

Terbit online pada laman web jurnal: <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/index>

T E M A T I K

Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)

Vol. 9 No. 2 (2022) 167-173

ISSN Media Elektronik: 2443-3640

Pengembangan *Comic Book Digital* Berbasis Kearifan Lokal
Sebagai Media Belajar di Sekolah Dasar
*Developing Digital Comic Book Based on Local Wisdom
as Learning Media in Elementary School*

Mochamad Guntur¹, Siti Sahronih², Nur Indah Septia Ningsih³, Lusi Umayah⁴^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan dan Bahasa Inva¹guntur@ipbcirebon.ac.id, ²sitisahronih@ipbcirebon.ac.id, ³nurindahseptianingsih01@gmail.com,⁴lusiumayah83251@gmail.com**Abstract**

Learning is currently in the transition period between online and offline learning, namely limited face-to-face learning. Limited face-to-face learning problems make teachers have to innovate in communication and interactive learning. Comic books can change material that is difficult to understand into material that is easy to understand. This happens because one of the characteristics of comics is that they can visualize abstract material into something real. The purpose of this study is to create a comic book based on local wisdom, which is expected to foster a culture of student literacy by providing alternative media based on applications in the learning process. This study uses the Research and Development (R&D) method, while the model used in this development is the model of ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation). The results of this study obtained very good validation with an average percentage score of 86,03% in terms of material and media design. Also, getting an average score of 96,63% for the percentage of achievement that was tested by users, namely elementary school students, means that students' responses to comics are very good.

Keywords: comic, lokal culture, mathematics.

Abstrak

Pembelajaran saat ini masih dalam masa transisi antara pembelajaran daring dan luring yaitu pembelajaran tatap muka terbatas. Masalah pembelajaran tatap muka terbatas membuat guru harus menginovasi pembelajaran yang komunikatif dan interaktif. *Comic book* dapat merubah materi yang sulit dipahami menjadi materi yang mudah dipahami, hal tersebut terjadi karena salah satu karakteristik *comic* yaitu dapat memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi suatu hal yang nyata. Tujuan penelitian ini adalah membuat *comic book* berbasis kearifan lokal yang diharapkan dapat menumbuhkan budaya literasi siswa menyediakan alternatif media berbasis aplikasi dalam melakukan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), sedangkan model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implement, Evaluation*). Hasil penelitian ini diperoleh validasi yang sangat baik dengan skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 86,03% dari segi materi, bahasa, dan desain media. Serta, memperoleh skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 96,63% yang diujicobakan oleh pengguna yakni siswa sekolah dasar, artinya respon siswa terhadap *comic* sangat baik.

Kata kunci : komik, kearifan lokal, matematika

1. Pendahuluan

Sejak pandemi melanda, banyak aktivitas *offline* yang telah dialihkan secara online [1]. Dampak mendalam dari pandemi juga dirasakan dalam pendidikan sekarang. Pandemi telah mengganggu pembelajaran dengan mempercepat perpindahan pembelajaran *offline* ke kegiatan belajar mengajar online [2] [3]. Oleh karena itu, siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran online atau daring pada masa pandemi serta membuat

para guru sulit untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan [4]. Kesulitan pembelajaran tersebut karena siswa masih nyaman dengan pembelajaran tatap muka. Namun sampai saat ini pembelajaran juga masih bersifat fleksibel dan ada beberapa sekolah yang menggunakan *hybrid*, walaupun pandemi sudah berganti menjadi endemi. Transisi pembelajaran tersebut mempunyai dampak dalam proses pembelajarannya.

Dampak dan permasalahan lainnya pada proses pembelajaran daring yaitu menurunnya literasi siswa dalam belajar serta motivasi belajar yang rendah, hal tersebut terjadi karena pembelajaran daring dianggap kurang efektif [5]. Pembelajaran kurang efektif ini disebabkan oleh guru yang hanya merubah pembelajaran konvensional ke dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu siswa tidak mendapatkan media ajar yang menarik sehingga siswa cenderung malas membaca dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Seiring perkembangan pandemi, pemerintah membuat kebijakan baru yaitu memberikan masa transisi pada pembelajaran daring ke dalam pembelajaran tatap muka terbatas [6].

