021:19) erklärt, dass Erstellung im Allgemeinen der Prozess der Übersetzung von Designspezifikationen in physische Form, mit anderen Worten, der Umwandlung des theoretischen Designs, das entworfen wurde, in ein praktisches und verwendbares Design ist. Im Zusammenhang mit Lernmedien ist Erstellung der Prozess der Gestaltung von Medien oder Werkzeugen, die im Lernprozess verwendet werden sollen, basierend auf bestehenden Entwicklungstheorien. In dieser Untersuchung wird das Erstellungsmodell von Richey und Klein verwendet. Das Richey und Klein Theorie besteht aus drei Phasen. Sie sind die Planung, Erstellung und Evaluation.

- 1) Die Planungsphase enthält in der Planungsphase Produktplanungsaktivitäten, die für ein bestimmtes Ziel durchgeführt werden. In dieser Phase bestimmt die Verfasserin anhand einer Bedarfsanalyse, die durch Untersuchung und Literaturstudien durchgeführt wird, welche Produkte entwickelt werden.
- 2) Die Erstellungsphase enthält Aktivitäten zur Herstellung von Produkten. Aus einem vorab festgelegten Design wird ein Produkt hergestellt.
- 3) Die Evaluation ist eine Aktivität zur Bewertung von Produkten, die von Experten durchgeführt werden (Expertenurteil). Diese Bewertungsaktivität wird durchgeführt, um die Mängel oder Schwächen des Produkts und die Beiträge von Experten zu ermitteln, damit das Produkt eine bessere Durchführbarkeit und Verwendungsqualität aufweist. Dies wird von Thiagarajan (1974:8) ausgedrückt, dass Expertenbewertung eine Technik ist, um Vorschläge zur Produktverbesserung zu erhalten, Produkte geeigneter, effektiver, verwendbarer und von hoher technischer Qualität zu machen.

In dieser Untersuchung hat die Verfasserin die folgenden Untersuchungsschritte und die Erstellung des Modells für Planung, Erstellung und Evaluation nach Richey und Klein (2007) übernommen.

Der Begriff des Lernmediums

Das Wort "Medien" kommt vom lateinischen Wort "Medius" bedeutet Mitte, Einführung oder Vermittler. In der Zwischenzeit ist Lernen eine Aktivität, um den Schülern Unterrichtsmaterial zu vermitteln. Laut Briggs in Rudi und Cepi (2008:6) sind Lernmedien ein physisches Mittel, um Lerninhalte/materialien wie Bücher, Filme, Videos, Folien usw. zu vermitteln. Mit anderen Worten, Lernmedien sind ein physisches Werkzeug, mit dem Informationen oder Themen vermittelt werden können.

In Übereinstimmung mit Briggs Meinung stellt Azhar (2011) fest, dass Lernmedien ein Werkzeug im Lernprozess sowohl innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers sind. Außerdem wird erklärt, dass Lernmedien eine Komponente oder physische Fahrzeuge sind, die Lehrmaterial in der Schülerumgebung enthalten, das die Schüler stimulieren lernen kann. Der Einsatz guter Lernmedien muss an die Bedingungen der

Klasse angepasst werden. Im Allgemeinen sind die Lernmedien in jeder Klasse gleich, aber es gibt Zeiten, in denen bei der Anwendung eines Lernmediums eine Unterscheidung erforderlich ist. Dies geschieht, weil das Potential für jede Klasse unterschiedlich ist. Darüber hinaus stellt Rayanda Asyar (2012:8) fest, dass Lernmedien als alles verstanden werden können, was Nachrichten aus Quellen auf geplante Weise übermitteln oder übertragen kann, was zu einer förderlichen Lernumgebung führt, in der Empfänger den Lernprozess effizient und effektiv durchführen kann.

Die Funktion der Lernmedien

Nach Levie & Lentz (1982) meinen vier Funktionen von Lehrmedien, insbesondere visuellen Medien, nämlich:

1. Aufmerksamkeitsfunktion

Die Funktion der visuellen Medienaufmerksamkeit ist der Kern, der darin besteht, die Aufmerksamkeit der Schüler zu erregen und zu lenken, um sich auf das Thema zu konzentrieren, das sich auf die visuelle Bedeutung bezieht, die angezeigt wird oder den Text des Themas begleitet. Normalerweise interessieren sich die Schüler zu Beginn eines Unterrichts nicht für das Fach oder das Fach ist eines der Fächer, die sie nicht mögen, so dass sie nicht darauf achten.

