

Analisis Keefektifan Penggunaan Komik Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris

Khamdika Nur Anggraini¹

¹Universitas Djuanda, khamdikaunida@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Inggris. Posisi Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia membuka peluang untuk pertumbuhan dan pembelajaran yang lebih baik, terutama karena mata pelajaran ini telah diakui sebagai bagian dari kurikulum pendidikan kita. Pemanfaatan komik berbahasa Inggris sebagai media diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi pembaca berkat sifatnya yang menghibur. Keterampilan berbahasa sangat krusial, karena menguasai bahasa memungkinkan mahasiswa untuk mengekspresikan ide dan perasaan dalam konteks dan situasi ketika berkomunikasi. Dengan kemampuan berbahasa yang baik, kita dapat berbicara secara efektif, yang membantu membentuk pengertian kreatif dan menghasilkan bahasa yang jelas, koheren, serta mudah dipahami, sambil mengekspresikan ide dan emosi. Masalah penguasaan Bahasa Inggris terlihat jelas dalam penyusunan rencana program pendidikan di tingkat nasional. Bahasa asing dalam praktiknya, masih menjadi bahasa yang penting untuk diajarkan kepada para siswa melalui proses pembelajaran yang dimulai dari perencanaan sampai berakhir dengan penilaian. Intinya, pembelajaran adalah kegiatan komprehensif untuk meraih sasaran tertentu. Komik adalah salah satu alat yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan ide, fantasi, dan inovasi melalui gambar serta teks. Komik mampu mendorong banyak individu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris secara efektif.

Kata Kunci: Media Pengajaran, Bahasa Inggris, Komik, Desain

PENDAHULUAN

Menurut Anderson (dalam Tarigan, 2015:21), bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Bahasa tidak hanya harus dipahami oleh penutur, tetapi juga harus

dapat dimengerti oleh pendengar. Apabila pesan yang disampaikan oleh penutur tidak dapat dipahami oleh pendengar konsekuensinya, alur interaksi tersebut tidak akan berfungsi secara optimal. Maka dari itu, kontribusi bahasa sangatlah vital sebagai instrumen komunikasi, baik pada lingkup personal maupun kolektif.(Tambunsaribu & Galingging, 2021)

Penguasaan kompetensi keahlian dan pencapaian akademik yang mumpuni serta teruji menjadi sebuah tuntutan mutlak akibat adanya kompetisi global di beragam sektor. Dalam konteks sistem edukasi di Indonesia, terdapat beberapa inisiatif yang sudah berupaya mempersiapkan diri menghadapi persaingan global dengan fokus pada pencetakan alumni yang memiliki kapasitas untuk berkompetisi secara optimal, baik ketika melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi maupun saat memasuki pasar tenaga kerja. Di samping ikhtiar yang diinisiasi oleh pemerintah, mesti ada pula usaha yang dilaksanakan dengan mandiri dalam skala dasar serta lanjutan di antaranya dengan menetapkan standar mutu pendidikan dan manajemen yang baik serta sejalan dengan standar internasional. Tindakan ini memiliki konsekuensi cukup berat dengan melibatkan banyak hal yang harus ditingkatkan, seperti perbaikan fasilitas, penyempurnaan kurikulum, pengembangan materi ajar, serta peningkatan sistem manajemen administratif dan intelektual, dan yang menjadi landasan utama adalah perbaikan kapasitas sumber daya insani yang bertanggung jawab mengimplementasikan komitmen tersebut. Untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam sektor pendidikan, penguasaan bahasa asing akan menjadi sangat krusial. Hal ini disebabkan oleh berbagai pertimbangan yang berkaitan dengan penerapan tolok ukur kualitas global. Sebuah institusi pendidikan telah berkontribusi untuk mengadopsi sistem manajemen yang tidak lagi berpedoman pada kriteria atau ekspektasi mutu domestik. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya insani yang memiliki kompetensi untuk menginterpretasikan setiap detail informasi yang relevan sehingga dapat mendukung kinerja mereka dalam mewujudkan komitmen lembaga.

