



MEDIA KOMIK CERITA RAKYAT MELAYU RIAU UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA SISWA

Nana Rahayu¹, Hasnah Faizah², M. Nur Mustafa³, Elmustian⁴, Hermandra⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Riau, Pekanbaru, Indoneisa

¹nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, ²hasnah.faizah@lecturer.unri.ac.id, ³em_nur1388@yahoo.com,
⁴elmustian@lecturer.unri.ac.id, ⁵hermandra@lecturer.unri.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman membaca bahasa Jepang pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa dan dosen pengampu lainnya, peneliti menemukan beberapa kendala bagi mahasiswa. Hal itu dilihat dari kesulitan memahami bacaan karena masih banyaknya bahasa Jepang yang belum dipelajari. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan keefektifan media komik dengan mengadaptasi cerita rakyat Melayu Riau pada mahasiswa angkatan 2021. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimental dengan desain *pretest* dan *posttest control group*. Populasi penelitian melibatkan 40 mahasiswa yang mengambil mata kuliah membaca pemahaman dengan sampel penelitian sebanyak 20 orang mahasiswa sebagai kelas eksperimen 20 orang mahasiswa lainnya sebagai kontrol. Tahapan dalam penelitian sebanyak 3 kali. Instrumen penelitian menggunakan tes. Berdasarkan hasil tes *Independent Sample T Test* melalui SPSS Versi 25 diperoleh nilai Sig. (2-ekor) adalah 0,001. Hasilnya yang lebih kecil dari 0,05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan pada *Independent Sample T Test*. Maka, dapat dikatakan bahwa media komik cerita rakyat Melayu Riau yang berbahasa Jepang dapat meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa.

Kata Kunci: media, komik cerita rakyat melayu Riau, pemahaman membaca siswa

RIAU MALAY FOLKLORE COMIC MEDIA TO INCREASE STUDENTS' READING COMPREHENSION

ABSTRACT

This article is indicated by the students' lack of Japanese reading comprehension at the Japanese Language Education study program of FKIP in Universitas Riau. Based on the interviews applied to students and other lecturers, the researchers found several obstacles for students. It comes from the difficulty of comprehending the reading text because there were still many Japanese vocabularies that had not been learned by students. The purpose of the research is to describe the effectiveness of comic media by adapting the Riau Malay folklore for students in the year of 2021. The research is quantitative research with Quasi-Experimental Design with Pretest And Posttest Control Group design. The population involved 40 students who took reading comprehension subjects with the sample in the experimental class of 20 students and, and 20 students in the control class. The treatment was 3 cycles. The instrument of the research used a test. Based on the results of the Independent Sample T Test through SPSS version 25, the Sig value (2-tails) was 0.001. The value that was smaller than 0.05 is the basic value decision-making on the Independent Sample T-Test. Thus, the Japanese language-adapted Riau Malay folklore comic media could improve students' reading comprehension.

Keywords: media, Riau Malay folklore comics, students' reading comprehension

Submitted	Accepted	Published
13 Juni 2022	10 November 2022	28 November 2022

Citation	:	Rahayu, N., Faizah, H., Mustafa, M. N., Elmustian., & Hermandra. (2022). Media Komik Cerita Rakyat Melayu Riau Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(6), 1882-1888. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8999 .
-----------------	---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PENDAHULUAN

Belajar bahasa asing sangat menarik bagi banyak orang karena dapat memahami suatu budaya baru (Abdullah, 2021). Begitu juga dengan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Pada umumnya mereka tertarik belajar bahasa Jepang karena sudah familiar dengan anime, game, j-pop, dan lain-lain. Anime memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan

motivasi belajar bahasa Jepang (Wahidati & Kharismawati, 2018). Selain itu, anime juga dianggap sebagai alat pedagogis seperti praktik literasi dalam pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing di dalam dan di luar kelas (Shintaku, 2022).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation yang dirilis pada

tahun 2020, dari 142 negara di dunia yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Jepang, Indonesia menempati peringkat ke-2 setelah China, yaitu 18,4%. Hasil survei juga menunjukkan jumlah lembaga pendidikan formal dan nonformal yang menyelenggarakan pelajaran bahasa Jepang di Indonesia sebanyak 2.879 lembaga setelah Korea Selatan. Meningkat 15,4% dari tahun sebelumnya dengan 709.479 siswa (The Japan Foundation, 2020).

