

PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELAYU RIAU PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD NEGERI 193 PEKANBARU

Annisa, Zaka Hadikusuma Ramadan
Program Studi PGSD Universitas Islam Riau
Surel: annisaaa138@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan oleh pendidik untuk memancing pikiran, perasaan, minat, keinginan dan pengantar pesan kepada peserta didik saat terjadinya proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik edukasi materi pecahan pada siswa kelas IV sekolah dasar agar menunjang proses pembelajaran. Pada Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D* yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *dessimination* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil tiga tahap saja. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar wawancara dan lembar validasi. Untuk lembar validasi akan diberikan kepada validator materi, validator desain dan validator bahasa untuk menilai kemenarikan dan isi dari komik edukasi. Jenis data yang didapatkan yaitu data kualitatif berupa saran dan kritik dari 6 validator dan data kuantitatif berupa jumlah (angka) dari 6 validator. Penelitian ini menghasilkan media komik edukasi yang dapat dipakai untuk SD sebagai media yang sudah memenuhi kriteria sangat valid, skor rata-rata validasi 1: materi 79%, bahasa 73% dan desain 85%. Skor rata-rata validasi 2: materi 90 %, bahasa 95% dan desain 98%. Validasi dilakukan 2 kali karena sudah mendapatkan nilai yang sangat valid dengan persentase kelayakan 94% setelah dilakukannya validasi kedua sehingga komik edukasi sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata kunci : Media, Komik, Matematika, Pecahan

Abstract: Learning media are tools used by educators to provoke thoughts, feelings, interests, desires and convey messages to students during the learning process. This study aims to develop educational comics media for fractional materials for fourth grade elementary school students to support the learning process. This study uses a *Four-D* development model consisting of *define*, *design*, *development*, and *dessimination*. However, in this study, researchers only took three stages. The data collection instruments used were interview sheets and validation sheets. Validation sheets will be given to material validators, design validators and language validators to assess the attractiveness and content of educational comics. The types of data obtained are qualitative data in the form of suggestions and criticisms from 6 validators and quantitative data in the form of numbers (numbers) from 6 validators. This study resulted in educational comics media that can be used for elementary schools as media that have met very valid criteria, validation average score 1: 79% material, 73% language and 85% design. Validation average score 2: 90% material, 95% language and 98% design. Validation was carried out 2 times because it had obtained a very valid value with a feasibility percentage of 94% after the second validation was carried out so that educational comics were suitable for use in the learning process.

Keywords: Media, Comics, Mathematics, Fractions

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menjadi manusia yang

berperilaku baik, cerdas, dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa. Didalam pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar (KBM).

Kegiatan belajar mengajar memerlukan beberapa komponen penunjang salah satunya menggunakan media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Prihanto & Yuniarta, 2018:79) media adalah peristiwa yang membentuk peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan, keahlian dan perilaku .

Untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang telah ada maka dibutuhkan alat grafis, fotografis serta elektronik untuk mendukung proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. Menurut Putra & Nugroho (2016:26) agar peserta didik dapat menyiapkan dan menerima materi pelajaran secara mandiri dirumah maka pendidik harus menyiapkan alat bantu untuk mendukung proses belajar mengajar. Daya tarik peserta didik dapat dibangun oleh pendidik dengan cara menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Menurut Sari (dalam Dwijayani, 2017:176) dalam media pembelajaran selain mendapat kesan “menemukan kembali” suatu gambaran, media pembelajaran juga memfasilitasi kemampuan peserta didik dengan beragam. Dengan penggunaan media pembelajaran, peserta didik yang memiliki tipe belajar visual, auditori maupun audiovisual mendapatkan pengalaman belajar. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori maupun audiovisual bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dengan cara pendidik menggunakan media pembelajaran. Kemampuan memecahkan masalah dapat dilaksanakan oleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran

untuk meningkatkan hasil belajar.

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang termasuk pada kurikulum pendidikan di Indonesia seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 (Awaliyah, 2018:43) tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 Ayat 1 menyatakan bahwa Dalam mata pelajaran salah satunya matematika, dimana mata pelajaran ini media berperan penting untuk peserta didik dapat memahami materi di mata pelajaran matematika untuk meningkatkan mutu pendidikan, sebagai sarana dan prasarana, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.”