Hal ini tentu saja mustahil dilaksanakan jika para pengajar tidak memiliki kompetensi berbahasa Inggris. (Mariska Yohana & Studi Desain Komunikasi Visual, 2017)

Bahasa Inggris menempati posisi sebagai bahasa global bagi warga Indonesia. Kapasitas berbahasa Inggris menjadi aset fundamental bagi individu untuk bersaing di zaman sekarang. Kebutuhan akan bahasa asing telah diakomodasi dalam kurikulum, dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga level perguruan tinggi. Namun, pada tahap sekolah dasar, pengajaran Bahasa Inggris masih terbatas pada pengenalan perbedaharaan kata. Karena pentingnya pemahaman perbedaharaan kata merupakan salah satu syarat utama dalam menguasai bahasa asing, seperti yang dinyatakan oleh John Read "Semakin banyak kata yang anda miliki dalam kosakata lisan atau tulisan anda, konsekuensinya, probabilitas bagi anda untu mencapai keberhasilan dalam ranah pendidikan, bisnis, dan karier" (John Read 2000), yang menjelaskan bahwa semakin banyak kosa kata yang dikuasai, peluang untuk mencapai keberhasilan di bidang akademis, bisnis, dan karier menjadi semakin luas. (Komunikasi Visual, 2017)

Peoses pengajaran Bahasa Inggris melibatkan serangkaian tahapan yang kompehensif, meliputi penyusunan rencana, implementasi kegiatan, hingga tahap penilaian yang didukung oleh ketersediaan tenaga rofesional dan kelengkapan fasilitas. Perencanaan pengajaran merangkum sasaran pembelajaran yang dijabarkan dalam silabus serta rencana pelaksanaan pengajaran (RPP). Implementasi pengajaran merujuk pada kegiatan belajar mengajar yang dilangsungkan berlanasan rancangan yang telah disusun dengan adanya dukungan dari berbagai sumber belajar. Adapun evaluasi pengajaran merupakan mekanisme pengukuran terhadap tercapainya tujuan yang telah ditetapkan dalam perencanaan dan pelaksanaan proses belajar tersebut. (Sya & Helmanto, 2020)

McKay (2009:1) menegaskan bahwa, "*English is an international language and that teaching it as such entails unique language teaching goals and approaches.*" Menurutnya, karena Bahasa Inggris berfungsi sebagai bahasa internasional, hal ini menuntut adanya sasaran serta metodologi pengajaran bahasa yang khas untuk dapat

merealisasikannya. Selanjutnya McKay (2009:12) turut mengemukakan, *“English is used by individuals to communicate with people of other countries.”* Ini menyiratkan bahwa setiap orang memanfaatkan Bahasa Inggris untuk berinteraksi dengan masyarakat dari negara-negara lain, sehingga penguasaan Bahasa Inggris menjadi krusial agar individu mampu berkomunikasi secara global.(BAHASA INGGRIS Doni Anggoro Ari Santoso et al., 2019)

Faktor kesulitan dalam pembelajaran bahasa Inggris disebabkan oleh dua faktor utama, yakni variabel yang berasal dari dalam diri peserta didik (bersifat internal), termasuk (1) kesehatan siswa, (2) intelektual siswa, (3) rendahnya keinginan belajar, (4) rendahnya semangat belajar, dan variabel yang bersumber dari luar diri peserta didik (bersifat eksternal) meliputi (1) hambatan dari teman selama pembelajaran, (2) ketidaksukaan terhadap materi pembelajaran, (3) media pembelajaran yang digunakan tidak optimal, (4) metode yang digunakan tidak tepat.(Maulana et al., 2023)

Pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa jika proses belajar dilakukan dengan cara mampu menghadirkan suasana kondusif. Salah satu metode yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menggembirakan serta mudah dipahami siswa adalah memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk mencapai materi. Dari banyaknya jenis media pembelajaran yang tersedia, komik merupakan salah satu pilihan yang relevan untuk diimplementasikan dalam mekanisme pengajaran. Dengan memanfaatkan komik, disamping siswa mampu memahami kandungan atau isi pelajaran serta dapat membentuk kepribadian yang mirip dengan tokoh dalam komik, baik melalui cara yang tidak langsung maupun langsung. Menurut KBBI (2008), komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah dipahami dan bersifat menghibur. Sejalan dengan itu, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Listiyani & Widayati, 2012:80) menyatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang menyajikan cerita melalui rangkaian gambar untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Sejak kemunculannya, komik dikenal sebagai media yang

menyenangkan dan menghibur (Puspananda, 2022). Komik adalah media ajar yang ringkas namun efisien dalam menyampaikan materi edukasi kepada audiens. Selain itu, komik memfasilitasi perumusan konsep pelajaran agar terlihat jauh lebih atraktif.(Putri & Rayhan Pradana, 2024)

