

# PERANCANGAN KOMIK EDUKASI BERBASIS WEBTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI KEUANGAN BAGI SISWA SMA

Putri Beny Mawarsih<sup>1</sup>, Emanuella Christianti<sup>2</sup>, Kisyani Laksono<sup>3</sup>, Miftachul Amri<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra/Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, <sup>2</sup>Universitas Airlangga  
[putribeny.23001@mhs.unesa.ac.id](mailto:putribeny.23001@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [emanuella.christianti-2023@psikologi.unair.ac.id](mailto:emanuella.christianti-2023@psikologi.unair.ac.id)<sup>2</sup>, [kisyani@unesa.ac.id](mailto:kisyani@unesa.ac.id)<sup>3</sup>,  
[miftachulamri@unesa.ac.id](mailto:miftachulamri@unesa.ac.id)<sup>4</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 15-02-2024  
Disetujui: 02-04-2024

### Kata Kunci:

Literasi keuangan;  
Komik edukasi;  
Webtoon;  
Media pembelajaran

## ABSTRAK

**Abstrak:** Diperolehnya data mengenai banyaknya siswa SMA yang belum cukup mengetahui tentang literasi keuangan, sehingga muncullah inovasi untuk menggabungkan materi edukasi ke dalam media digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik edukasi sebagai media pembelajaran bagi siswa SMA. Penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian terbagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung oleh pengumpul data. Data primer dalam perancangan ini berupa survei berupa kuesioner kepada target audiens tentang komik mana yang populer dan menarik untuk dibaca. Kuesioner yang telah dibuat disebarluaskan melalui media sosial dengan menggunakan Google Form. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) dan USP (Unique Selling Proposition). Hasil penelitian berupa perancangan komik edukasi berjudul "Cerita Artha".

**Abstract:** The research background is data obtained regarding the number of high school students who do not know enough about financial literacy, so innovations emerge to combine educational material into digital media. This research aims to design educational comics as a learning medium for high school students. The current research is using descriptive qualitative research methods. Research data is divided into two types, namely primary data and secondary data. Secondary data is data obtained indirectly by data collectors. The primary data in this design is a survey in the form of a questionnaire to the target audience about which comics are popular and interesting to read. The questionnaire that has been created is distributed via social media using Google Form. The data analysis technique used in the research is SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) analysis and USP (Unique Selling Proposition). The results of the research is the design of an educational comic called "Cerita Artha".

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kata yang akrab di telinga masyarakat karena dalam kata tersebut mengandung ragam kegiatan yang penting di dalam kehidupan. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dengan harapan ketercapaiannya taraf hidup dan kemajuan yang lebih baik (Ariesca et al, 2021). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan pembentukan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional tidak hanya mencetak SDM yang cerdas, tetapi mampu mencetak pribadi yang

berkarakter, memiliki akhlak, kreatif, mempunyai visi misi, dan memiliki tanggung jawab atas tugas. Pembelajaran merupakan proses untuk berinteraksi antara peserta didik, guru, dan materi ajar. Pada ruang lingkup belajar dan rangkaian peristiwa berencana dan berorientasi demi mencapai hasil belajar (Ajiatmojo, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran untuk menghubungkan siswa dengan materi ajar. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana berkomunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media yang tepat di dalam KBM mampu memberikan peningkatan dalam proses interaksi di dalam kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh. Pemanfaatan beragam sumber belajar penting guna memberikan hasil berupa suasana kelas yang

