

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Lystiya Agustin¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

Corresponding Author: Lystiya Agustin, e-mail: lystiyaagustin@student.uir.ac.id

Published: June, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau pada materi persatuan dan kesatuan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan modifikasi model ADDIE yang hanya diterapkan sampai tahap Development. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan panduan lembar wawancara dan angket menggunakan instrumen angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif berdasarkan saran dan komentar, sedangkan secara kuantitatif melalui perolehan skor validitas serta respon guru dan siswa. Media komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan secara kontekstual dan menarik. Hasil penelitian ini adalah media komik digital berbasis kearifan lokal melayu riau pada materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar, dimana telah memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata validasi pertama: materi 97,82%, bahasa 96,59%, dan media 88,77%. Sedangkan skor rata-rata validasi kedua menunjukkan: bahasa 98,86%, dan media 100%. Validasi dilakukan dua kali untuk dua aspek indikator penilaian bahasa dan media. Setelah validasi kedua, media komik digital telah mencapai nilai yang sangat valid tanpa revisi dengan total persentase kelayakan 96,64%. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap media komik digital memperoleh persentase yaitu guru 98,75% dan siswa 100%. Dengan demikian, media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Kearifan Lokal Melayu Riau, Persatuan dan Kesatuan

ABSTRACT

This research aims to understand the process of developing digital comic media based on the local wisdom of the Malay Riau culture on the topic of unity and integrity for fifth-grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with a modified ADDIE model applied only up to the Development stage. Data collection techniques were conducted through interviews using a guided interview sheet and questionnaires employing validation instruments from material experts, language experts, media experts, and responses from teachers and students. Data analysis was performed qualitatively based on suggestions and comments, while quantitatively through the acquisition of validity scores and responses from teachers and students. This digital comic media is expected to enhance students' interest and understanding of the material taught in a contextual and engaging manner. The results of this study are digital comic media based on the local wisdom of Malay Rian on the topic of unity and integrity for fifth grade, which can be used as a learning medium in elementary schools, having met the very valid criteria with an average first validation score: material 97.82%, language 96.59%, and media 88.77%. Meanwhile, the average second validation score shows: language 98.86%, and media 100%. Validation was conducted twice for two aspects of language and media assessment indicators. After the second validation, the digital comic media achieved a very valid score without revisions, with a total feasibility percentage of 96.64%.

Keywords: First keyword, second keyword, third keyword, forth keyword, fifth keyword

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial didalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul. Di Indonesia, pendidikan tidak sekadar berfungsi sebagai sarana alih ilmu, tapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan jati diri bangsa. Satu dari aspek fundamental didalam kurikulum pendidikan dasar ialah nilai persatuan dan kesatuan, dimana menjadi fondasi didalam menciptakan masyarakat yang selaras dan beradab. Pendidikan tidak boleh berhenti pada pencapaian intelektual semata, melainkan harus mampu menanamkan nilai-nilai luhur dimana menjadi ciri khas bangsa (Nantara, 2022). Dalam ranah pendidikan, dinamika pembelajaran menjadi poros utama dalam upaya mentransmisikan wawasan, keterampilan serta prinsip-prinsip moral kepada peserta didik. Proses disini tercipta melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik, di mana pendidik berperan sebagai pengarah sementara peserta didik menjadi subjek aktif didalam menyerap dan mengolah informasi. Guna memastikan keberlangsungan pembelajaran yang optimal, diperlukan berbagai elemen penunjang satu darinya ialah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam ranah pendidikan, khususnya dalam mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam konteks pedagogis, sarana disini mencakup berbagai instrumen, materi, atau referensi yang berfungsi sebagai jembatan dalam mentransmisikan ilmu serta mendukung interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik (Titin et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai bisa memperdalam pemahaman, merangsang partisipasi aktif serta membangkitkan semangat belajar peserta didik didalam proses pembelajaran. Menurut Nurfadhillah et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar-mengajar dan dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Maka dari itu, dengan mengaplikasikan media secara tepat informasi yang disalurkan oleh pendidik bisa lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Media pembelajaran bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga bisa menaikkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam era digital saat ini, keberagaman media pembelajaran semakin berkembang mulai dari buku teks, video hingga aplikasi dan platform pembelajaran *online*.