Menurut Yang Gene (2003), dalam bidang pendidikan komik memiliki sejumlah kekuatan, termasuk (a) motivasi yang sesuai dengan ketertarikan alami manusia terhadap ilustrasi, sehingga komik mampu menarik dan mempertahankan perhatian siswa, (b) visual. Ini terjadi karena gambar dan teks saling melengkapi dalam menceritakan sebuah narasi, (c) permanen. Williams (1995) menyatakan bahwa komik berbeda dari film dan animasi yang memiliki kontrol atas kecepatan tayang. Waktu dalam komik ditentukan oleh kecepatan pembaca, (d) perantara. Komik bisa memberikan penyangga untuk konsep-konsep yang sulit dipahami, (e) populer. Buku komik mendukung literasi media dan mendorong siswa untuk menjadi konsumen yang kritis terhadap pesan media. Selain itu, melalui buku komik yang mengangkat aspek sosial siswa dapat mengevaluasi cara hidup modern, mitos dan nilai-nilai.(Nathasia Subroto et al. 2020). Komik merupakan komponen dari budaya massa yang digemari khalayak. Timaty dan rekan-rekan (2002) mengutarakan pandangan bahwa, dengan mengintegrasikan budaya populer ke dalam kerangka kurikulum, pendidik memiliki kemampuan untuk menghubungkan perasaan siswa dalam kehidupan pribadi mereka dengan apa yang terjadi di luar lingkungan sekolah.(Sari et al. 2017). Seluruh teks dalam komik disusun dengan teratur dan saling terkait antara ilustrasi (simbol visual) dan tulisan (simbol verbal). Ilustrasi didalam komik berfungsi untuk menyampaikan pesan dan memicu reaksi etetis bagi para pembaca.Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar dan sumber belajar (komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.(Nafala, 2022)

Bonneff (1998: 48) Mengklasifikasikan komik ke dalam berbagai macam jenis, seperti komik buku, komik majalah, komik serial di surat kabar harian dan majalah, buku ajar bergambar, serta pamflet promosi. Secara umum, para pakar melakukan klasifikasi komik menurut kandungan ceritanya. Bonneff membagi jenis komik Indonesia ke dalam tiga kelompok utama, yakni (1) komik bertema wayang dan silat; (2) komik yang bersifat humor; (3) komik untuk kalangan remaja. Di sisi lain Franz dan Meir (1994:58) merujuk pada pandangan Vogel yang mengelompokkan komik berdasarkan materinya ke dalam lima kelas, yaitu; (1) komik humoristik yang menonjolkan aspek kelucuan; (2) komik petualangan yang mengeksplorasi tema alam liar, kriminalitas, romansa, hingga ketegangan dan horor; (3) komik fantasi yang memuat unsur fiksi ilmiah, teknologi, maupun dongeng; (4) komik historis yang berpijak pada peristiwa atau capaian nyata di masa lalu; dan (5) komik realistik atau klasik yang mengadaptasi ulang melalui gambar atau teks karya-karya sastra terkemuka. (Zalmansyah et al., 2017)

Beragam rancangan penelitian eksperimen dalam dunia pengajaran juga sudah menunjukkan berbagai temuan. Ziv, Schmidt, dan Williams melaporkan manfaat belajar yang baik saat buku komik lucu dipakai sesuai di kegiatan mengajar. Nagata mendapati bahwa memakai manga (komik dan kartun dari Jepang) menolong para siswa baru di bidang biokimia karena memberikan info tambahan dan menciptakan dampak yang berkaitan dengan kognisi psikologi serta cara mengajar teknik. Mereka menawarkan cara untuk mengingat apa yang sudah dipelajari serta membuat belajar biokimia jadi makin seru. Martin mengungkapkan bahwa humor berperan seperti cara mengingat atau penunjang memori, yang mendorong pemahaman informasi lebih dalam sehingga meningkatkan penyimpanan dan pengalihan ke ingatan jangka panjang. Dengan memanfaatkan unsur lucu dan visual, komik mampu menyampaikan ide-ide kunci dan membuat suasana kelas jadi lebih santai. (Risma et al., 2018)