Sejalan dengan pendapat diatas, peneliti melakukan wawancara pada tanggal 22 Agustus 2021 kepada ibu Ravika Elsa Oktaviani, M.Pd. menjelaskan bahwa pada mata pelajaran matematika peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam beberapa materi pelajaran salah satunya pada materi pecahan, hal ini dikarenakan media pembelajaran untuk materi tersebut kurang mendukung. Hasil belajar peserta didik yang kurang mencapai KKM dapat dilihat dari persentase hasil belajar hanya sebanyak 60% pada materi pecahan. Peserta didik banyak yang keliru dalam membedakan pembilang dan penyebut, menentukan penyebut, dan menyederhanakan pecahan. Hal ini dikarenakan saat penyelesaian soal pecahan diperlukan pemahaman konsep yang lebih sulit dibanding operasi hitung lainnya. Selain masalah tersebut, pendidik juga kurang dalam pemberian motivasi belajar kepada peserta didik serta media yang digunakan guru kurang variatif dan terfokus pada buku teks. Selain matematika, mata pelajaran budaya

melayu Riau merupakan mata pelajaran yang dirasa kurang menarik oleh siswa, dilihat dari banyak siswa tidak memahami kebudayaan dan adat yang terdapat di Riau. Sementara itu mata pelajaran budaya melayu Riau juga termasuk muatan pelajaran wajib pada kurikulum.

Menurut Rivai (dalam Fajar, 2019:1) media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menarik atensi dan perhatian peserta didik. Sebuah cerita dan karakter yang dirancang dalam bentuk kartun serta berisikan gambar-gambar agar peserta didik dapat terhibur saat membacanya. Media pembelajaran komunikasi visual salah satunya komik edukasi, sangat cocok digunakan untuk peserta didik tingkat sekolah dasar. Dalam mempelajari matematika khususnya pada materi pecahan biasanya, peserta didik membutuhkan dorongan yang ekstra untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Dengan demikian, maka peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 193 Pekanbaru.”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 193 Pekanbaru untuk kelas IV yang beralamat di JL. Kartama, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau sehingga Penelitian ini dilaksanakan bulan Agustus 2021-maret 2022, dihitung mulai dari penyusunan proposal dan berakhir pada skripsi. Pada

penelitian ini menggunakan model dalam mengembangkan komik edukasi yaitu model *Four-D*. Dengan melalui empat tahapan yaitu *define, design, development, dan dissemination*. Untuk mengembangkan komik edukasi ini hanya menggunakan tiga tahapan yaitu *define, design, dan dissemination*. Dalam mengumpulkan data, terdapat dua cara yaitu data primer dan data sekunder. Data sekunder merupakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen. Pada penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal, serta artikel yang berkaitan dengan pengembangan media komik edukasi.

Begitu pula dengan terdapat beberapa Sumber data yang diperoleh oleh peneliti adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber primer dalam penelitian pengembangan komik materi pecahan yaitu pendidik dan peserta didik pada tahap analisis untuk mengetahui kondisi lingkungan dan kebutuhan peserta didik, validator dari ahli yang berkaitan dengan uji validitas yaitu 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, 2 ahli desain, 2 pendidik, dan 10 peserta didik.

Sumber data sekunder dalam penelitian pengembangan komik materi pecahan yaitu 20 jurnal nasional, 5 jurnal nasional terakreditasi sinta, 3 jurnal internasional, dan 10 buku yang memperkuat penelitian ini.

Setelah semua data diperoleh, rangkaian selanjutnya dalam penelitian ini adalah teknik analisis data. Dalam penelitian ini data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Dalam data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli bahasa, ahli desain yang akan dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini berbentuk skor yang

diperoleh dari hasil lembar validasi ahli materi tematik, ahli bahasa, dan ahli desain untuk mengetahui kevalidan media komik materi pecahan berbasis kearifan lokal budaya melayu Riau. Uji keabsahan media komik matematika pada materi pecahan ini berasal dari skor lembar validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, serta ahli desain. Tolak ukur yang digunakan pada lembar validasi ahli menggunakan skala likert. Analisis validitas tersebut menggunakan skala likert.

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari (Lestari, dkk. 2020 : 30) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = persentase skor

S = jumlah skor hasil pengumpul data

N = skor maksimal

Media komik edukasi yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Media komik edukasi ini berbasis kearifan melayu Riau di SD Negeri 193 Pekanbaru menggunakan model 4D *Define, Design, Development, Dissemination*. Dari model 4D ini peneliti hanya melakukan tiga tahapan yang sesuai dengan kebutuhan yaitu pada tahap *Define, Design, Development*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan komik edukasi ini melalui beberapa tahap. Pada tahap *define* dilakukan analisis kurikulum, analisis guru dan siswa.

a. Analisis Pendidik

Pada tahap analisis pendidik, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa hasil belajar peserta didik yang kurang

