

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL RIAU
PADA MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN UNTUK
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Sekar Novalia¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau
sekarnoalia@student.uir.ac.id , ²zakahadi@edu.uir.ac.id ,

ABSTRACT

Learning media is one of the tools to convey subject matter to achieve the expected learning objectives. This research is to find out how the validity of Riau local wisdom-based comic media on the subject of unity and oneness. This research uses development research with the ADDIE model which has stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. In this research to the development stage. Data collection techniques used are interviews and validation questionnaires. The data analysis technique used is qualitative data analysis techniques obtained from comments from the validator and quantitative data obtained from the scores obtained from the validator. The validity of Riau local wisdom-based comic media obtained a very valid category without revision in terms of material aspects obtaining a percentage of 88.45% in the very valid category, the language aspect was 79.54% in the valid category and the design aspect was 96.5% in the very valid category.

Keywords : ADDIE, Learning Media, Comic, Development, Local Wisdom

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah alat menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan validitas media komik berbasis kearifan lokal Riau materi persatuan dan kesatuan. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang memiliki tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini sampai pada tahap pengembangan. Teknik pengumpul data yang digunakan yaitu wawancara dan angket validasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif yang diperoleh dari komentar dari validator dan kuantitatif yang diperoleh dari skor yang diperoleh dari validator. Validitas media komik berbasis kearifan lokal Riau memperoleh kategori **sangat valid tanpa revisi** ditinjau aspek materi memperoleh persentase 88,45% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa 79,54% dengan kategori valid dan aspek desain 96,5% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: ADDIE, Media Pembelajaran, Komik, Pengembangan, Kearifan Lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu wadah untuk manusia belajar menjadi pribadi yang lebih baik dan

pengetahuan. Dalam sebuah pendidikan dapat terjadi suatu pembelajaran yang terjadi secara formal dan non formal. Secara formal

dilakukan disekolah yaitu interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran yang terjadi didukung oleh beberapa komponen seperti guru yang memadai, sumber belajar yang mencukupi dan media pembelajaran yang menarik.

Menurut (Tafonao 2018:90) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran Tafan. Menurut Pribadi (2019:190) klasifikasi media dapat berupa media cetak seperti buku, brosur, dan handout; media grafis dan media pameran seperti diorama, model, kit, dan komik; gambar bergerak seperti film dan video; multimedia. Media pembelajaran yang dapat digunakan dapat berbentuk audio, visual, dan audio visual. Media pembelajaran baik yang berbentuk audio, visual, dan audiovisual dapat digunakan dalam pembelajaran.

Komik dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran. Menurut Dwi, (2015:908) media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat

mengantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Penyampaian pembelajaran dengan media komik dapat menarik siswa. Media komik dapat menjadi media edukasi siswa seperti media komik berbasis kearifan lokal.

Menurut Fajarini (2014:89) kearifan lokal adalah berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Kearifan lokal banyak memiliki nilai dan norma yang dapat menambah pengetahuan siswa, membantu dalam membangun karakter siswa, dan dipelajari oleh siswa. Kearifan lokal dipelajari dalam pembelajaran akan membentuk siswa yang mengenal budayanya sendiri dan budaya sesuai tempat tinggal siswa. Menurut Rahman (2019:18) kearifan lokal setiap daerah memiliki arti penting yaitu sebagai jati diri yang harus dikenal oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas dapat disimpulkan yaitu: 1) Sekolah

telah menggunakan kurikulum merdeka belajar; 2) Guru telah menggunakan media pembelajaran yaitu video pembelajaran; 3) Selain video pembelajaran guru juga membawa siswa ke luar kelas untuk mencari suasana pembelajaran yang baru; 4) Kondisi lingkungan belajar pada saat menggunakan media pembelajaran kurang kondusif karena ada beberapa anak yang mengganggu perhatian siswa lainnya; 5) Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi yang sulit dipelajari adalah persatuan dan kesatuan di lingkup kecamatan, kelurahan, dan desa dikarenakan ada sebagian siswa yang sulit membedakan kecamatan dengan kelurahan; 6) Guru tertarik dengan media komik karena belum pernah ada yang mengembangkan di sekolah; 7) kendala yang guru hadapi dalam membuat media pembelajaran yaitu waktu yang guru miliki dalam artian guru tidak memiliki waktu lebih untuk membuat media seperti komik; 8) Hasil belajar pada materi persatuan dan kesatuan terlihat bahwa dari 28 orang siswa yang dikatakan lulus hanya 1 orang siswa dengan persentase yang lulus 3,5% dari keseluruhan siswa. 9) Pengetahuan siswa tentang kearifan lokal Riau dari

aspek permainan tradisional masih kurang dikarenakan siswa jarang memainkannya dan di rumah siswa masih sering bermain handphone.