ramah dan menyenangkan (Anjarsasi dkk, 2021). Media pembelajaran mampu dikembangkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini secara kegiatan pembelajaran dapat lebih inovatif. Keunggulan pemakaian media pembelajaran berbasis digital adalah kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan sehingga dapat menciptakan ketertarikan siswa terhadap materi diajarkan oleh guru. Menurut Pujilestari, Y., & Susila, (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat belajar yang memberikan pengaruh terhadap perasaan, pikiran, dan minat dari peserta didik.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di Indonesia secara nasional mengenai literasi keuangan yang dilakukan oleh OJK, tingkat literasi keuangan di Indonesia mencapai persentase sebesar 21,8% OJK, (2015). Rendahnya persentase literasi keuangan di masyarakat merepresentasikan bahwa tingkat kemampuan masyarakat dalam proses pengelolaan dan pembuatan keputusan terkait keuangan masih di bawah rata-rata. Ketidakmampuan ini menjadikan pembuatan keputusan dalam pengelolaan uang mampu menciptakan dampak negatif pada aspek-aspek ekonomi di sebuah negara (Mandell, 2009a). Fakta mengenai rendahnya tingkat literasi keuangan yang ada mampu diatasi dengan pendidikan literasi keuangan. Pendidikan ini merupakan sebuah cara untuk meningkatkan keahlian individu di dalam literasi finansial atau keuangan (Huston, 2010).

Pendidikan literasi keuangan mampu dilaksanakan di sekolah karena lembaga pendidikan secara formal mempunyai peran yang penting dalam mempelajari pendidikan keuangan bagi siswa (Mandell, 2009). Negara-negara yang ada di dunia saat ini sedang mengencangkan penerapan pendidikan literasi keuangan. Negara-negara tersebut di antaranya adalah Australia, Austria, Chili, Jerman, Irlandia, Italia, Jepang, Belanda, Selandia Baru, Polandia, Rusia, Swedia, Inggris, dan Amerika Serikat (Fraczek, 2014). Beragam lembaga dikhususkan untuk melakukan pemberian pendidikan literasi keuangan sehingga dibentuknya lembaga seperti seperti Child and Youth Finance International, Council for Economic Education, Jumpstart (Financial Smart for Student), Practical Money Skills, Money Savvy Generation, dan lembaga pendidikan literasi keuangan lainnya. Akan tetapi, lembaga pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya menerapkan pendidikan literasi keuangan karena tidak mendapatkan perhatian yang khusus. Pendidikan keuangan yang ada di Indonesia masih jarang ditemui di berbagai tingkat sekolah mulai dari sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi.

Salah satu lembaga di Indonesia yang mendapatkan mandat sebagai lembaga yang memberikan literasi keuangan di masyarakat adalah Otoritas Jasa Keuangan atau yang bisa disingkat sebagai OJK. Lembaga tersebut memberikan program literasi keuangan bagi seluruh kalangan masyarakat, salah satunya adalah remaja. Media pembelajaran yang telah dibuat oleh OJK untuk usia anak (TK s.d. SMA) dalam website [sikapiuangmu.ojk.go.id](http://sikapiuangmu.ojk.go.id) adalah ebook cerita bergambar untuk siswa TK s.d. SD, ebook pembelajaran (modul pembelajaran berbasis text) untuk siswa SMP, SMA dan perguruan tinggi, game online berjumlah 3 permainan keuangan, aplikasi ponsel Sikapi Uangmu, materi e-learning, kalkulator keuangan, video edukasi. Media-media di atas sudah cukup beragam dan menarik. Hanya, belum ada media berupa komik edukasi berbasis webtoon. Padahal faktanya, pengguna webtoon di Indonesia menjadi 6 juta orang (Tia., 2016). Hal ini menunjukkan bahwa peminat bacaan komik berbasis digital di Indonesia jumlahnya sangat potensial.

Pada umumnya, siswa menyukai bacaan yang ditampilkan dalam buku bacaan seperti komik edukasi. Media pembelajaran dengan menggunakan komik dapat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar karena komik dapat digunakan sebagai media di dalam maupun di luar kelas (Febrina, 2017). Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat oleh Suciarti, (2021) tentang komik yaitu sumber belajar yang dapat memberikan bantuan kepada siswa dan memiliki fungsi dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi 4.0 telah memberikan perubahan terhadap segala bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Hasil kemajuan perkembangan tersebut dapat dirasakan dengan pemakaian internet yang mampu dijangkau dimanapun dan kapanpun oleh masyarakat. Perkembangan yang terjadi memberikan kemungkinan kepada siswa untuk memenuhi kebutuhan akan pengetahuan dengan melakukan pencarian, analisis, organisasi, dan pengkomunikasian informasi yang telah dikumpulkan.