Pada umumnya pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia baik di lembaga formal maupun nonformal masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari penggunaan buku ajar yang belum optimal. Metode pembelajaran yang cenderung kurang menarik membuat proses pembelajaran menjadi membosankan (Diner, 2020). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, hasil angket yang diberikan kepada sampel seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tahun 2018 FKIP Universitas Riau berminat membaca sastra Jepang dalam kategori sedang. Membaca menurut (Harismawan, 2020) adalah kegiatan yang dilakukan untuk menstabilkan emosi, mengisi waktu luang, dan mengetahui perkembangan dunia. Hasil ini memiliki pengaruh terhadap motivasi siswa untuk membaca sastra Jepang. Rendahnya motivasi siswa untuk membaca dikarenakan siswa belum memiliki perasaan dan sikap yang positif terhadap bacaan bahasa Jepang (Rahayu & Azizah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang adalah tidak hanya rendah motivasinya tetapi juga memiliki keterampilan membaca pemahaman yang rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca dalam bahasa Jepang, diperlukan materi pembelajaran membaca yang menarik. Dari uraian tersebut, tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca bahasa Jepang yang sama. Jadi, ini menjadi kendala dalam mempelajari pemahaman bacaan dalam bahasa Jepang.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah komik (Anesia et al., 2018; Subroto et al., 2020). Komik dapat dijadikan alat

untuk meningkatkan literasi siswa (Karmiani, 2018; Mukti, 2016; Saifudin, 2017; Zalmansyah, 2013). Dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Jepang, ia melihat efektivitas komik sebagai media pembelajaran membaca pemahaman mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2021 menggunakan komik. Yusnani dalam (H. Zalman, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa akan lebih menyenangkan jika salah satu medianya adalah komik. Media pembelajaran jika disajikan dengan baik dan benar dapat mengubah cara siswa memperoleh informasi dan mengubah cara belajar siswa (Barokahhuda et al., 2021; Gunawan et al., 2020; Via Luviana Dewanty, Dewi Kusri, 2022). Komik yang digunakan adalah komik Jepang yang diadaptasi dari cerita rakyat Melayu Riau yang berjudul Legenda Ikan Patin.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2021:2) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dalam penelitian untuk tujuan tertentu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi-eksperimen dengan metode kuantitatif. Penelitian kuasi-eksperimen ini memiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana sampel penelitian diambil secara acak berjumlah 40 orang mahasiswa angkatan 2021 yang terbagi atas 20 orang mahasiswa di kelas kontrol dan 20 orang mahasiswa di kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati pembelajaran membaca bahasa Jepang di kelas dengan menggunakan media komik cerita rakyat Melayu Riau berbahasa Jepang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan tes dan dokumentasi hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran membaca bahasa Jepang dengan menggunakan media komik cerita Rakyat Melayu Riau. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu 1) pemberitan tes awal (*pre-test*), 2) perlakuan pertama, 3) perlakuan kedua, 4) perlakuan ketiga dan 5) pemberian tes akhir (*post-test*). Masing-masing perlakuan diberi kuis kecil

untuk melihat progres belajar mahasiswa dalam pembelajaran membaca pemahaman dan keefektifan media komik cerita rakyat Melayu Riau untuk meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui keefektifan media komik dalam pembelajaran pemahaman membaca siswa, peneliti dapat melakukan analisis untuk melihat hasil tes (*pretest* dan *posttest*) yang diberikan pada dua kelas yaitu

kelas eksperimen dan kelas eksperimen. kelas kontrol. Untuk melihat perkembangan kemajuan belajar siswa, setelah diberikan perlakuan diberikan kuis kecil. Setelah diperoleh hasil pretest dan posttest , maka dilakukan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji independent sample t-test untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang tidak menggunakan komik.