Perpindahan pembelajaran pada masa transisi tersebut masih memerlukan adaptasi kembali bagi guru dan siswa serta sekolah. Sekolah mempersiapkan segala bentuk dukungan untuk pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas seperti sarana dan prasarana protokol kesehatan, sedangkan guru sedang bekerja keras dalam menempatkan diri pada pembelajaran yang sudah berbasis teknologi [7]. Seperti halnya siswa yang semakin mengikuti perkembangan metode pembelajaran daring sehingga siswa sudah tidak asing lagi dengan adanya pembelajaran menggunakan android. Selain itu siswa juga sudah terbiasa menggunakan *platform online* yang sering digunakan seperti halnya *zoom meeting*, *google meet*, *google classroom*. Sehingga kebijakan pemerintah kepada instansi pendidikan mempunyai hal yang baru di dalam proses pembelajaran saat pandemi dan endemi saat ini.

Munculnya kebijakan baru merupakan kesempatan bagi guru untuk membalikkan keadaan pembelajaran sebelum pandemi melanda. Selain itu, guru memanfaatkan keahlian siswa dalam mengoperasikan *gadget* selama pembelajaran daring [8]. Kesempatan tersebut menjadikan guru untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat menumbuhkan literasi dan motivasi belajar lebih baik [9]. Kesempatan pembelajaran yang berbasis online tersebut diharapkan dapat membentuk pola pikir siswa dalam memahami pembelajaran saat ini. Pembelajaran yang dilakukan siswa saat pandemi sulit untuk dipahami, karena materi tersebut masih kurang efektif diterapkan dan sifatnya konvensional. Oleh karena pembelajaran saat ini pada masa endmi ini dapat melanjutkan pembelajaran dengan menerapkan bahan ajar yang dapat memvisualisasikan ketika melakukan pembelajaran jarak jauh menggunakan *platform online*.

Mewujudkan tujuan tersebut dapat mengembangkan sebuah cerita yang divisualisasikan dengan karakter atau tokoh yang berkaitan dengan kearifan lokal atau budaya lokal, hal tersebut untuk menumbuhkan keingintahuan dalam mempelajari permasalahan dalam

kehidupan sehari-hari. Pembelajaran seperti itu dapat dijumpai dengan adanya *comic book digital*.

Komik adalah gabungan antara teks dan gambar, dan komik dikenal sebagai strip yang berisi rangkaian panel yang menjelaskan suatu alur atau skenario [10]. Unsur komik terdiri dari plot (skenario), karakter, panel/bingkai, kata dan gelembung ucapan, dan latar [11]. Perancangan *comic book* akan diintegrasikan dengan media yang sedang berkembang saat ini seperti aplikasi android. *Comic book* tersebut akan diterbitkan dalam bentuk aplikasi berbasis web untuk mendukung pembelajaran siswa. Komik ini diajarkan kepada siswa tidak hanya cerita yang menggambarkan suatu materi namun di dalam komik ini menceritakan dengan mengembangkan kemampuan tingkat tinggi (HOTS). Hal tersebut sudah diintegrasikan *feedback* yang terdapat dalam komik. Alur cerita komik juga dibarengi dengan *local wisdom* (kearifan lokal)

Kearifan lokal adalah tradisi dan kebiasaan yang diwariskan secara turun-temurun atau diulang-ulang oleh sekelompok masyarakat dan masih dipertahankan oleh masyarakat lokal tertentu [12]. Dalam masyarakat, kearifan lokal dapat ditemukan dalam cerita rakyat, lagu, peribahasa, nasihat, slogan, dan kitab suci kuno yang dimasukkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal ini akan muncul dalam budaya tradisional, dan kearifan lokal tersebut akan tercermin dalam nilai-nilai yang dianut oleh sekelompok masyarakat tertentu [13]. Kearifan lokal dalam hal ini menjelaskan terkait dengan budaya kecebonan yang akan dijadikan sebuah skenario dalam komik.