Dalam era informasi yang serba cepat ini, siswa sering kali dihadapkan pada berbagai sumber informasi yang beragam satu darinya berasal dari media digital. Media pembelajaran yang kreatif seperti video, animasi, dan simulasi berperan dalam mereduksi kompleksitas suatu konsep sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan pendekatan ini, siswa bisa lebih sigap dalam menyerap materi yang disalurkan. Namun, integrasi teknologi didalam pembelajaran menghadirkan tantangan tersendiri baik bagi pendidik maupun peserta didik. Hambatan seperti keterbatasan pendidik didalam merancang media berbasis digital, lingkungan belajar yang kurang kondusif serta faktor lainnya yang bisa memengaruhi efektivitas pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Di tengah perkembangan digital yang pesat, proses belajar siswa tidak lagi terbatas pada ruang kelas dengan keterbatasan buku teks, papan tulis,

dan peran guru sebagai satu-satunya sumber ilmu (Sakti, 2023). Namun, Kehadiran media digital didalam pembelajaran kini menjadi sebuah keniscayaan yang berfungsi sebagai jembatan guna membekali siswa dalam beradaptasi lewat dinamika kemajuan teknologi (Hanifah et al., 2023).

Merujuk hasil wawancara dan observasi di SD IT Mutiara Global pada tanggal 23 Januari 2025 bersama guru kelas V Al- Alim yaitu Ustadzah Orintul Aini, S.Pd dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Persatuan dan Kesatuan, peneliti menemukan bahwa banyak siswa mengalami hambatan didalam memahami konsep tersebut. Kesulitan disini bisa dipicu oleh berbagai faktor seperti pendekatan pengajaran yang kurang optimal, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif serta rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Kurangnya keterlibatan siswa didalam pembelajaran umumnya berakar pada metode pengajaran yang masih konvensional dan kurang variatif, di mana guru cenderung menerapkan pola instruksional yang monoton sehingga menurunkan daya tarik serta partisipasi aktif siswa didalam proses belajar.

Selain itu, peneliti melihat media pembelajaran yang diaplikasikan oleh guru lebih banyak mengaplikasikan gambar yang berasal dari buku cetak siswa dan papan tulis sebagai perantara. Pengaplikasian media berbasis digital yang dimiliki oleh guru masih kurang, sehingga membuat rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. jika materi yang diajarkan dianggap tidak relevan oleh kehidupan sehari-hari atau minat siswa, maka siswa cenderung kehilangan motivasi untuk belajar. Saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, pendekatan pengajaran yang dominan diaplikasikan oleh guru masih berpusat pada metode ceramah dan diskusi. Dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dimana cuma menyajikan ilustrasi statis sehingga kurang mendukung pemahaman siswa secara maksimal. Ketergantungan terhadap buku ajar sebagai sumber utama menyebabkan kurangnya daya tarik didalam proses pembelajaran, padahal integrasi media yang lebih interaktif berpotensi menaikkan motivasi belajar siswa.

Dampak yang muncul ketika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah adanya satu materi yang sulit dipahami oleh siswa, yaitu materi mengenai Persatuan dan Kesatuan. Penyajian materi dimana cuma mengandalkan buku ajar turut berkontribusi pada rendahnya capaian akademik siswa dengan rata-rata nilai hanya mencapai 69. Kondisi ini mendorong peneliti untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi guna menjembatani kesenjangan diantara kondisi ideal dan realitas di lapangan.