Perkembangan di dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia dapat berkontribusi untuk perkembangan komik, yaitu berupa komik digital. Menurut Harismawan, (2020) memberikan penekanan bahwa komik digital dibentuk secara utuh dan diterbitkan secara online oleh pembuat komik amatir atau profesional dengan memanfaatkan aplikasi berbasis program grafis. Komik digital bersumber dan dipengaruhi oleh tingkat penyerapan informasi oleh pembaca. Media pembelajaran yang saat ini sesuai untuk digunakan

sejalan dengan perkembangan zaman adalah pemanfaatan media komik berbasis digital, seperti webtoon. Menurut Widyasari, N., & Nurcahyani, (2021) menyebutkan bahwa webtoon merupakan singkatan dari website dan cartoon sehingga di dalam media tersebut berisikan kumpulan gambar seperti komik digital dan dipublikasikan menggunakan website atau aplikasi. Sejalan dengan hal tersebut, Hamidah, (2020) memberikan pernyataan bahwa webtoon dapat dipakai guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan suasana dan cara belajar yang baru.

Dengan adanya kecanggihan teknologi pada saat ini mampu mengkolaborasikan kecanggihan teknologi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan generasi saat ini. Salah satunya adalah dengan menggabungkan cerita pendek yang biasanya disajikan dalam bentuk cetak menjadi ke bentuk digital (Laili, dkk 2020). Cerita pendek memiliki fungsi untuk mencerminkan kehidupan sehari-hari. Selain itu, cerita pendek berisikan paparan mengenai kisah atau cerita yang diceritakan melalui tulisan yang singkat (Nuratikah, 2018). Adapun beberapa penelitian yang membahas mengenai pengembangan media edukasi berbasis webtoon yaitu penelitian pertama dilakukan oleh Rahmatunnisa, Sriyanti, Mufinah Bahfen, (2023) yang menyatakan bahwa materi yang telah dinilai dengan skor 3,6 tergolong sebagai kategori layak, media yang telah mendapatkan nilai 3 dianggap cukup valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut mampu disimpulkan jika penggunaan komik digital pada mata pelajaran IPA berbasis webtoon tergolong valid dan layak dalam kegiatan pembelajaran kelas 3 SD.

Penelitian kedua dilaksanakan (Siti Aliah, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan webtoon mampu mempengaruhi proses transfer dari materi pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mendengarkan pemaparan dengan metode ceramah yang diberikan oleh guru. Maka, media pembelajaran dengan menggunakan webtoon memiliki sifat yang urgent untuk pembelajaran PPKN di sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian ketiga dilaksanakan oleh Fuadah dkk, (2023) menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran webtoon sudah layak untuk digunakan dengan pembuktian hasil validasi ahli dan respon yang diberikan oleh siswa. Berdasarkan paparan latar belakang yang telah disajikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran guna memberikan dampak terhadap kemampuan menulis siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Komik Edukasi Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan bagi

Siswa SMA". Penelitian bertujuan untuk merancang komik edukasi berbasis webtoon sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Atas.

## B. METODE PENELITIAN

Paragraf harus teratur. Semua paragraf harus rata, yaitu sama-sama rata kiri dan dan rata kanan. Metode pengumpulan data adalah langkah strategis yang dilakukan di dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah untuk memperoleh data penelitian Sugiyono, (2013) Penelitian yang dilaksanakan sekarang memanfaatkan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan data penelitian dibagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono, (2013) data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung yang diberikan kepada peneliti. Sedangkan data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung oleh peneliti. Data primer yang diperoleh dari penelitian ini adalah survei dengan cara penyebaran kuisisioner kepada target audience mengenai jenis komik dan tampilan komik yang diminati dan dibaca. Penyebaran tersebut dilakukan memakai media sosial dengan media Google Form.