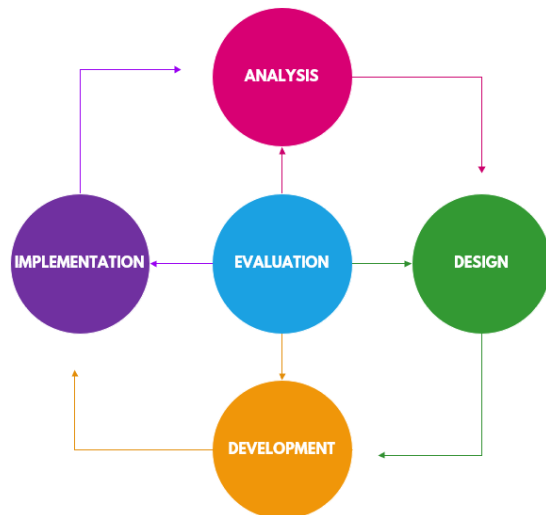
Berdasarkan dampak dan persoalan serta inovasi pembelajaran untuk menumbuhkan budaya literasi maka proposal memiliki tujuan khusus penelitian ini yaitu menghasilkan *comic book digital* berbasis kearifan lokal yang diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber ajar yang interaktif untuk siswa Sekolah Dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) bila didefinisikan yakni metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu, serta bertujuan untuk menguji keefektifan produk tersebut [14]. Penilaian ini akan mengembangkan aplikasi yang memuat materi pembelajaran matematika, selain itu aplikasi ini akan diimplementasikan pada siswa sekolah dasar, sehingga aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran matematika. Aplikasi ini juga agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk

tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analysis Desain Develop Implement Evaluation*). Model ADDIE ini menggunakan 5 tahapan pengembangan yaitu sebagai berikut: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Secara visual dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Tahap pertama yakni Analisis (*analyze*), meliputi kegiatan analisis kompetensi yang mensyaratkan kepada peserta didik, analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap kedua yakni perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan pembelajaran dirancang untuk peserta didik, mempelajari kemampuan kompetensi, strategi pembelajaran mempengaruhi keefektifan dalam mempelajari materi ataupun keterampilan, untuk meningkatkan penguasaan pelajaran yang sudah dicapai menggunakan asesmen dan evaluasi. Pernyataan tersebut mengacu pada 4 unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi [15]. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan penyusunan

bahan ajar. Kegiatan pengumpulan bahan/materi bahan ajar, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain mewarnai kegiatan pada tahap pengembangan ini.

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Hasil pengembangan dilaksanakan dalam pembelajaran untuk mengetahui dampaknya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Dalam penelitian ini langkah implementasi tidak sepenuhnya dilaksanakan karena penelitian ini hanya sampai pada evaluasi formatif, yang berkenaan dengan penuntasan-penuntasan produk pengembangan. Implementasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini bersifat tidak menyeluruh karena hanya satu bab yang diujicobakan dalam uji lapangan.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Alat ukur instrument penelitian ini menggunakan skala ordinal skala likert (*likert scale*). Skala likert adalah bentuk skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial [16]. Pada penggunaan skala likert ini pula memiliki nilai tengah (*symetric*) dan memiliki jarak antar nilai tengah yang sama (*equidistance*). Adapun skala tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skala Tingkat Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41% - 60%	Cukup (C)
61% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analysis*) dalam penelitian ini dilakukan melalui studi literatur dan studi lapangan. Tahap awal dilakukan dengan melakukan studi literatur berkaitan dengan pencarian informasi mengenai produk bahan ajar yang dikembangkan. Buku yang digunakan oleh guru telah tercantum materi namun belum diintegrasikan dengan kearifan lokal. Studi lapangan dilakukan dengan memberikan angket pada siswa dan guru, selain itu peneliti juga melakukan wawancara pada guru untuk mengetahui kebutuhan siswa dan juga guru dalam pembelajaran. Hasil wawancara diperoleh

bahwa buku ajar siswa diharuskan untuk diintegrasikan dengan persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat ditambah kearifan lokal agar siswa dekat dengan lingkungannya sehingga literasi siswa akan meningkat.

Pada tahap Perancangan (*Design*) produk *comic book*, peneliti mengkaji kompetensi dasar yang ada pada Kurikulum 2013, identifikasi sumber belajar, dan melakukan penyusunan draft untuk komik matematika. Kompetensi Dasar yang digunakan adalah KD 3.9 yaitu menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga serta hubungan pangkat dua dan akar pangkat dua dan KD 4.9 yaitu menyelesaikan masalah berkaitan perbandingan senilai dan berbalik nilai. Perhatikan Gambar 2.