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya, komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. (Karmila, 2018). Pemanfaatan komik sebagai sarana instruksional visual menawarkan sejumlah keunggulan strategis, antara lain: (1) memikat atensi peserta didik, (2) menstimulasi gairah belajar, (3) mempertajam pemahaman konsep, (4) mengurangi rasa jenuh dalam kegiatan belajar, (5) membangun atmosfer pembelajaran yang seru, dan (6) meningkatkan standar kualitas proses pendidikan. (Batubara, 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dilakukan dengan wawancara secara online pada 2 Mahasiswa berbasis purposive sampling dan bermaksud untuk menyajikan ilustrasi nyata terkait persepsi dan pengalaman pada menggunakan komik untuk belajar Bahasa Inggris. Untuk penelitian yang sifatnya kualitatif, perlu sekali punya dasar teori supaya saat kita mengolah dan membentuk objek kajian menjadi lebih gampang dipahami.

Proses analisis dilakukan secara deskriptif, dengan cara mengamati, mengklarifikasi, dan menafsirkan jawaban yang diperoleh dari 2 mahasiswa berdasarkan empat fokus utama, yaitu: (1) persepsi dan sikap terhadap media komik, (2) pengalaman belajar menggunakan komik (3) dampak komik terhadap kemampuan Bahasa Inggris, (4) kendala dan cara mengatasinya. Temuan dari analisis ini ditampilkan dengan uraian deskriptif di bagian hasil dan pembahasan. Hal ini bertujuan memperlihatkan kemampuan dan peluang peneliti dalam memanfaatkan komik sebagai sarana belajar Bahasa Inggris.

Tabel 1. Wawancara

NO	Pertanyaan
1.	Bagaimana persepsi Anda mengenai efektivitas penggunaan komik sebagai media dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris?
2.	Bagaimanakah pengalaman Anda secara spesifik ketika memanfaatkan komik sebagai sumber atau media untuk belajar Bahasa Inggris?
3.	Apakah pemanfaatan komik berpengaruh terhadap tingkat pemahaman Anda terhadap materi pelajaran Bahasa Inggris? Mohon berikan alasannya!
4.	Pada aspek kemampuan berbahasa (misalnya, kosakata, tata bahasa, atau pemahaman bacaan), apa sajakah yang Anda anggap paling terbantu oleh penggunaan komik? Jelaskan secara rinci!
5.	Apa kendala atau tantangan yang Anda hadapi saat menggunakan komik sebagai media pembelajaran, dan strategi apa yang Anda gunakan untuk mengatasinya?
6.	Menurut pendapat Anda, apakah komik layak dijadikan sebagai media pembelajaran rutin di dalam kelas? Mohon sertakan alasannya!
7.	Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi melalui media komik dibandingkan dengan metode pembelajaran atau media lain? Jelaskan perbedaannya!
8.	Bagaimana perbandingan tingkat antusiasme Anda saat belajar menggunakan komik dengan saat menggunakan teks bacaan konvensional?
9.	Ketika Anda membaca komik, apakah Anda cenderung fokus pada teks dialog atau pada gambar terlebih dahulu? Dan bagaimana urutan fokus ini memengaruhi pemahaman Anda?
10.	Sejauh mana penggunaan komik memengaruhi daya ingat Anda terhadap kosa kata baru dibandingkan dengan menghafal dari daftar kata?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sarana penunjang edukasi adalah seluruh sarana yang tersedia untuk di manfaatkan guru untuk menyampaikan esensi pembelajaran kepada peserta didik guna meningkatkan minat dan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari media konvensional hingga media digital. Komik merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang awalnya berupa buku atau lembaran bergambar dengan cerita menarik. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, media komik mengalami pengembangan ke dalam berbagai bentuk yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. (Puspananda, 2022)

Pada bagian ini, akan dipaparkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan 2 mahasiswa terkait keefektifan penggunaan komik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Data yang diperoleh dari wawancara ini memberikan gambaran mendalam mengenai analisis persepsi, pengalaman, dampak dan kendala serta solusinya.

1. Persepsi dan Sikap terhadap Media Komik

Mahasiswa memandang peran komik sebagai sarana edukasi yang berdampak signifikan terhadap penguatan keterampilan berbahasa Inggris. Keunggulan komik bertumpu pada pandangan optimis para mahasiswa terhadap instrumen edukasi tersebut yang berupa penyajian visual dan konteks situasional sehingga dapat membantu memperjelas makna bahasa, dan proses pemahaman menjadi lebih mudah serta alami. Kosakata yang muncul dalam komik cenderung unik namun mudah diingat karena dihubungkan langsung dengan ilustrasi dan konteks cerita. Selain itu, tata bahasa yang digunakan dalam komik biasanya sederhana dan komunikatif sehingga memudahkan pembelajar memahami pola kalimat dasar dalam situasi sehari-hari.