Melihat hal ini maka pembelajaran membutuhkan media dalam prosesnya. Media komik menjadi salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat proses pembelajaran dengan suasana baru, disukai oleh siswa karena gambar dan warna yang menarik, serta cerita yang dikemas secara rapi dan jelas. Jika pembelajaran tanpa media maka pembelajaran akan bersifat monoton sehingga siswa hanya terfokus kepada guru yang menjadi sumber belajar. Media komik diharapkan dapat menjadi bacaan anak kapan dan dimana saja dikarenakan materi pembelajaran yang di kemas secara menarik di dalam komik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Panjaitan (Rahmi 2022:78) komik merupakan salah satu media yang sedang berkembang saat ini bahkan sebagai bahan bacaan yang paling disukai oleh anak-anak. Menurut Mc Cloud komik merupakan suatu gambar yang berdekatan, bersebelahan, berdampingan dengan gambar lain secara berurutan, tersusun, dan mempunyai hubungan

satu sama lainnya untuk memberikan informasi kepada pembaca. Salah satu keunikan komik juga dapat menggambarkan ekspresi dari bentuk tulisan pada cerita kedalam bentuk gambar. Komik memiliki informasi dan edukasi yang terkait tentang mata pelajaran, sehingga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memberikan solusi, untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Riau pada materi persatuan dan kesatuan yang di harapkan dapat menjadi momentum utama untuk peningkatan pengetahuan siswa terhadap materi persatuan dan kesatuan, mengenal kearifan lokal Riau dari aspek permainan tradisional dan meningkatkan minat membaca anak karena komik lebih berwarna dan menarik sesuai dengan umur siswa sekolah dasar. Penelitian ini untuk melihat bagaimana validitas media komik berbasis kearifan lokal Riau materi persatuan dan kesatuan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini

menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada tahap analisis sampai dengan tahap pengembangan.

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis lingkungan belajar, dan analisis kurikulum. Selanjutnya tahap desain yaitu membuat kerangka komik. Kemudian tahap development yaitu validasi kepada ahli.

Teknik pengumpul data yang digunakan yaitu wawancara menggunakan lembar wawancara dan angket menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar yang diberikan oleh validator dan kuantitatif yaitu dari skor yang diperoleh dari validator. Analisis data kuantitatif menggunakan rumus :

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase skor

s = jumlah skor hasil pengumpul data

N = skor maksimal

Dari nilai persentase kevalidan yang di dapat, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. kriteria kevalidan produk

Skor	Keterangan
84%- 100%	Sangat valid
64%- 83,9%	Valid
53%- 63,9%	Cukup Valid
36%- 52,9%	Kurang Valid
≤ 35,9%	Tidak Valid

Sumber: (Lestari et al. 2020:6)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian yang peneliti lakukan ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sukmadinata (dalam Sohibun dan Ade, 2017: 123) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk baru atau produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media komik berbasis kearifan lokal Riau materi persatuan kesatuan ditingkat kecamatan, desa, dan lurah untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media komik berbasis kearifan lokal Riau yang valid atau media komik yang layak untuk digunakan.

Jenis Penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Hanafi (2017: 138), penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru. Sugiyono (2019:38) menggunakan prosedur ADDIE dalam mengembangkan desain pembelajaran. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Tahapan model ADDIE dimulai dari *Analysis*, yaitu menganalisis situasi yang ada pada lingkungan khususnya melihat keadaan lingkungan saat ini untuk menentukan produk yang ingin dikembangkan. *Design* adalah proses merancang produk baru. *Development* produk adalah proses menciptakan desain baru, memperbaikinya, dan mengujinya. Proses menciptakan, meningkatkan, dan menguji desain yang ada dikenal sebagai pengembangan. *Evaluation* adalah

proses mengevaluasi suatu produk, sedangkan *implementation* adalah proses pengujian suatu produk yang telah dinyatakan valid.