Ketika peneliti melihat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan, sebagian besar siswa masih kurang mengenali jati dirinya sebagai anak melayu. Siswa masih kurang memahami tentang nilai-nilai, tradisi seperti pakaian dan makanan tradisional, norma dan adat istiadat yang ada dalam budaya lokal. Hal tersebut mengacu pada minimnya pengetahuan siswa tentang kearifan lokal. Kearifan lokal mencerminkan himpunan pengetahuan, norma, dan tradisi dimana terinternalisasi dalam suatu masyarakat atau kebudayaan tertentu serta berkembang melalui pengalaman

kolektif dan diwariskan lintas generasi. Dalam konteks ini, kearifan lokal yang dimaksud adalah yang berasal dari budaya Melayu. Peneliti menekankan bahwa masalah pemahaman ini khususnya terkait dengan budaya Melayu yang mencakup berbagai aspek seperti bahasa, seni, adat istiadat, dan tradisi yang merupakan bagian dari identitas masyarakat Melayu.

Merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi, penulis menawarkan solusi alternatif melalui pengembangan media komik digital sebagai sarana inovatif yang bisa mendukung peran guru didalam mengaplikasikan proses pembelajaran di kelas sehingga bisa menarik minat belajar siswa. Komik digital adalah bentuk media naratif yang menggabungkan elemen gambar dan teks dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone* (Fitri, 2020). Berbeda dengan komik cetak tradisional, komik digital memanfaatkan teknologi untuk menyajikan cerita dengan cara yang lebih interaktif dan dinamis. Menurut Rutta (dalam Wulandari et al., 2023) menyatakan media pembelajaran umumnya disajikan dalam bentuk komik digital, yang terbukti dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Komik digital yang dikembangkan berupa komik digital berbasis kearifan lokal. Komik digital berbasis kearifan lokal Melayu ialah bentuk media komik yang disajikan dalam format digital dan mengangkat tema ialah nilai serta tradisi dimana berasal dari budaya Melayu. Komik disini tidak cuma berfungsi sebagai media pembelajaran, tapi juga sebagai sarana guna melestarikan dan menyebarkan kearifan lokal seperti cerita rakyat, mitos, adat istiadat, dan norma-norma sosial dimana ada didalam masyarakat Melayu. Melalui pemanfaatan teknologi digital, komik disini bisa diakses lebih luas dan menarik minat generasi muda guna mengenal serta menghargai warisan budaya mereka.

Selain itu komik juga mampu merangsang ketertarikan siswa dalam membaca, sejalan dengan riset yang dilakukan oleh (Maulana, 2022) ialah merujuk hasil observasi oleh peneliti ditemukan bahwa kurangnya kreativitas guru didalam merancang dan menyusun bahan ajar mengakibatkan proses pembelajaran masih bertumpu pada materi dimana bersifat konvensional dan berorientasi pada buku teks, sehingga siswa cenderung mengalami kejenuhan dan kurang termotivasi didalam belajar. Merujuk hasil uji validitas penelitian, diperoleh skor sebesar 86,5%, dimana dikategorikan sebagai sangat valid dan berpotensi signifikan dalam menaikkan minat baca siswa. Maka dari itu menurut peneliti, media pembelajaran Komik menjadi solusi dari permasalahan yang telah diuraikan. Studi disini menghadirkan aspek kebaruan, mengingat belum adanya inisiatif terarah didalam merancang media komik digital yang mengintegrasikan kearifan lokal secara adaptif lewat materi Persatuan dan Kesatuan. Dengan demikian, peneliti tertarik mengambil judul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian disini mengadopsi metode pengembangan dengan pendekatan gabungan antara kuantitatif dan kualitatif. Model pengembangan yang diterapkan ialah model ADDIE. Merujuk pendapat Sugiyono (2019) model ADDIE mencakup lima tahapan yang terstruktur secara sistematis, mempunyai alur logis serta mudah dipahami dalam implementasinya ialah *analysis*, *design*, *development*, *implementasi*, dan *evaluasi*. Pengembangan tahap ini digunakan hanya sampai development yang mencakup tahap pembuatan media hingga validasi media oleh para ahli serta respon guru dan siswa.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data utama yang diperoleh langsung. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari guru, siswa dan validator. Sedangkan sumber data sekunder adalah data pendukung yang didapatkan dari buku, dokumen dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Instrument pengumpulan data yaitu dengan lembar wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran validator. Kemudian untuk teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari skor validitas ahli, respon guru dan respon siswa.