Gambar 2. Analisis KD dan IPK

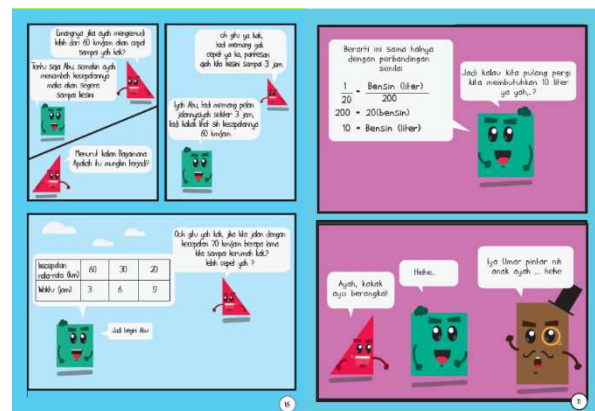
Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) pada Gambar 2 menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi berpikir tingkat tinggi sehingga tujuan dalam hal ini menekankan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat. Begitupun dengan Peta Konsep bahwa untuk mempelajari materi perbandingan ini diharuskan siswa untuk mempelajari teori himpunan dan bilangan.

Pada tahap Pengembangan (*Development*) *comic book* bekerjasama dengan profesional dalam bidang pembuatan komik. Peneliti menyusun naskah cerita beserta komponen lain yang pada komik seperti karakter, bentuk tokoh, sifat tokoh, sedangkan untuk penggambaran dan pewarnaan komik dilakukan oleh profesional. Pengembangan komik diawali menggunakan aplikasi corel draw, sebelum itu dibuat comic ini dibuat dalam kertas gambar kemudian discan dan diaplikasikan dalam aplikasi corel draw. Penjelasannya perhatikan Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Awal

Comic book didesain dengan tampilan berwarna dan juga berisi gambar ilustrasi yang sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat. Halaman awal *comic book* berisi halaman sampul dengan gambar ilustrasi para karakter atau tokoh yang ada di dalam komik yaitu Abu, Umar, dan Hitman, di halaman sampul juga diinformasikan mengenai judul bahan ajar, nama penulis, prolog, serta pengenalan tokoh. Pada halaman sampul komik didominasi warna ungu, dengan latar belakang gedung dan rumah. Percakapan tokoh dapat dilihat pada Gambar 4.



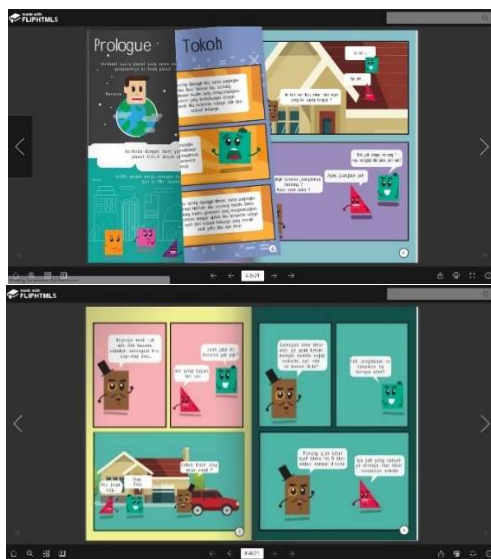
Gambar 4. Halaman Isi

Percakapan yang diperlihatkan pada Gambar 4 menunjukkan penyelesaian persoalan perbandingan berbalik nilai. Kaka beradik sedang berdiskusi dan dibantu oleh ayahnya untuk menemukan solusi yang benar.

Pada halaman selanjutnya berisi materi yang disajikan dengan menggunakan alur cerita tentang kehidupan sehari-hari dimana ada seorang anak yang kesulitan dalam memahami kaitan antara permasalahan yang sedang mereka hadapi dengan pelajaran matematika. Persoalan ini kemudian dijelaskan oleh ayahnya hingga kedua anaknya memahami dan mengetahui penyelesaian persoalan tersebut.

Persoalan tersebut bersifat *problem solving* dimana siswa juga diikutsertakan untuk menemukan solusi yang sedang dihadapi oleh kaka beradik tersebut. walaupun disamping mereka berdua ada seorang ayah yang sedang mendiskusikan bersama supaya persoalan tersebut menemukan solusi.

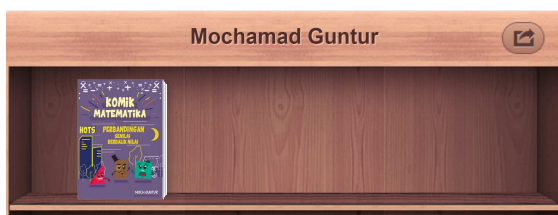
Bagian pengembangan komik juga selain layout tersebut komik ini dijadikan sebuah aplikasi berbasis web dengan menggunakan *fliphtml* dapat menjadikan komik semakin menarik lagi, karena komik ini dapat dibaca dimanapun siswa berada asalkan siswa membawa *gadget*. Adapun tampilan aplikasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Flip Comic Book

Pembuatan komik menjadi sebuah flip comic book yang ada pada Gambar 5 tersebut untuk memudahkan siswa dalam belajar, karena cukup dengan *gadget* dapat diakses dimanapun siswa berada. Adapun untuk melihat komik secara online dapat dilihat pada link berikut: <https://fliphtml5.com/idyzc/ryho>. Link tersebut berguna ketika siswa ingin mengakses *comic digital* dan belajar terkait perbandingan.