Hasil Pre-test dan Post-test

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol		
NO	Mahasiswa	Pre-test	Post-test	Mahasiswa	Pre-test	Post-test
1	M5	60	100	M3	24	88
2	M4	68	96	M4	48	84
3	M12	56	88	M11	28	80
4	M17	32	92	M12	52	72
5	M13	40	84	M15	52	76
6	M6	44	88	M1	36	80
7	M3	60	80	M2	48	80
8	M18	40	92	M19	40	84
9	M16	40	96	M13	60	72
10	M7	28	96	M18	56	72
11	M8	44	88	SH	52	100
12	M11	32	80	M20	48	76
13	M10	32	88	M17	68	92
14	M2	60	92	M6	72	84
15	M15	20	88	M10	64	84
16	M9	56	84	M5	24	64
17	M14	32	96	M9	20	72
18	M1	76	100	M14	32	80
19	M20	64	100	M8	40	76
20	M19	44	96	M7	28	76
TOTAL		928	1824	TOTAL	892	1592
Rata-Rata		46.4	91.2	Rata-Rata	44.6	79.6

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai rata-rata pretest dan posttest untuk masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai pretest rata-rata posttest adalah 91,2, pada kelas kontrol diperoleh rata pretest -rata posttest sebesar 79,6. Dengan demikian, pembelajaran pemahaman membaca siswa dengan menggunakan media komik mengalami peningkatan dan dapat dikatakan efektif

digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai siswa, pada setiap pertemuan dan setelah diberikan perlakuan peneliti juga memberikan kuis kepada siswa untuk melihat tingkat pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil kuis siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki kemampuan yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dalam penelitian ini adalah jika angka signifikansi di atas 0,05 maka H_0 diterima, tetapi jika angka signifikansi di bawah 0,05 maka H_0 ditolak.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Pretest	Based on Mean	.001	1	38	.980
	Based on Median	.005	1	38	.944
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	37.918	.944
	Based on trimmed mean	.002	1	38	.964

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) Berdasarkan Mean adalah 0,980. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama.

menggunakan Shapiro Wilk melalui SPSS Versi 25 untuk menguji hipotesis. Data yang terdistribusi normal akan memperkecil kemungkinan bias. Jika nilai Asymp. Tanda tangan. suatu variabel lebih besar dari taraf signifikan $> 0,05$ maka variabel tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Asymp. Tanda tangan. suatu variabel lebih kecil dari taraf signifikansi $< 0,05$ maka variabel tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini untuk mengetahui normalitas sebaran data

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Kelompok Kelas	Statisti	c	df	Sig.	Statisti	c	df	Sig.
	Kelas Kontrol	.143	20	.200*	.952	20	.399	

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, nilai Sig. kelas eksperimen 0,117 dan kelas kontrol 0,126. keduanya menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti H_a diterima. Berdasarkan

pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa data dua kelas berdistribusi normal.

Uji Independent Sample T Test

Untuk melihat dan mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar

siswa yang menggunakan media komik dan yang tidak menggunakan media komik, maka dilakukan Independent Sample T Test. Hipotesis

ditolak (Ho) jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan $df (n-2)$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 5. Independent Sampel T Test

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post test	Equal variances assumed	.308	.582	5.05	38	.000	11.600	2.294	6.956	16.244
	Equal variances not assumed			5.05	35.8	.000	11.600	2.294	6.947	16.253

Berdasarkan hasil Independent Sample T Test melalui SPSS diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001. hasilnya lebih kecil dari 0,05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan pada Independent Sample T Test, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, H_o ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai-nilai kelas eksperimen yang menggunakan media komik dan kelas kontrol tidak menggunakan media komik.

Pembahasan

Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti memulai tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui seberapa jauh taraf pemahaman mahasiswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Dari hasil tes awal dapat dilihat mahasiswa masih belum terlalu memahami isi dari materi yang mereka baca. Sehingga beberapa mahasiswa menganggap bahwa pembelajaran membaca bahasa Jepang sulit dan membosankan. Menurut (AM Oesman, 2013) Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan dokkai siswa, antara lain dari segi kemampuan berbahasanya yaitu kemampuan menangkap arti kosakata, membaca huruf kanji, dan memahami tata bahasa juga kemampuan menerjemahkannya. Selain itu, masih ada beberapa faktor lagi yaitu minat membaca dan metode pembelajarannya. Sejalan

dengan pendapat tersebut maka penulis menggunakan media komik untuk membantu mahasiswa menguasai materi bacaan berbahasa Jepang.