Uji validitas dan respon guru terhadap media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau yang dikembangkan akan diukur menggunakan skala likert. Mengacu pada Sugiyono (2019) skala likert dimanfaatkan dalam penyusunan instrumen untuk mengukur sikap, persepsi serta pandangan individu atau kelompok terhadap suatu proses, rancangan produk, maupun hasil akhir dari pengembangan produk tersebut. Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Rahmadani (2023) sebagai berikut:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Va = Validitas ahli

TSe = Total skor empiris (Hasil validasi oleh validator)

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

100 = Bilangan tetap (Konstanta)

Dari nilai persentase kevalidan yang diperoleh, selanjutnya peneliti menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Produk

Skor	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
20%	Tidak Valid

Sumber: Adopsi dari Akbar (dalam Rahmadani, 2023)

Dalam penelitian ini, proses validitas dinyatakan selesai apabila nilai dari validator memperoleh nilai 81%-100% tanpa revisi.

Pengukuran respon siswa menggunakan skala Guttman. Rumus yang digunakan dalam pengukuran respon siswa dalam penelitian ini yaitu:

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: Adopsi dari Ridwan (dalam Amalia & Sabariman, 2020)

Setelah melakukan perhitungan terhadap angket respon guru dan siswa, maka tingkat presentasinya dapat dikonfirmasi dengan kriteria pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Respon Siswa

Penilaian Kualitatif	Persentase Skor
Sangat Baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup Baik	41%-60%
Tidak Baik	21%-40%
Sangat Tidak Baik	0%-20%

Sumber : Ridwan (dalam Amalia & Sabariman, 2020)

Hasil angket respon guru dan siswa dianggap selesai jika penilaian media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau mencapai rata-rata 81-100% dengan kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan diuraikan secara rinci dalam pembahasan ini. Penelitian pengembangan ini berfokus untuk menghasilkan media Komik Digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau pada materi

Persatuan dan Kesatuan di kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa media Komik Digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau yang valid dan layak digunakan untuk Sekolah Dasar.

Model penelitian yang digunakan merujuk pada model ADDIE. Menurut Rohaeni (2020) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model yang paling umum diterapkan dalam desain instruksional, berfungsi sebagai pedoman untuk menghasilkan desain yang efektif serta produk pendidikan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Selain itu, ADDIE adalah singkatan dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Waruwu, 2024). Namun, peneliti memodifikasi model ini sehingga dalam pengembangan komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal melayu riau di Pekanbaru, peneliti hanya melaksanakan tahapan ADDIE yang mencakup *analysis, design dan development*.

Pada tahap analisis, Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk mengenali aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Martha, 2022). Tahap ini menjadi dasar dalam pengembangan media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal melayu riau, yang diperoleh melalui analisis kurikulum, kebutuhan lingkungan melalui guru dan kebutuhan siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam mengembangkan media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal melayu riau yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap desain, proses ini melibatkan perencanaan dan pembuatan media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal melayu riau. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari tahap analisis, peneliti melanjutkan dengan kegiatan desain media komik tersebut. Dalam pengembangan media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal melayu riau, terdapat beberapa tahapan, yaitu: 1) Pembuatan naskah yang disesuaikan dengan materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal melayu riau, bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan gambar serta menggambarkan garis besar kejadian dalam komik; 2) Membuat sketsa komik, yang merupakan coretan awal seperti pemilihan tema desain komik, penempatan latar belakang, penempatan karakter, gestur tokoh dan adegan situasi; 3) Menyesuaikan layout, ialah mengatur elemen-elemen dalam desain agar sesuai dengan alur cerita dan memastikan bahwa pembaca dapat mengikuti cerita dengan mudah. Jika panel terlalu banyak atau kurang, bisa dilakukan penambahan atau mengurangi panel agar sesuai dengan alur cerita; 4) Menambahkan aset, ialah tahapan penambahan seperti gambar dan ilustrasi pendukung pada komik yang bisa diunggah menggunakan koleksi elemen grafis dari Canva seperti *clipart, shape, dan ikon*; 5) Penambahan Efek Visual, ialah tahap penyempurnaan ilustrasi lewat menyisipkan efek seperti blur, pencahayaan fokus, garis kecepatan dan efek dramatis lainnya guna menaikkan daya tarik visual; 6) Penempatan Balon Teks, ialah tahap akhir dimana memastikan dialog

tertata dengan baik tanpa mengganggu komposisi gambar sehingga teks tetap mudah dibaca dan tidak menghalangi elemen penting dalam ilustrasi.