2. Affektive Funktion

Visuelle Medien lassen sich an der Freude der Schüler erkennen, die Bildtexte lernen (oder lesen). Visuelle Bilder oder Symbole können die Emotionen und Einstellungen der Schüler inspirieren, beispielweise Informationen zu sozialen oder rassistischen Themen.

3. Kognitive Funktion

Die kognitive Funktion visueller Medien kann aus Untersuchungsergebnissen entnommen werden, die zeigen, dass visuelle Symbole oder Bilder das Erreichen von Zielen erleichtern, um in Bildern enthaltene Informationen oder Botschaften zu verstehen und sich daran zu erinnern.

4. Ausgleichsfunktion

Die kompensatorische Funktion von Lernmedien ist aus den Untersuchungsergebnissen ersichtlich, dass visuelle Medien, die einen Kontext für

das Verständnis des Textes bieten, schwachen Lesern helfen, Informationen im Text zu organisieren und sich wieder daran zu erinnern.

Mit anderen Worten, die Lernmedien dienen dazu, Schüler aufzunehmen, die schwach sind und den Inhalt der Lektionen, die mit Text oder mündlich präsentiert werden, nur langsam akzeptieren und verstehen.

Der Begriff des Comics

Laut Rahadian in Nurgiyantoro (2013:409) waren Comics zunächst mit allem verbunden, was sehr lustig war. Comics kommen vom niederländischen Wort „komiek“, was „Komiker“ bedeutet, und vom altgriechischen Wort „komikos“, einer Wortbildung aus „kosmos“, was Spaß haben oder Witze machen bedeutet. Laut Rohani in Hasan Sastra Negara (2014:70) ist Comic als Lehrmedium ein Cartoon, der darstellen kann. Diese Eigenschaften können den Leser interessant machen.

Nach Thoybah (202:15) sind Comics Medien, die einfach, klar und leicht verständlich sind. Daher können Comic-Medien als Informations- und Bildungsmedien fungieren. Wie Indria (2014:1) stellt fest, sind Comics global geworden und werden als Medien wahrgenommen oder sogar gesetzlich anerkannt, die einen positiven Beitrag zu einer Reise der menschlichen Zivilisation leisten können. Comics sind in der Lage, verschiedene Elemente der Kommunikation bei der Ideenvermittlung kreativ und aktiv zu begleiten und mitzugestalten.

Die Merkmale des Comics

Laut Danaswari in Nurlatipah und die andere (2015:5) sind die Merkmale des Comics die folgenden: (1) Für das Erstellen von Comics zum Zeichnen sind Charaktere erforderlich. Charaktere in Comics, nämlich die Beschreibung von etwas, das im Comic erklärt wird, (2) Gesichtsausdrücke der Charaktere. Wenn wir den Ausdruck der Gefühle des Charakters bestimmen, den wir machen. Zum Beispiel der Ausdruck, der dargestellt wird, wenn man lächelt, traurig, wütend, verärgert oder überrascht ist, (3) Wortballons, die die Hauptelemente jedes Bild- und Wortcomics sind. Beide beschreiben sich gegenseitig, um den Dialog zwischen

den Charakteren zu zeigen, (4) Die Bewegungslinie, also das, was gezeichnet wird, wird in der Vorstellung des Lesers lebendig aussehen, (5) Setting, das dem Leser den Kontext des im Comic präsentierten Materials zeigen kann, und (6) Tafeln, nämlich als Abfolge jedes Bildes oder materials und um die Fortsetzung der laufenden Geschichte aufrecht zu erhalten.

Der Begriff der Volksgeschichte

Nach Suripan (1991:4) ist Volksgeschichte eine Geschichte, die von Generation zu Generation mündlich von der alten zur neuen Generation weitergegeben wird. Volksgeschichten können als Ausdrucksform einer Kultur interpretiert werden, die in der Gesellschaft durch Sprache existiert, die in direktem Zusammenhang mit verschiedenen Aspekten der Kultur und der Zusammensetzung von Werten steht. soziale Gesellschaft selbst. Nach Sisyono und Freund ist Volksgeschichte eines der literarischen Werke in Form von Geschichten, die in traditionellen Gesellschaften geboren, gelebt und entwickelt wurden, die mündlich verbreitet sind, das Überleben beinhalten, anonym sind und über einen langen Zeitraum unter speziellen Kollektiven verbreitet werden. Darüber hinaus kann Volksgeschichte als kultureller Ausdruck einer Gesellschaft durch gesprochene Sprache interpretiert werden, die in direktem Zusammenhang mit verschiedenen Aspekten der Kultur und der Zusammensetzung der sozialen Werte der Gemeinschaft steht. In der Vergangenheit wurden Volksgeschichte mündlich von einer Generation zur nächsten weitergegeben (Suripan Sadi Hutomo, 1991:4).