Responden dalam pengisian survei adalah siswa SMA yang berusia 14-19 tahun dengan total responden yang didapatkan adalah 73 responder. Sedangkan data sekunder penelitian diperoleh dari tinjauan pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam penentuan kriteria desain penelitian yang ada. Teknik analisis data yang dipakai berupa analisis SWOT dan USP (Unique Selling Proposition). Sedangkan USP adalah faktor yang menjadikan produk lebih menonjol dibandingkan produk yang lain dengan melalui proses kualitas, layanan, atau inovasi (Kurniullah, dkk, 2021).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Penggunaan *E-commerce* dan *Pay Later* di Usia Remaja

Dalam perancangan ini, peneliti melakukan survei terkait penggunaan *e-commerce* dan *paylater* kepada 73 responden yang berusia 14 s.d. 19 tahun. Responden didapatkan secara *convenience* dari penyebaran kuesioner melalui whatsapp group dan media sosial. Responden tersebar di beberapa SMP dan SMA/MA/SMK yang berada di Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dari survei tersebut diketahui bahwa 39 responden (59%) pernah berbelanja menggunakan *e-commerce*. Adapun dari 39 responden yang pernah berbelanja menggunakan *e-commerce* tersebut, 7 orang

(18%) diantaranya mengaku pernah menggunakan *pay later*. Perlu digaris bawahi bahwa terdapat responden yang berusia di bawah 17 tahun yang sudah menggunakan *pay later*, dan bahkan menggunakan *pay later* lebih dari satu kali. Dari responden yang menggunakan *pay later* di atas, 57% di antaranya mengaku tidak tahu mengetahui perhitungan bunga dalam pembayaran ketika menggunakan sistem "*pay later*". Berdasarkan hasil survei tersebut, untuk meningkatkan literasi dan *awareness* remaja akan potensi gagal bayar *pay later*, peneliti menyertakan informasi tentang prevalensi gagal bayar pinjaman online di kalangan remaja serta pentingnya mengetahui perhitungan bunga dalam sistem *pay later* dalam komik edukasi berbasis *webtoon* yang dirancang.

## 2. Gambaran Akses Literasi Keuangan di Usia Remaja

Hanya 74% responden yang mengaku pernah mendengar istilah literasi keuangan. Sisanya sebesar 26% mengaku tidak mengetahui istilah tersebut. Responden mengaku mendapatkan informasi tentang literasi keuangan dari sekolah (35%), media massa (29%) dan dari rumah (19%). Sisanya dari sumber lain dan atau tidak mengetahui tentang literasi keuangan. Berdasarkan penelitian ini, peneliti berpendapat bahwa diperlukan untuk mencantumkan informasi umum tentang apa dan pentingnya literasi keuangan di dalam komik edukasi berbasis *webtoon* yang dirancang. Hal ini penting untuk memotivasi remaja mencari tahu lebih lanjut tentang aspek lain dalam literasi keuangan. Selain itu, dari hasil survey, peneliti juga berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran literasi keuangan berupa *webtoon* ini dapat dioptimalisasi dengan bekerjasama dengan sekolah dan promosi di media

## 3. Analisis SWOT dan USP

Teknik analisis SWOT digunakan untuk menganalisis *strengths, weakness, opportunities, and threats* dengan memakai matriks SWOT. Adapun penjabarannya sebagai berikut, 1) *Strengths* atau kekuatan dari penggunaan media *webtoon* sebagai media edukasi literasi keuangan adalah media ini sesuai dengan selera audience saat ini dengan desain karakter hingga alur cerita dengan menambahkan edukasi di dalamnya mengenai literasi keuangan dan cerita yang diangkat menggunakan kisah yang *relate* dengan kondisi saat ini, keseluruhan episode disusun dengan *full colour* dengan gaya gambar yang disesuaikan dengan minat pembaca. 2) *Weakness* atau kelemahan dari media komik digital berbasis *webtoon* adalah komik digital memiliki episode yang lebih sedikit, pembaca komik tidak hanya menggunakan *webtoon* untuk mengakses komik. 3) *Opportunities* atau peluang

yang ada adalah saat ini remaja cenderung menyukai membaca komik secara digital dibandingkan komik cetak, platform dari komik digital dapat diakses secara gratis. 4) *Threats* atau ancaman yang saat ini ada adalah masih banyaknya komik terjemahan yang mendominasi situs-situs komik di Indonesia, pembaca komik cenderung menyukai genre percintaan dibandingkan komik-komik edukasi.