Selain dilihat pada link yang sudah disediakan pengembangan disini juga menyiapkan katalog untuk setiap materi ajar, salah satu yang sudah diterbitkan dalam katalog online ini adalah komik perbandingan. Daftar komik ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Katalog Komik

Katalog yang terlihat pada Gambar 6 menunjukkan setelah pembuatan aplikasi website dan katalog untuk memudahkan mendapatkan komik tersebut. Adapun link untuk membuka komik tersebut yaitu: <https://bit.ly/KomatPerbandingan>, link tersebut dapat digunakan ketika siswa belajar perbandingan dan materi lainnya.

Pada tahap Implementasi (Implementation) *comic book* sebelum diterapkan secara langsung pada pembelajaran di kelas, media pembelajaran tersebut perlu untuk dinilai kelayakannya oleh para ahli yaitu ahli materi untuk menilai mengenai isi dan penyajian materi, ahli bahasa yang menilai aspek kebahasaan pada *comic book*, dan ahli media yang menilai aspek kegrafikaan *comic*. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli berbentuk angket. Hasil penilaian validasi ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase	Kriteria
Kelayakan isi	81,25%	Sangat layak
Kelayakan penyajian	85%	Sangat layak
Integrasi percaya diri (<i>Self-confidence</i>)	83,33%	Sangat layak
Rata-rata	83,19%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi yang ditunjukkan pada Tabel 2 dapat diketahui pada aspek kelayakan isi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 81,25%. Pada aspek kelayakan penyajian mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85%. Pada aspek integrasi nilai-nilai Pancasila mendapatkan persentase kelayakan sebesar 83,33%. Rata-rata penilaian kelayakan oleh validator ahli materi adalah 83,19% dengan kriteria “sangat layak”.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Presentase	Kriteria
Lugas	67%	Layak
Komunikatif	100%	Sangat layak
Interaktif	87,5%	Sangat layak
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	100%	Sangat layak
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	75%	Layak
Rata-rata	85,90%	Sangat layak

Validasi Ahli Bahasa pada Tabel 3 menunjukkan penilaian validasi ahli bahasa yang ditunjukkan pada Tabel 3 dapat diketahui pada aspek lugas mendapatkan persentase kelayakan sebesar 67%. Pada aspek komunikatif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100%. Pada aspek interaktif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87,5%. Pada aspek kesesuaian dengan perkembangan siswa mendapatkan

persentase kelayakan sebesar 100%. Pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75%. Rata-rata penilaian kelayakan oleh validator ahli bahasa adalah 85,9% dengan kriteria “sangat layak”.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Grafis

Aspek	Presentase	Kriteria
Ukuran aplikasi	87,50%	Sangat Layak
Desain halaman sampul	89,28%	Sangat Layak
Desain halaman isi	90,27%	Sangat Layak
Rata-rata	89,01%	Sangat Layak

Validasi Ahli Grafis pada Tabel 4 hasil penilaian validasi ahli media yang ditunjukkan pada Tabel 4 dapat diketahui pada aspek ukuran komik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87,50%. Pada aspek desain sampul komik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89,28%. Pada aspek desain isi komik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90,27%. Rata-rata penilaian kelayakan oleh validator ahli media adalah 89,01% dengan kriteria “sangat layak”.

Setelah diberikannya kelayakan para ahli untuk validasi maka pada tahap ini untuk mengevaluasi (Evaluation) berisi tanggapan para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain grafis yakni para guru terhadap media *comic book digital*. Tahap ini dimulai dengan mengujicobakan media yang kemudian dilakukan pengisian lembar kuisioner validasi media. Adapun hasil tanggapannya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Tanggapan Para Ahli Mengenai *Comic Book Digital*

Aspek	Presentase	Kriteria
Penyajian	94,44 %	Sangat baik
Kepraktisan	94,44 %	Sangat baik
Materi	97, 62 %	Sangat baik
Bahasa	100 %	Sangat baik
Rata-rata	96,63 %	Sangat baik

Tanggapan para ahli pada Tabel 5 hasil tanggapan siswa, dinyatakan bahwa media pembelajaran *Comic Book Digital* secara keseluruhan memiliki nilai rata-rata tingkat pencapaian 96,63% dengan kategori interpretasi ‘Sangat Baik (SB)’.