Arten von Volksgeschichte

Laut William R Bascom (in James Danandjaya 1991:50) ist die Volksgeschichte in drei Hauptgruppen unterteilt, nämlich:

1. Mythos (Milbe) ist eine Volksprosa-Geschichte, die als wirklich geschehen angesehen wird, nachdem sie vom Besitzer als heilig angesehen wurde. Milbe ist durch einen Gott oder einen Halbgott gekennzeichnet. Ereignisse ereigneten sich in einer anderen Welt oder nicht in der Welt, wie wir sie heute kennen und in der Vergangenheit.

2. Legende ist die Prosa der Menschen, die ähnliche Eigenschaften wie der Mythos hat, nämlich dass sie als wirklich geschehen angesehen wird, aber nicht als heilig angesehen wird. Im Gegensatz zu Mythen werden Legenden von Menschen gefeiert, obwohl sie manchmal außergewöhnliche Eigenschaften haben und oft auch von magischen Kreaturen unterstützt werden. Der Ort, an dem es in der Welt passiert ist, wie wir es kennen, und es ist nicht allzu lange her.
3. Märchen ist Volksprosa, die von den Besitzern von Geschichten und Märchen unabhängig von Zeit und Ort als wahr angesehen werden.

In dieser Untersuchung mit dem Titel der Volksgeschichte von *Hikayat Beginde Lubuk Gong* ist eine Art Legende.

Ibis Paint X

Basierend auf der Herstellung werden Comics im Prozess des Zeichnens oder Malens geboren, entweder manuell mit Malwerkzeugen oder mit Hilfe von elektronischen Geräten wie Computern oder sogar Android (Mobiltelefonen). Mit der zunehmenden rasanten Entwicklung der Technologie kann man einfach nur mit der Editor Applikation zeichnen oder malen. Darüber hinaus nutzen die Comic-Schauspieler ihre verschiedenen Editor-Applikation, um die von ihnen erstellten Comics zu perfektionieren.

Eine der Editor-Applikation, die sich auf diese Entwicklung konzentriert, ist die *Ibis Paint X* Applikation auf Android, basierend auf der Spezifikation aus dem Google Play Store, dass "*Ibis Paint is a popular and versatil drawing app downloaded more than 80 Million times in total as a series, over 2500 materials, over 800 fonts, which provider 362 brushes, 64 filters, 46 screentones, 27 blending modes, recording drawing processes, stroke stabilization feature, various ruler features such as radial line rulers or symmetry rulers, and clipping mask features*".

Konzeptuelle Grundlage

Comics auf Deutsch werden beim Deutschlernen selten verwendet. Comics können ein interessantes Lernmedium beim Deutschlernen sein, um Deutsch zu

Lernen. Durch Comics erhofft man sich, dass das Lernen leichter verständlich wird. Comics können aus Volksgeschichten, die viele Menschen nicht kennen, erstellt werden. In dieser Untersuchung wird die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* zu einem interessanten Comic entwickelt. Diese Untersuchung verwendet die Applikation MediBang Paint, um attraktive Bilder zu erstellen. Die Erstellung des Comics ist an die Phasen der Richey und Klein Theorie angepasst.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Die Untersuchung benutzt die deskriptive qualitative Methode und das Model von Richey und Klein, die aus drei Schritten besteht, sie sind (1) die Planung, (2) die Erstellung und (3) die Evaluation. Das Ziel dieser Untersuchung ist ein interessantes Comics von der Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* erstellt.

DIE DISKUSSION

Basierend auf den erstellten Comics kann man sagen, dass es sich bei den Daten in dieser Untersuchung um die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* aus dem Buch Bunga Rampai Cerita Rakyat Nusantara handelt, die 2018 von Ismadi geschrieben wurde. In dieser Untersuchung wurde die Theorie von Richey und Klein verwendet. Diese Theorie besteht aus drei Phasen, nämlich: 1) Planung, 2) Erstellung und 3) Evaluation. In der Planungsphase wurden Fragebögen und Problemanalysen erstellt. Comic-Lernmedien waren für das Erlernen der deutschen Sprache interessant, da die Volksgeschichte *Hikayat Beginde Lubuk Gong* noch nie in Form von Comics auf Deutsch erstellt wurde.