Analisis selanjutnya adalah *Unique Selling Proposition* yang terdapat pada komik digital "Cerita Artha" adalah penyajian jalan cerita yang ada telah mengalami sebuah perkembangan yang didukung dengan penggunaan visual yang disusun menggunakan teknik digital dengan gaya gambar manga yang diminati pembaca komik. Selain itu, komik digital ini menggunakan latar cerita di sekolah yang sesuai dengan target pembaca dan topik yang diangkat dalam cerita memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata. Berdasarkan proses analisis yang dilakukan, diketahui bahwa strategi yang rencananya akan dilaksanakan dalam proses rancangan ini adalah dengan menjadikan komik berbasis digital yang dibuat dengan mengemas visual yang menarik untuk mengembangkan cerita dan genre yang disukai target responden sebagai penarik minat baca dari target responden.

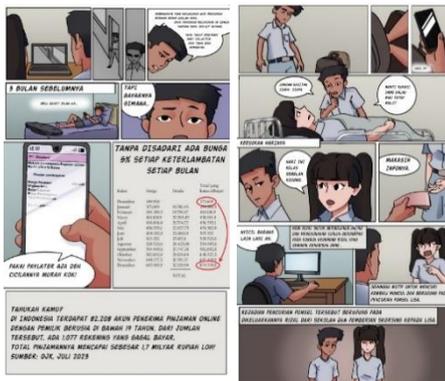
## 4. Konsep Perancangan "Cerita Artha"

Konsep perancangan komik ini mengangkat sebuah cerita dengan berlandaskan mengenai finansial di masyarakat. Dalam cerita ini, latar yang diambil adalah sekolah dengan mengambil cerita tentang kehidupan di sekolah dan permasalahan keuangan yang terjadi. Format perancangan komik ini adalah berbasis digital dengan diterbitkan di platform *webtoon*. Ukuran komik yang digunakan disesuaikan dengan kanvas yang ada dengan ukuran 800px x 1280px dan diunggah berurutan dari atas, memanjang ke bawah (vertikal). Perancangan komik dengan nama "Cerita Artha" menggunakan teknik 2D digital painting. Jumlah halaman dari episode pertama adalah 10 halaman. Adapun rincian dari rancangan komik "Cerita Artha" adalah sebagai berikut :

### 1. Desain Karakter

Setelah konsep selesai dirancang, maka selanjutnya adalah pembuatan karakter. Gaya gambar yang digunakan adalah dengan menggunakan gambar manga yang disesuaikan dengan keinginan audience yang telah dikumpulkan melalui kuisisioner. Terdapat beberapa karakter di dalam penulisan komik ini dengan tokoh utamanya bernama Artha, Lisa, dan Rizal. Penggambaran ketiganya adalah sebagai berikut :





#### 4. Tipografi

Dalam penulisan komik digital ini, penyusun menggunakan font "action man" pada tulisan judul dan penulisan dialog di dalam komik.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil survei, untuk meningkatkan literasi dan *awareness* remaja akan potensi gagal bayar *pay later*, peneliti menyertakan informasi tentang prevalensi gagal bayar pinjaman online di kalangan remaja serta pentingnya mengetahui perhitungan bunga dalam sistem *pay later* dalam komik edukasi berbasis webtoon yang dirancang. Pembuatan media webtoon diawali dengan penyusunan storyboard hingga finishing. Kemudian, gambar webtoon yang telah disusun akan diunggah dalam laman webtoon dengan nama "Cerita Artha". Media pembelajaran berbasis digital menjadi media pembelajaran yang banyak diminati generasi saat ini karena perkembangan teknologi yang terjadi saat ini bergerak sangat cepat.

Konsep perancangan komik ini mengangkat sebuah cerita dengan berlandaskan mengenai finansial di masyarakat. Dalam cerita ini, latar yang diambil adalah sekolah dengan mengambil cerita tentang kehidupan di sekolah dan permasalahan keuangan yang terjadi. Format perancangan komik ini adalah berbasis digital dengan diterbitkan di platform *webtoon*. Ukuran komik yang digunakan disesuaikan dengan kanvas yang ada dengan ukuran 800px x 1280px dan diunggah berurutan dari atas, memanjang ke bawah (vertikal). Perancangan komik dengan nama "Cerita Artha" menggunakan teknik 2D digital painting. Jumlah halaman dari episode pertama adalah 10 halaman.