Media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau pada materi persatuan dan kesatuan yang telah dikembangkan kemudian divalidasi pada tahap pengembangan atau tahap validasi dan revisi oleh para ahli serta mengetahui respon guru dan siswa mengenai media komik digital yang dikembangkan. Melalui proses validasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi kesalahan dalam pembuatan media pembelajaran serta menerima saran perbaikan dari validator untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Menurut Suwarti (dalam Nurhayati et al., 2020) menyatakan kevalidan media komik yang dibuat ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari validator yang merupakan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Menurut Nafsiah (dalam Novalia & Ramadan, 2023) lembar validasi terdiri dari tiga aspek, yaitu konteks validasi isi/materi, validasi kebahasaan serta validasi tampilan atau penyajian. Berdasarkan teori tersebut, peneliti menyusun instrumen validasi berupa lembar validasi media pembelajaran yang mencakup ketiga aspek di atas, dengan setiap butir penilaiannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Validasi akan dilakukan oleh enam ahli, yaitu Ibu Dr. Putri Asilestari, S.Pd., M.Pd (Validator 1 Ahli Materi), Ibu Orintul Aini, S.Pd (Validator 2 Ahli Materi), Ibu Dr. Citra Ayu, S.Pd., M.Pd (Validator 1 Ahli Bahasa), Ibu Ulfa Akhur Rofifah, S.Pd (Validator 2 Ahli Bahasa), Ibu Dr. Yenda Puspita, S.Pd., M.Pd (Validator 1 Ahli Media), dan Ibu Delpika, S.Pd (Validator 2 Ahli Media).

Hasil validasi yang diperoleh yaitu 1) Ahli materi memperoleh nilai rata-rata 97,82% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi pada validasi pertama sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, sehingga tidak perlu melanjutkan ke validasi kedua. 2) Ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 96,59% pada validasi pertama dengan kategori sangat valid dan 3) Ahli media memperoleh nilai rata-rata 88,77% pada validasi pertama dengan kategori sangat valid namun pada aspek validasi bahasa dan media masih terdapat revisi pada media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau. Setelah media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau diperbaiki berdasarkan komentar dan saran dari validator 1 ahli bahasa yakni Ibu CA dan validator 1 ahli media Ibu YP pada validasi pertama, selanjutnya peneliti melakukan validasi kedua dengan validator yang sama. Pada validasi kedua ini, diperoleh nilai rata-rata bahasa 98,86% dan media 100% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi, sehingga tidak perlu melanjutkan ke tahap validasi ketiga. Dari beberapa deskripsi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau yang telah dibuat dapat dikatakan sangat valid dari segi kualitas materi, bahasa, dan media.

Setelah hasil keseluruhan validasi dari media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau diakumulasikan, maka peneliti mendapat rata-rata keseluruhan yang terdapat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 1 Hasil Validasi Media Komik Digital Materi Persatuan dan Kesatuan Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau

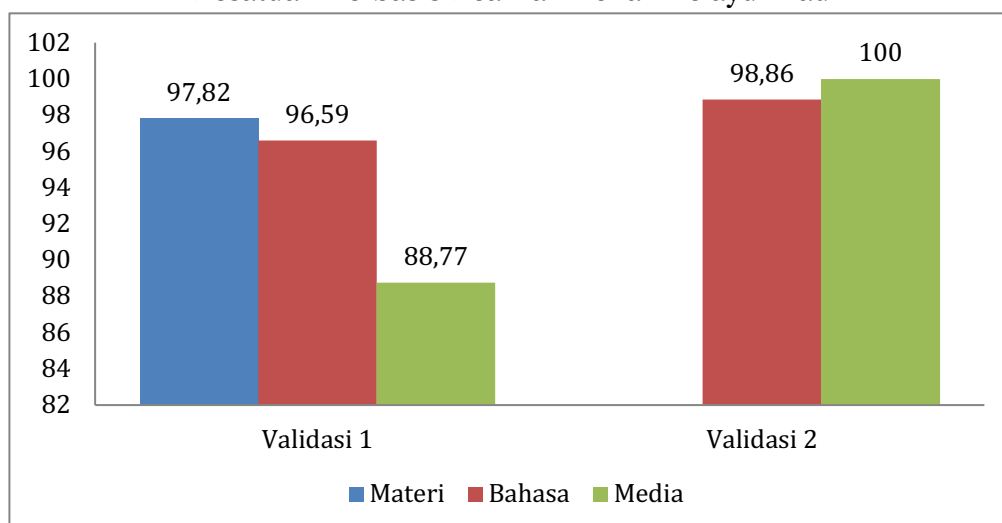
Aspek	Validasi I		Rata-rata	Validasi II		Rata-rata
	Validator 1	Validator 2		Validator 1	Validator 2	
Materi	100%	95,65%	97,82%	-	-	-
Bahasa	93,18%	100%	96,59%	98,86%	-	98,86%
Media	90,91%	88,63%	88,77%	100%	-	100%
Rata-rata			94,39%	Rata-rata		99,43%

(Sumber : data olahan peneliti)

Tabel 1 diatas merupakan hasil validasi dari keseluruhan aspek media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau yakni aspek materi, bahasa dan media yang diperoleh dari 6 validator. Dapat dilihat pada tabel 3, validasi media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau ini dilakukan hingga dua tahap, yaitu validasi I (pertama) dan validasi II (kedua). Pada validasi pertama, aspek materi memperoleh persentase 97,82%, aspek bahasa 96,59%, dan aspek media 88,77%. Ketiga aspek tersebut memperoleh kategori sangat valid. Namun, pada aspek bahasa dan aspek media terdapat komentar dan saran perbaikan dari validator 1 ahli bahasa yakni Ibu CA dan validator 1 ahli media yakni Ibu YP. Setelah melakukan perbaikan pada aspek bahasa dan aspek media berdasarkan saran validator 1, maka dilanjutkan pada tahap validasi kedua. Hasil validasi kedua dari aspek bahasa memperoleh persentase 98,86% dengan kategori sangat valid (layak digunakan tanpa revisi) dan aspek media memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid (layak digunakan tanpa revisi).

Rata-rata keseluruhan dari hasil validasi semua aspek memperoleh 96,64% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti.

Gambar 1. Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Komik Digital Materi Persatuan dan Kesatuan Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau



Gambar 1. diatas dapat dilihat pada validasi pertama, terlihat bahwa aspek materi memperoleh nilai persentase 97,82%, aspek bahasa 96,59%, dan aspek media 88,77%, dimana semua aspek ini termasuk