Die zweite Phase ist die Erstellungsphase. In der Erstellungsphase werden Comics erstellt. Zunächst werden Wörter, Sätze und Phrasen aus der Volksgeschichte gesammelt und dann in Dialogskripte umgewandelt. Anschließend wurde das Konzept mit der Applikation *Ibis Paint X* umgesetzt.

Die dritte Phase ist die Evaluationsphase. In der Evaluationsphase werden die Bewertungsergebnisse von Experten vorgelegt. Nachdem ein Comic aus einer Volksgeschichte erstellt wurde, muss dieser von einem Experten bewertet werden.

Das Comic besteht aus 24 Seiten und 102 Bildern. Die Bewertungsergebnisse zeigen, dass dieses Lernmedium eine Gesamtnote von 94 (sehr gut) hat. Beim Deutschlernen können Lernmedien eingesetzt werden.

SCHLUSSFOLGERUNG

Basierend aus dem Untersuchungsergebnis gibt Schlussfolgerungen:

1. Der Prozess der Erstellung ein Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte „Hikayat Beginde Lubuk Gong“ basiert auf der Theorie von Richey und Klein. Sie sind:
 - a. Die Planungsphase. In dieser Phase wurde die Volksgeschichte „Hikayat Beginde Lubuk Gong“ auswählen. Dann verwandelte sich die Folklore in eine Form des Dialogs. Dann werden das Konzept und die Gestaltung der Zeichnung vorbereitet.
 - b. Die Erstellung. In dieser Phase wurde des Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte „Hikayat Beginde Lubuk Gong“ mit interessanten Charakterbildern, die mit Hilfe von Ibis Paint X entwickelt wurden.
 - c. Die Evaluation. In dieser Untersuchung wird das Comics von Medienexperten validiert. Es gibt zehn Kategorien. Der Medienexperten gibt die Note 95 (sehr gut).
2. Das Ergebnis der Erstellung des Comics als Lernmedium aus der Volksgeschichte „Hikayat Beginde Lubuk Gong“ ist ein Comic. Dieses Comic besteht aus 24 Seiten und 102 Bilder. In diesem Comic gibt es acht Hauptfiguren. Sie sind Beginde Lubuk Gong, Prinzessin Lubuk Gong, Begindes Sohn, Delegationsleiter, Königin Lubuk Gong, Prinzessin Ririn, Königin Anti, Königin Beginde. Das Comicpapier hat das Format A4. Die Gesamtergebnisse der Bewertung der beiden Experten, nämlich Materialexperten und Medienexperten, lagen bei 94,3. Das bedeutet, dass dieses Comic-Medium sehr interessant ist und sich als Lernmedium eignet.

LITERATURVERZEICHNIS

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Dihyah, Muhammad. 2021. Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak. Tesis. Pascasarjana. IAIN Parepare.
- Djamarah, B. S. & Zain, A. 2010. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gaol, Okalini Lumban. 2019. *Die Erstellung des Comics Batu Na Bontar*. Fakultät Für Sprache Und Kunst. Medan. Staatlichen Universität Medan.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hutabarat, Martupa. 2020. *Die Erstellung eines Comics über die Legende „Si Boru Natumandi“*. Fakultät Für Sprache Und Kunst. Medan. Staatlichen Universität Medan.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan*. Malang: Dioma
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2012. *Media Pembelajaran (Manual & Digital)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Maharsi, Indria. 2015. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nanico, Berlian Putri Sutrisno. 2018. *Die Erstellung eines Comics als Lernmedium für Lesekompetenz im Deutschunterricht*. Fakultät Für Sprache Und Kunst. Medan. Staatlichen Universität Medan.
- Nasehudin, S. T. & Gozali, N. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Negara, Hasan Sastra. 2014. *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*. Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3.
- Nunik Nurlatipah, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII*

SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2.

Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 142
Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*

Rayanda Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada

Rudi Susilana, Cipi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Sianipar, Jendri Asmar. 2020. *Die Erstellung eines Comics als Lernmedium im Fach Deutsch für Kinder zur Charakterbildung*. Fakultät Für Sprache Und Kunst. Medan. Staatlichen Universität Medan.

Sijabat, Asmita Priyanka. 2019. *Die Erstellung eines Comics der Legende "Nyi Roro Kidul Pantai Selatan"*. Fakultät Für Sprache Und Kunst. Medan. Staatlichen Universität Medan.

Thoybah, Lathifah Nor. 2021. *Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Islam Di MAN Kota Palangka Raya*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Palangkaraya. Institut Agama Islam Negeri Palangka raya.