Saran bagi pengembangan media untuk lebih lanjut adalah penyempurnaan design dengan menampilkan lebih banyak cerita yang sesuai dengan usia remaja pada saat ini. Media komik digital memerlukan lebih banyak pengembangan agar lebih menarik dan lebih sesuai dengan era sekarang.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ajiatmojo, A. A. N. S. (2021). Penggunaan E Learning Pada Proses Pembelajaran Daring. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229-235.
- Anjarsari, W., Suchie, S., & Komaludin, D. (2021). Implementasi Pembelajaran Online Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *PRISMA*, 10(2), 255-263.
- Anti, S., Bahri, A., Nasir. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edlink Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di SMP Nasional Makassar. *JPDP : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2(2). 95-104
- Ariesca, Y., Dewi, N. K., & Setiawan, H. (2021). Analisis Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Berbasis Online Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Maluk Kabupaten Sumbawa Barat. *Progres Pendidikan*, 2(1), 20-25.
- Febrina, L. (2017). Pengaruh minat baca cerpen terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas X MAN 1 Padang. *Menara Ilmu*, 11(74), 1-8.
- Fraczek, B. (2014). Main Purposes and Challenges in the Financial Education of Financial Consumers in the World. *Journal of Economics & Management*, 16.
- Fuadah Hasanah, Ratih Purnamasari, S. S. L. (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Webtoon Tema 8 Subtema 3 Aku Suka Berpetualang Kelas III." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02).
- Hamidah, A. F. S. P. D. U. S. (2020). Bahan Ajar Berbasis Webtoon Dengan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Dasar Desain Grafis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 01.(01).
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional*, 2(01), 44-45. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.634>
- Huston, S. J. (2010). Measuring financial literacy. *The Journal of Consumer Affairs*, 44(02), 296-312.
- Keuangan., O. J. (2015). OJK Gelar Pasar Keuangan Rakyat di Medan. *Siaran Pers Nomor SP-84/DKNS/OJK/10/2015*
- Kurniullah, A. Z., Simarmata, H. M. P., Sari, A. P., Sisca, S., Mardia, M., Lie, D., ... & Fajrillah, F. (2021). *Kewirausahaan dan Bisnis*.
- Laili, A. P., Sabhan, S., & Hermawan, S. (2020). Keterampilan menulis cerpen berdasarkan komik webtoon siswa kelas IX-D MTSN 2 Kota Banjarmasin. *LOCANA: JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA*, 3(1), 10-21. <http://103.81.100.242/index.php/locana/article/view/1111>
- Mandell, L. (2009a). *Starting Younger: Evidence Supporting the Effectiveness of Personal Financial Education for Pre-High School Students*. University of Washington and the Aspen.
- Mandell, L. (2009b). *The Impact of Financial Education in High School and College on Financial Literacy and Subsequent Financial Decision Making*. Working Paper. University of Washington.
- Nuratikah, N. (2018). Pengaruh penggunaan webtoon

- terhadap keterampilan menulis pantun. *Pena Literasi*, 1(2), 138-146.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(2), 41-42.  
<https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Rahmatunnisa, Sriyanti, Mufinah Bahfen, dan S. P. B. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi Iklim, Musim, dan Cuaca". In *Jurnal Sinestesia*. (Vol. 13, Issue 01). Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Siti Aliah, Zulfa Safira Firdausy, A. M. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi di Sekolah Dasar". In *Journal of Educational and Language Research*" (Vol. 02, Issue 06). Universitas Negeri Jakarta.
- Suciarti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-KOMIK Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem di MTsN 1 Kota Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/7171>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tia, A. (2016). "Pembaca Line Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia." <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Widyasari, N., & Nurcahyani, A. (2021). Development of E-Comic Based Mathematics Teaching Materials on the Topic of Multiplication and Division with Realistic Mathematics Education (RME) Approach. *12(2)*, 268. *Kreano*, 12(02), 268.  
<https://doi.org/10.15294/kreano.v12i2.32482>