Menurut Srikhandika (Silalahi and Chan 2022:90) kelebihan model ADDIE yaitu memiliki langkah-langkah penelitian yang mudah dan sederhana, memiliki struktur yang sistematis, model ini dapat digunakan pada berbagai macam produk pengembangan dan dapat diterapkan pada kurikulum yang mengajarkan tiga kompetensi yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media sesuai dengan kebutuhan siswa (Suwarti dkk, 2020: 143). Pada tahap ini menjadi acuan dalam pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Riau yang diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa, kondisi lingkungan dan analisis kurikulum. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Riau.

Pada tahap desain Pada tahap desain, tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan media

komik berbasis kearifan lokal Riau. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain media komik berbasis kearifan lokal Riau. Dalam mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal Riau ada tahapan-tahapan, diantaranya yaitu: 1) Pembuatan naskah, naskah ini menyesuaikan dengan materi persatuan kesatuan tingkat kecamatan desa dan lurah serta memasukkan kearifan lokal Riau yaitu permainan tradisional. Pembuatan naskah bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan gambar serta menggambarkan garis besar kejadian yang ada didalam komik; 2) Membuat sketsa komik, tahap ini adalah bentuk coretan awal seperti peletakan karakter, balon teks, pose karakter, adegan. Situasi atau pun background.; 3) Melakukan (pewarnaan), tahap ini adalah memberikan warna pada karakter, background dan pencahayaan pada gambar; 4) Menambahkan/memberikan teks atau tulisan pada balon teks dan 5) Memberikan tambahan efek pada adegan komik, tahap ini yaitu pemberian efek seperti blur, focus,

garis efek dan. Selanjutnya membuat komik secara keseluruhan menjadi komik yang menarik.

Media komik berbasis kearifan lokal Riau yang telah diselesaikan selanjutnya masuk kepada tahapan *development* (pengembangan) yaitu validasi kepada ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Kevalidan media komik yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa (Suwarti, dkk, 2020: 146).

Menurut Nafsiah, dkk (2019: 29) menyatakan bahwa lembar validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks bahasa, validasi materi dan validasi desain/penyajian. Berdasarkan teori diatas, peneliti membuat instrument validasi berupa lembar validasi media pembelajaran yang meliputi 3 aspek diatas yang setiap butir penilaiannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Kemudian akan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Sehingga

memperoleh rata-rata dari para ahli, yaitu 1) Ahli materi, isi materi media komik berbasis kearifan lokal Riau memperoleh nilai rata-rata 69,25% dengan kategori valid pada validasi pertama. Setelah media komik berbasis kearifan lokal Riau diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,45% dengan kategori sangat valid. (2) Ahli bahasa, aspek bahasa media komik berbasis kearifan lokal Riau memperoleh nilai rata-rata 60,22% dengan kategori cukup valid pada validasi pertama. Setelah media komik berbasis kearifan lokal Riau diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 79,54% dengan kategori valid. (3) Ahli desain, desain media komik berbasis kearifan lokal Riau memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori valid pada validasi pertama. Setelah media komik berbasis kearifan lokal Riau diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua dengan nilai rata-rata 96,5% dengan kategori sangat valid. Dari beberapa

deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik berbasis kearifan lokal Riau dikatakan valid dari segi kualitas materi, bahasa dan media/desain.

Setelah hasil keseluruhan validasi media komik berbasis kearifan lokal Riau untuk 2 validasi diakumulasikan, maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata

keseluruhan untuk 6 validator pada validasi pertama yaitu 69,82% dengan kategori valid dan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan enam validator termasuk kategori valid dengan nilai rata-rata 88,16% .Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