4. Kesimpulan

Pembelajaran saat ini dalam fase transisi antara pembelajaran online dan offline karena pembelajaran tatap muka terbatas. Guru perlu berinovasi dalam komunikasi dan pembelajaran interaktif karena pembelajaran tatap muka memiliki keterbatasan masalah. *Comic book digital* memiliki ciri mampu memvisualisasikan hal-hal abstrak secara realistis, sehingga dapat mengubah hal-hal yang sulit dipahami menjadi hal-hal yang mudah dipahami. Hasil penelitian

ini diperoleh validasi yang sangat baik dengan skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 86,03% dari segi materi, bahasa, dan desain media. Serta, memperoleh skor rata-rata persentase tingkat pencapaian sebesar 96,63% yang diujicobakan oleh pengguna yakni siswa sekolah dasar, artinya respon siswa terhadap *comic digital* sangat baik.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi yang telah memberikan bantuan dana operasional pada program penelitian kompetitif nasional untuk skema penelitian dasar.

Daftar Rujukan

- [1] S. A. Harahap, D. Dimiyati, and E. Purwanta, “Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1825–1836, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1013.
- [2] A. Anugrahana, “Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 10, no. 3, pp. 282–289, 2020, doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289.
- [3] A. Asmuni, “Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya,” *J. Paedagogy J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 7, no. 4, p. 281, 2020, doi: 10.33394/jp.v7i4.2941.
- [4] R. Husna, Y. Roza, and M. Maimunah, “Identifikasi Kesulitan Guru Matematika Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19,” *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, p. 428, 2021, doi: 10.33394/jk.v7i2.3333.
- [5] M. Tanjung, Ardyanto & Fahmi, “Urgensi Pengembangan Bahan Ajar Geografi Berbasis Kearifan Lokal,” *J. Pendidik. Geogr.*, vol. Vol 20, No, pp. 24–29, 2015.
- [6] M. Husna and S. Sugito, “Eksplorasi Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas pada Jenjang PAUD di Masa Kebiasaan Baru,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1846–1858, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1814.
- [7] L. Suryani, K. J. Tute, M. P. Nduru, and A. Pendy, “Analisis Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2234–2244, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1915.
- [8] I. S. Sadikin, S. Lestari, and S. Aini, “Pembelajaran Daring Interaktif, Bermakna dan Menarik sebagai Upaya Optimalisasi Proses Pembelajaran masa Pandemi Covid-19,” *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 5, no. 4, pp. 897–905, 2020, doi: 10.30653/002.202054.647.
- [9] M. Kristiawan, N. Aminudin, and F. Rizki, “Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1905–1914, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.942.
- [10] M. S. Karthika Devi, S. Fathima, and R. Baskaran, “CBCS - Comic book cover Synopsis: Generating synopsis of a comic book with unsupervised abstractive dialogue,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 172, pp. 701–708, 2020, doi: 10.1016/j.procs.2020.05.100.
- [11] K. Mudlaafar, E. Setiawan, and I. K. Al Muflih, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar (Kajian Materi : Tema 7 ,

- Sub Tema 2 , Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Abstrak,” *J. Inven.*, vol. III, no. 1, pp. 62–70, 2019.
- [12] L. U. Hasanah and N. Andari, “Tradisi Lisan sebagai Media Pembelajaran Nilai Sosial dan Budaya Masyarakat,” *[Jurnal Online FONEMA]*, vol. 4, no. 2, pp. 48–66, 2021.
- [13] T. R. S. Rohmah, “Membangun Kearifan Lokal Melalui Gerakan Literasi Mibanda (Micinta Baca Tulis Aksara Sunda) Di Sdn Sukahayu Kabupaten Subang,” *Din. J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 59–73, 2019, doi: 10.30595/dinamika.v10i2.3890.
- [14] E. Lestari, K and R. Yhudanegara, M, *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2015.
- [15] M. Zahri, “Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kualitas Mutu Pembelajaran,” *JEMALJournal Manag. Educ. Learn.*, vol. 3, no. 1, pp. 16–46, 2020.
- [16] Mawardi, “Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 292–304, 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304.