Eksistensi persepsi positif ini menjadi faktor kunci karena mampu menstimulasi gairah akademik mahasiswa secara lebih efektif dalam pembelajaran menggunakan komik sehingga lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional. Visual yang disajikan membuat proses belajar tidak membebani dan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan. Mahasiswa merasa bahwa komik lebih tepat dijadikan sebagai media pendukung dan perlu dipadukan dengan metode lain untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang lebih komprehensif.

2. Pengalaman Belajar Menggunakan Komik

Pengalaman mahasiswa dalam memanfaatkan komik sebagai media belajar tergolong positif, meskipun penggunaannya tidak dilakukan secara rutin. Membaca komik memberikan suasana belajar yang lebih santai, namun tetap memungkinkan mahasiswa memperoleh kosakata baru serta memahami ekspresi, emosi, dan konteks komunikasi yang ditampilkan oleh para tokohnya.

Dalam proses membaca komik mahasiswa cenderung memusatkan perhatian pada ilustrasi terlebih dahulu untuk memahami alur cerita, situasi, dan maksud interaksi yang terjadi dengan memahami konteks visual dalam pembacaan dialognya. Pola ini membantu mahasiswa menangkap makna secara lebih cepat dan natural. Kehadiran unsur visual yang mendukung teks membuat pemahaman terhadap pesan, maksud percakapan, dan konteks cerita menjadi lebih mudah, dibandingkan dengan pembelajaran melalui teks bacaan konvensional.

3. Dampak Komik terhadap Kemampuan Bahasa Inggris

Penggunaan komik memiliki dampak positif terhadap berbagai aspek kemampuan berbahasa Inggris pada mahasiswa. Kosakata dalam komik lebih mudah diingat karena disajikan dalam konteks visual dan situasional. Kosakata yang unik

dan relevan dengan cerita membuat proses penyimpanan dalam ingatan menjadi lebih kuat dibandingkan metode hafalan daftar kata. Pemahaman bacaan komik dapat membantu meningkatkan mahasiswa karena ilustrasi memberikan dukungan visual yang memperjelas alur cerita, konflik, dan interaksi antarkarakter yang memudahkan mahasiswa untuk memahami isi dan tujuan percakapan. Dialog yang ditampilkan dalam komik bersifat komunikatif dan mencerminkan percakapan sehari-hari dan dapat membantu mempelajari pola ujaran yang natural, sehingga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara. Pemahaman mahasiswa terkait tata bahasa dalam komik yang disajikan secara kontekstual memudahkan pola-pola dasar struktur kalimat. Meskipun kurang efektif untuk mempelajari tata bahasa formal atau akademik secara mendalam.

Butler (2002) menunjukkan bahwa literatur mengandung gaya-gaya nyata yang membantu pembelajar dalam memahami bagaimana berbagai kalimat dan kosakata digunakan secara alami. Gaya-gaya ini dapat membantu pembelajar dalam menghasilkan penggunaan kosakata dan kalimat yang normal untuk mencapai kecakapan yang memadai dalam bahasa target. Penulis yang baik biasanya juga pembaca yang baik, dan teks-teks yang berbasis literatur merupakan contoh yang baik dari sebuah karya tulis yang baik. (Zainal et al., 2022)

4. Kendala dan Cara Mengatasinya

Kendala utama yang sering terjadi pada mahasiswa dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran adalah kurangnya kebiasaan membaca komik secara konsisten dan lebih fokus menikmati alur cerita sehingga perhatian terhadap aspek kebahasaan berkurang. Mahasiswa menerapkan beberapa strategi untuk mengatasi kendala tersebut dengan cara melakukan pembacaan dua tahap untuk memahami alur cerita serta menelaah lebih dalam unsur bahasa. Penggunaan komik digital yang dapat diakses dan dipelajari kapan pun dan dimana pun sehingga membantu meningkatkan frekuensi membaca. Peningkatan kesadaran belajar dengan