Menurut (Pratiwi & Kurniawan, 2013) 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. Dalam hal ini penggunaan komik cerita rakyat Melayu Riau yang berjudul *Legenda Ikan Patin* lebih menarik sebagai media pembelajaran dibandingkan mahasiswa membaca teks aslinya. Sejalan dengan pendapat (Payanti, 2022) bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran terutama pembelajaran membaca pemahaman bahasa Jepang memiliki peran penting. Komik memiliki manfaat untuk mendorong minat membaca mahasiswa serta membantu mahasiswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh dosen. Komik cerita rakyat Melayu Riau yang berjudul *Legenda Ikan Patin* digunakan untuk membahas tokoh-tokoh serta asal mula Ikan Patin yang hampir tidak diketahui oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pemahaman membaca siswa yang menggunakan media komik lebih tinggi daripada pembelajaran pemahaman membaca tanpa menggunakan media komik, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 91,2 dan kelas kontrol 79,6. Setelah mendapatkan hasil dari pretest dan posttest siswa memakan uji homogenitas, maka nilai signifikansi (Sig.) Berdasarkan Mean adalah 0,980. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau sama, setelah dilakukan uji homogenitas maka dilakukan uji normalitas dan diperoleh nilai Sig. kelas eksperimen 0,117 dan kelas kontrol 0,126. keduanya menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti data dua kelas berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan Independent Sample T Test untuk memperoleh Sig. (2-tailed) nilai 0,001 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai-nilai kelas eksperimen yang menggunakan media komik. dengan kelas kontrol dengan tidak menggunakan media komik. Rekomendasi dari penelitian ini adalah penggunaan komik cerita rakyat Melayu Riau sebagai bahan penelitian lanjutan untuk meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. A. B. (2021). The Influence of Motivation and Learning Strategies on Academic Performance in Learning Japanese Language Among Malay Students: A Conceptual Framework. *Review of International Geographical Education Online*, 11(8), 308–317. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.08.30>
- AM Oesman. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Bacaan Bahasa Jepang Tingkat Dasar Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning teknik Script. *Izumi*, 2(2).
- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(1), 53–57. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Barokahhuda, U., Sumarmin, R., Yogica, R., Studi, P., Biologi, P., Padang, N., & Hewan, M. J. (2021). Analisis Kebutuhan untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Manga pada Materi Jaringan Hewan Kelas XI SMA. *Bioedusiana*, 6(1), 88–103.
- Diner, L. (2020). Efforts to Increase Listening Ability Through Interactive Multimedia on Dokkai Learning in Japanese Language Education Program of UNNES. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(12), 69–84. https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85079756087
- Gunawan, F., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Drill And Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 187–198. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p187>
- H. Zalman. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap kemampuan Dokkai Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Padang Tahun 2018-2019. *Omiyage*, 3(1), 44–49.
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA The Use of Web-Based Comics in High School History Subjects. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40–50. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm/article/view/634>
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan*

- Pengajaran*), 2(6), 883.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514>
- Mukti, A. A. (2016). Pengembangan Media Digital Komik Kaguya Hime (かぐやひめ) Sebagai Pengenalan Serta Peningkatan Literasi Bahasa Jepang. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/26566%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/26566/24333>
- Payanti, D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan ...*, 4(April), 464–475.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. (2013). Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1–16.
- Rahayu, N., & Azizah, S. (2021). Minat Membaca pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(November), 1582–1587.
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 99.
<https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i2.8711>
- Shintaku, K. (2022). Self-directed learning with anime: A case of Japanese language and culture. *Foreign Language Annals*.
<https://doi.org/10.1111/flan.12598>
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Via, L. D., & Dewi, K. R. A. P. (2022). Literature Review: Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Asing untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus pada Bentuk dan Tampilan Komik. *Chi'e: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 10(1), 1–10.
- Wahidati, L., & Kharismawati, M. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *Izumi*, 7(1), 1.
<https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>
- Zalmansyah, A. (2013). Increasing the Students' Vocabulary by Using Comic Strips as An English Teaching Media. *Kandai*, 9(2), 262–275.