dalam kategori sangat valid. Namun pada validasi pertama, aspek bahasa dan aspek media belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti dikarenakan masih terdapat saran perbaikan atau revisi dari validator 1. Maka dilakukan tahap validasi kedua terkhusus pada aspek bahasa dan aspek media yang menunjukkan peningkatan, sehingga diperoleh persentase bahasa 98,86% dan media 100% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya mengenai media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau ini dilanjutkan dengan respon guru dan siswa. Untuk respon guru memperoleh nilai rata-rata 98,75% dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk respon siswa memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Damarpuri & Taufik, 2024) yang menyatakan media komik dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep atau materi yang diajarkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau pada materi persatuan dan kesatuan memperoleh nilai rata-rata validitas yaitu 96,64%. Dengan demikian, media komik digital dimana berisi materi persatuan dan kesatuan yang berlandaskan kearifan lokal Melayu Riau yang telah dikembangkan sudah dianggap sangat valid tanpa perlu revisi. Oleh karena itu, media komik digital ini dapat meningkatkan daya ingat siswa, karena mereka belajar dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan imajinasi mereka dimana dipandu oleh materi yang terdapat dalam komik digital tersebut. Hal ini senada dengan pendapat (Maryani, 2022) bahwa rendahnya minat baca siswa akibat dominasi buku pelajaran yang berbentuk teks menyebabkan keaktifan dan hasil belajar yang rendah, sementara siswa lebih tertarik pada buku cerita bergambar seperti komik dimana memiliki alur cerita yang runtut dan teratur serta dapat menambah pengetahuan siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan Penelitian oleh Annisa (2022) dengan judul “Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 193 Pekanbaru” menunjukkan bahwa media komik edukasi untuk mata pelajaran matematika dengan materi pecahan dinyatakan sangat valid dengan hasil evaluasi dari ahli materi 90%, ahli bahasa 95%, dan ahli desain 98%, sehingga rata-rata validitas mencapai 94% tanpa perlu revisi. Sementara itu, penelitian oleh Rindu Maulana (2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Guna Menaikkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/MI Kelas V Pada Tema 4 Subtema 1” menemukan bahwa bahan ajar berbasis komik memiliki validitas sebesar 86,5%, termasuk kategori sangat valid, dilengkapi dengan lembar kerja yang sesuai, penampilan menarik, dan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa sehingga efektif dalam memotivasi dan meningkatkan minat baca peserta didik.

Media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti memiliki keunggulan yang signifikan, terutama dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Komik digital dirancang sebagai alat bantu edukatif yang

memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif, dengan menghadirkan ilustrasi serta narasi yang memberikan konteks nyata dan mudah diikuti oleh peserta didik. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Namun, terdapat beberapa kekurangan dari media komik digital ini yaitu komik berpotensi menjadi distraksi bagi siswa saat mengaksesnya melalui perangkat digital, yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari materi pembelajaran dan cakupan materi yang hanya terbatas yaitu hanya membahas pada materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal melayu riau.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan ialah media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal Melayu Riau. Untuk membuat komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau ini membutuhkan bantuan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah menggunakan berbagai template, elemen desain dan alat pengeditan yang intuitif. Dalam pengembangan media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal Melayu Riau, terdapat beberapa tahapan yang meliputi pembuatan naskah, pembuatan sketsa komik seperti penempatan latar belakang atau penempatan karakter, selanjutnya penyesuaian layout ialah mengatur elemen-elemen dalam desain agar sesuai dengan alur cerita, penambahan aset atau ilustrasi pendukung yang dapat diunggah menggunakan koleksi elemen grafis dari *Canva* seperti *clipart*, *shape*, dan *ikon*, kemudian penambahan efek visual yaitu penyempurnaan ilustrasi melalui efek seperti blur, atau pencahayaan fokus, serta langkah yang terakhir yaitu penempatan balon teks ialah tahap akhir dimana memastikan dialog tertata dengan baik tanpa mengganggu komposisi gambar di mana semuanya bertujuan untuk menciptakan komik digital yang menarik dan mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, ilustrasi yang ada di setiap halaman komik di buat dan di desain sendiri serta di pastikan tidak ada *copy paste* dari situs *google*. Media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal Melayu Riau yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa dan dua orang ahli media. Kemudian untuk respon guru dan siswa meliputi 1 guru dan 7 siswa. Kualitas media komik digital berbasis kearifan lokal Melayu Riau telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta hasil dari respon guru dan siswa.