membedakan waktu membaca untuk hiburan dan waktu membaca untuk tujuan pembelajaran serta mencatat kosakata baru yang ditemukan dalam komik agar dapat dipelajari kembali secara lebih terstruktur. Strategi tersebut dapat membantu mahasiswa memaksimalkan pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori-teori pendidikan yang menegaskan bahwa pemanfaatan beragam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan buku teks berbentuk komik lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Oleh sebab itu, integrasi buku teks dalam format komik ke dalam sistem kurikulum sangat disarankan bagi pengajaran. Di samping itu, penyediaan program pengembangan bagi pendidik sangatlah krusial agar efektivitas media tersebut dapat tercapai secara maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan membuktikan bahwa penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi berbahasa mahasiswa. Keefektifan mahasiswa didukung oleh komik yang menghibur dan berbasis visual dan berpengaruh pada faktor yang mampu mempertahankan minat dan motivasi belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa komik berkontribusi positif pada pemerolehan bahasa, sebab ilustrasi dan konteks cerita mempermudah pemahaman makna, penguasaan kosakata baru, dan pemahaman pola kalimat dasar yang bersifat komunikatif. Meskipun terdapat beberapa tantangan seperti mahasiswa yang kurang fokus pada aspek kebahasaan, dapat menggunakan strategi membaca dua tahap (pemahaman

cerita kemudian analisis bahasa), strategi ini merupakan solusi yang dapat diterapkan mahasiswa agar lebih fokus dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, penguatan kapasitas pengajar melalui pelatihan penggunaan perangkat edukasi modern seperti komik sangat disarankan untuk mengoptimalkan dampak positif yang dihasilkan.

REFERENSI

- BAHASA INGGRIS Doni Anggoro Ari Santoso, B., Muniroh, Z., Akmaliah, N., Anggoro Ari Santoso, D., & Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni, P. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN | 181 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS*.
- Batubara, H. H. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF*.
- Karmila, K. (2018). Peningkatan Minat dan Prestasi Bahasa Inggris Siswa melalui Project Based Learning dengan Media Komik. *Paedagogie*, 13(1), 19.
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i1.2056>
- Komunikasi Visual, D. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERUPA FLASHCARD BERGAMBAR PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR* Fitria Iswari. *DEIKSIS*, 09(02).
- Mariska Yohana, F., & Studi Desain Komunikasi Visual, P. (2017). *Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Inggris Desain Bagi Mahasiswa DKV Unindra* (Vol. 1, Issue 02).
- Maulana, S., Febriani Sya, M., Mawardini, A., & Yunianika, I. T. (2023). Open access under CC BY NC SA YouTube as a Media for Developing English Proficiency: Experiments on Elementary School Students in Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 24(2), 93–100.
<https://doi.org/10.33830/jp.v24i2/6150.2023>
- Nafala, N. M. (2022). *IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 3(1), 2022.

- Nathasia Subroto, E., & Qohar, A. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Puspananda, D. R. (2022). STUDI LITERATUR: KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1). <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Putri, V. E., & Rayhan Pradana, S. (2024). Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. In *JESE Journal of Elementary School Education* (Vol. 1, Issue 2).
- Risma, O. :, Amin, F., & Makki, H. (2018). *WEB KOMIK BERBAHASA INGGRIS Upaya Peningkatan Minat Membaca Literatur Berbahasa Inggris* (Vol. 12, Issue 2). <http://www.humbecomics.com/comicsedu/history.html>,
- Sari, F., & Salam Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak, U. (2017). *IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PEMEROLEHAN MEMBACA RECOUNT TEXT*.
- Sya, M. F., & Helmanto, F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2348>
- Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2021). *MASALAH YANG DIHADAPI PELAJAR BAHASA INGGRIS DALAM MEMAHAMI PELAJARAN BAHASA INGGRIS*.
- Zainal, A. G., Risnawaty, R., Isyaku, H., Rt. Bai, R., & Sya, M. F. (2022). The Comparative Effect of Using Original Short Stories and Local Short Stories as Two Types of Cultural Sources on Indonesian EFL Learners' Reading Comprehension. *International Journal of Society, Culture and Language*, 10(1), 143–152. <https://doi.org/10.22034/ijscsl.2021.247370>
- Zalmansyah, A., Bahasa, K., Lampung, P., & Beringin, J. (2017). *K A N D A I MENINGKATKAN PERBENDAHARAAN KATA (VOCABULARY) SISWA DENGAN MENGGUNAKAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (Increasing the Students' Vocabulary by Using Comic Strips as An English Teaching Media)* 486407 Pos-el: zzalmansa@gmail.com (Diterima 13 Februari 2013; Disetujui 20 Agustus 2013) (Issue 0721).