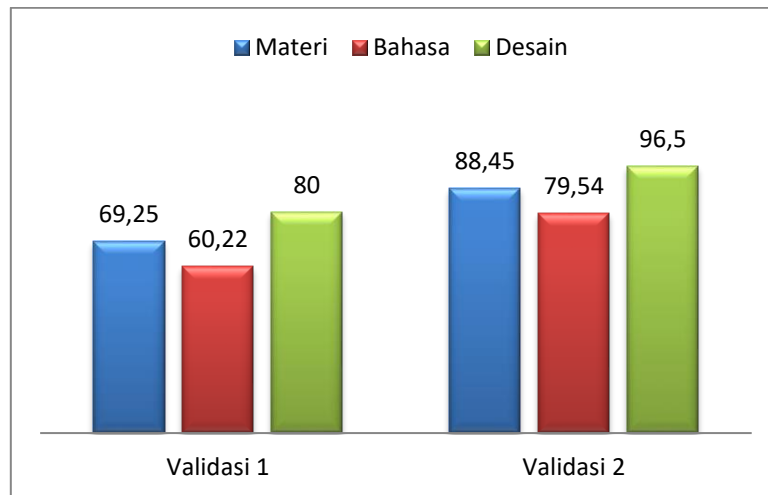
Tabel 2 Hasil Validasi Aspek Media Komik

Aspek yang Dinilai	Validitas I		Validitas II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Materi	69,25%	Valid	88,45%	Sangat Valid
Bahasa	60,22%	Cukup Valid	79,54%	Valid
Desain	80%	Valid	96,5%	Sangat Valid
Rata-rata	69,82%	Valid	88,16%	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 2 diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media komik berbasis kearifan lokal Riau yaitu aspek isi/materi, bahasa dan aspek desain yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi. Dapat dilihat pada validitas I yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 80% berkategori valid dan

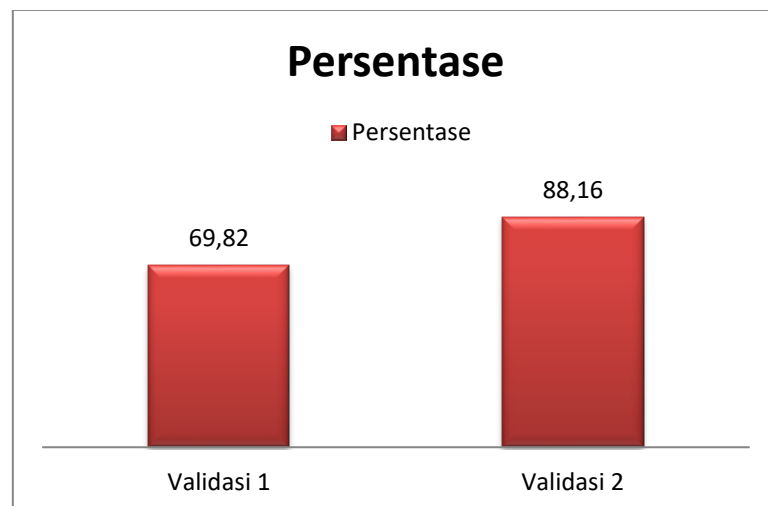
yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 60,22% berkategori cukup valid. Sedangkan pada validitas II yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 96,5% berkategori sangat valid dan yang terendah adalah aspek bahasa dengan persentase 79,54% berkategori valid.



Gambar 1. Hasil Penilaian Seluruh Aspek

Selanjutnya perbandingan hasil penilaian media komik berbasis kearifan lokal Riau pada validasi

pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada validasi pertama adalah 69,82 % dengan kategori valid dan pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 88,16% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 18,34%.

Peningkatan ini bisa terjadi dikarenakan proses pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Riau yang valid dilakukan melalui serangkaian revisi dari para validator.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik berbasis kearifan lokal Riau memperoleh nilai rata-rata validitas media komik

berbasis kearifan lokal Riau adalah 88,16%. Dengan demikian, media komik berbasis kearifan lokal Riau yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi sehingga media komik ini dapat meningkatkan daya ingatkarena siswa belajar dengan cara yangmenyenangkan melalui cara mereka sendiri dengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam komik.

Menurut Fahyuni & Fauji (2017:22) Anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara cerita dan gambar melalui komik yang dapat membangkitkan imajinasi mereka. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan adalah dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Pandanwangi, dkk (2019: 130) bahwa komik lebih efektif daripada media buku teks yang tidak bergambar dan tidak memiliki ilustrasi yang menarik, untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menggunakan media komik sebagai media pembelajaran adalah salah satu cara agar membuat pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan. Selain itu menurut Santoso (dalam Rijal & Yurmianti, 2021: 84) yang menegaskan bahwa komik memiliki kapasitas untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan mereka untuk menyimpan informasi yang mereka peroleh. Komik sangat membantu siswa dalam belajar di sekolah (Rohati, dkk, 2018: 82)