Validitas kelayakan media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal Melayu Riau memperoleh nilai 96,64% dengan kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Pada aspek materi memperoleh persentase 97,82% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa 97,72% dengan kategori sangat valid dan aspek media 94,38% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, untuk respon guru memperoleh nilai 98,75% dengan kategori

sangat baik dan respon siswa memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan validitas media komik digital materi persatuan dan kesatuan berbasis kearifan lokal Melayu Riau memperoleh nilai rata-rata 96,64% (sangat valid).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Amalia, D., & Sabariman, B. (2020). Respon Siswa Smkn 3 Jombang Terhadap Pembelajaran Mekanika Teknik Menggunakan Powerpoint Animasi. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2), 1–7.
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1, 60–73.
- CHAIRUL, A. (2019). Kearifan Lokal Dalam Tradisi Mancoliak Anak Pada Masyarakat Adat Silungkang. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 5(2), 172–188. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v5i2.86>
- Damarpuri, M. M., & Taufik, M. (2024). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang*. 07(01), 6052–6060.
- Dwi, L., Devi, K., & Hadi, S. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya*. 4.
- Ferania, M., Wardani, K. W., Satya Wacana, K., Keguruan, D. F., Pendidikan, I., Kristen, U., Wacana, S., & Abstract, S. (2022). Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7350382>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Fitri Khadar, R. S. (2020). Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Educational Technology*, 1945–1949.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Haris, N. A., Febrianti, Y., & Yannuar, N. (2023). Exploring augmentation of meaning through intersemiotic complementarity in children comic book series. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 12(3), 739–751. <https://doi.org/10.17509/ijal.v12i3.39951>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tabta Media*

Group.

Hervin, R. P., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Materi Ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 927–937.

Iii, B. A. B., Penelitian, M., Development, D., & Ellis, D. (2023). *Julianne Uswatun Hasanah, 2023 PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 28–42.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Kamalia, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 MIN 3 Kediri. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 14. <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/7526>

Kusuma Putra, G. L. A., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>

Maryani, Y. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 45–49. <https://doi.org/10.23969/wistara.v3i1.2563>

Maulana, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD / MI Kelas V pada TEMA 4 Subtema 1 Skripsi Rindu Maulana Batusangkar. *Institut Agama Islam Negeri Batusangkar*, 1–94.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)

Mekalungi, N., Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). *Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar*. 14(1), 1215–1224.

Modjo, D., Baliu, W., & Firmawati. (2024). Capaian Perkebangan Kognitif Anak Di SD Muhammadiyah 1 Limboto. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(2), 3560–3567.

Mukhlisin. (2019). *PERBAIKAN DAN PERAWATAN PERALATAN AUDIO VIDEO PADA JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA FT-UNM Mukhlisin JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA*.

N.K.S.D. Arsitawati, I.G.P. Suharta, & M. Juniantari. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2), 52–61. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i2.1690>

Nantara Didit. (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan di Sekolah dan Peran Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 2251–2260. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3267%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3267/2742>

Nisa, A. (2022). Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Pecahan Kelas Iv Sd Negeri 193 Pekanbaru. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(3), 236.

<https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.33446>

Nizary, M. A., & Nur Kholik, A. N. K. (2021). Validitas Instrumen Assesmen (Analisis Validitas Isi Dan Konstruk Instrumen Asesmen Buku Pelajaran Al Quran Hadis Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Materi Surat Ad Dhuha Bab Vi). *Jurnal CONTEMPLATE*, 2(01), 21–42. <https://doi.org/10.53649/jucon.v2i01.316>

Novalia, S., & Ramadan, Z. H. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Riau Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6060–6072.

Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Nurfathi, A., & Wuriasih, K. P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 9, 327. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/278>

Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I*, 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>

Rahmadani, E. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Geometri DI SMP / MTs*. 23–27.

Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>

Rummar, M. (2022). 655-Article Text-5184-2-10-20221214. *Syntax Transformation*, 3(12).

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>

Sahbuki Ritonga. (2023). Rekapitulasi Rata-Rata Data Hasil Wawancara Calon Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu Tahun 2023. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.158>

Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.

- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (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), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Susanto, H., Arif, M. Z., Saputro, A. D., Laksana, S. D., Tajab, M., & Arifin, J. (2022). Komik Digital Reyog Sebagai Upaya Membangun Karakter Relgius Anak. *MUADDIB: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(02), 154–166. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Thessa Herdyana. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bentuk Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 101822 Pancurbatu. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 100–104. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.518>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Yussi Martha Sukma Astuti. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis Montessori pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(2), 241–248. <https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v2i1.176>