D. Kesimpulan

1. Media yang dihasilkan ialah media komik berbasis kearifan lokal Riau. Media ini berfokus kepada materi persatuan dan kesatuan ditingkat kecamatan, desa, dan lurah. Kearifan lokal Riau yang dimasukkan adalah permainan tradisional yaitu lulu cina buta, tarik tambang, dan gasing. Untuk membuat media komik berbasis kearifan lokal Riau ini membutuhkan bantuan program aplikasi figma dan *microsoft word*.
2. Validitas media komik berbasis kearifan lokal Riau memperoleh kategori **sangat valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Pada aspek materi memperoleh persentase 88,45% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa 79,54% dengan

kategori valid dan aspek desain 96,5% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media komik berbasis kearifan lokal Riau memperoleh nilai rata-rata 88,16% sehingga media komik ini berkategori sangat valid tanpa revisi dan sudah layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Yulia, Nini Efriani, and Wiwik Okta Susilawati. 2021. Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan* 30(3): 455.
- Handayani, Sri. 2010. *Perbandingan Efektifitas Pemberian Informasi Melalui Media Cerita Bergambar (Komik) Versi Bkbbn Dengan Media Leaflet*. *GASTER* 7(1): 5–7.
- Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, H, and H Imanuddin. 2020. Efektifitas Media Visual Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Anak Didik Dalam Melaksanakan Shalat Sunnah Rawatib. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial* 5(2): 1–14.
- Isnarto, Abdurrahman, and Sugianto. 2017. Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah. *Jurnal Profesi Keguruan* 3(2): 244–52.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. 2018. Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8(1): 68.
- Laksana, Sigit Dwi. 2015. Komik Pendidikan Sebagai Media Inofatif MI/SD. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3(2): 151–62.
- Lelyani, Annisa Aura, and Erman. 2021. Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Aja. *Pensa e-Jurnal: Pendidikan Sains* 9(2): 139–46.
- Lestari, Dasmayanti et al. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Development Of Teaching Materials On Hardware Courses Of Ptik*. SKRIPSI: Prodi Department Of Electronic Engineering Education Faculty Of Engineering State University Of Makassar.
- Miftah, M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* 1(2): 95.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. 2022. Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(4): 412–20.
- Mubarok, Hasan, Moh. Umar Aliansyah, Sofiyatun Maimunah, and Magfirotul Hamdiah. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap

- Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion* 1(07): 119–24.
- Ngazizah, Nur, Rosita Rahmawati, and Dwi Lestari Oktaviani. 2022. *Jurnal ilmu pengetahuan dan teknologi* 8(8.5.2017): 147–54.
- Ntobuo, N. E., A. Arbie, and L. N. Amali. 2018. The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 7(2): 246–51.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(2): 111–17.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.
- Pantaleo, Sylvia. 2021. Elementary Students Meaning-Making of the Science Comics Series by First Second. *Education 3-13* 49(8): 986–99.
- Putra, et. al. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-Nilai Budaya Melayu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia* 2(3): 101–5.
- Rahmi, Mayangsari nikmatur. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Literasi Membaca Menggunakan Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di Sd Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabay. *הארץ* (8.5.2017): 2003–5.
- Ramadan, Zaka Hadikusuma. 2017. Pemahaman Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Sebagai Suatu Cara Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Figur*. 84–93.
- Refai, Bahtiar. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa. *Journal ilmiah teknologi pendidikan* 12(1): 85–95.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR* 2(1): 14–18.
- Saidah, Karimatus, and Rian Damariswara. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9(1): 73.
- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. 2020. Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun* 2(1): 7–17.
- Silalahi, Mesi pradrys Br, and Faizal Chan. 2022. Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Hots Tema 7 Subtema 1 Di Kelas 1 Sd. 1(c): 11–33.
- Solihah, Siti Ani Situ, Suherman Suherman, and Fadlullah Fadlullah. 2022. Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan

Kesatuan Pada Mata Pelajaran
PPKn Di Sekolah Dasar.
Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
4(4): 5186–95.

Yunsi, Yulia, and Zaka Hadikusuma
Ramadan. 2022. Pengembangan
Komik Mitigasi Bencana Alam Di
Pekanbaru Untuk Siswa Kelas V
Sdn 21 Pekanbaru. *Journal guru
kita* 6(2): 117–27.