Skor	Keterangan
76-100	Sangat Valid
56-75	Valid
40-55	Tidak Valid
0-39	Sangat tidak Valid

mencapai KKM. Sehingga guru mengharapkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa terutama pada materi pecahan. Hal ini dikarenakan saat penyelesaian soal pecahan diperlukan pemahaman konsep yang lebih sulit dibanding operasi hitung lainnya. Selain masalah tersebut, pendidik juga kurang dalam pemberian motivasi belajar kepada peserta didik serta media yang digunakan guru kurang variatif dan terfokus pada buku teks.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti membantu mengembangkan media pembelajaran berupa komik edukasi berbasis kebudayaan melayu Riau sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik. Adapun hasil komik yang diharapkan oleh guru nantinya yaitu berupa komik yang mengandung unsur kearifan lokal melayu Riau dengan gambar dan warna yang menarik perhatian siswa, kemudian terdapat contoh persoalan atau konflik mengenai bentuk pecahan, pecahan senilai, menyederhanakan pecahan dan membandingkan pecahan di komik tersebut. Respon guru terhadap pengembangan ini sangat mendukung jika peneliti mengembangkan media berupa komik edukasi berbasis kebudayaan melayu Riau.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahap analisis ini berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti mendapatkan informasi

bahwasanya mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan dengan hasil belajar siswa yang masih rendah serta siswa kurang antusias dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa komik edukasi agar menarik perhatian siswa dan kegiatan belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas IV. Adapun karakteristik siswa yakni lebih memahami dengan adanya benda-benda yang konkret yang menarik dan tentunya bervariasi, sehingga siswa mudah dalam mengingat materi tersebut.

c. Analisis Materi

Pada tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi yang akan dikembangkan dalam komik edukasi. Mata pelajaran yang diambil adalah matematika dengan materi pecahan pada kelas IV Sekolah Dasar.

Berikut merupakan kompetensi inti yang terdapat pada mata pelajaran matematika materi pecahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

1. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan komik edukasi materi pecahan. Berdasarkan kumpulan data yang telah di peroleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain komik edukasi materi pecahan. Komik edukasi yang dibuat berupa buku bergambar dengan warna dan gambar yang menarik. Dalam mengembangkan media komik memiliki 2 tahapan untuk mengasilkan sebuah komik, diantaranya:

a. Desain Produk 1

Desain produk 1 yang dilakukan peneliti yaitu berupa kerangka desain. Kerangka desain yang dibentuk peneliti dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran terkait desain yang akan dibuat yang diawal dengan pengumpulan sumber.

Untuk mengembangkan sebuah produk, peneliti menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Namun pada pengembangan ini peneliti membatasi tahapan pengembangan sampai pada tahap development atau pengembangan saja. Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap Define. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis untuk menemukan permasalahan serta pemecahan masalah yang dialami pada siswa sekolah dasar kelas IV. Analisis yg dilakukan adalah analisis kurikulum terkait dengan kompetensi dasar serta materi pada pembelajaran yang akan dikembangkan yang telah ditentukan pada studi pendahuluan sebelumnya. Setelah melakukan analisis terhadap materi, maka ditemukan permasalahan siswa terhadap pembelajaran tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan cenderung monoton. Sehingga membuat siswa merasa bosan saat belajar matematika terlebih matematika termasuk mata pelajaran yang kurang diminati. Maka dari itu, perlunya media pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih tertarik pada mata pelajaran matematika. Dengan menyajikan media pembelajaran yang mengandung unsur gambar dan variasi warna. Media ini berupa media pembelajaran komik edukasi berbasis kebudayaan melayu Riau, sehingga dalam hal ini siswa tidak hanya mendapatkan pelajaran matematika saja tetapi mengandung

unsur kebudayaan melayu Riau.

Setelah selesai melakukan analisis terhadap Kompetensi dasar dan materi, maka dilanjutkan dengan analisis peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kriteria media pembelajaran komik edukasi yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses pembelajarannya. Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV sekolah dasar. Setelah mengetahui kriteria media pembelajaran komik edukasi yang diinginkan serta dibutuhkan oleh siswa maka peneliti menentukan konsep komik yang sesuai dengan materi pecahan serta kebutuhan siswa. Proses ini terjadi pada tahapan design. Setelah menentukan konsep, peneliti menentukan konsep materi yang akan dikembangkan kedalam komik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan adanya penggunaan media komik ini nantinya. Setelah semua komponen disiapkan, akan dilanjutkan dengan tahapan development atau pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan terhadap desain komik yg sudah ditentukan dengan menyusun materi pada alur cerita komik tersebut.

Setelah media komik selesai disusun pada tahap ini juga dilakukan uji validasi untuk menilai kevalidan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Adapun hasil dari uji validasi untuk ketiga produk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.16. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Presentasi Penilaian (%)	
	1	2
Aspek	73%	95%

Bahasa		
Aspek Materi	79%	90%
Aspek Desain	85%	98%
Rata-rata	79%	94%

Pada hasil uji validasi pertama memperoleh rata-rata sebesar 79%. Kemudian dilakukan uji validasi kedua dan memperoleh nilai sebesar 94%. Peningkatan penilaian pada media pembelajaran komik edukasi yaitu sebesar 15%. Dengan kategori tingkat kevalidan produk sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran komik edukasi layak digunakan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Media pembelajaran komik edukasi sudah layak digunakan tanpa revisi dengan kriteria kevalidan mencapai tingkat sangat valid dengan melakukan uji validasi sebanyak dua kali. Namun pada penelitian ini dibatasi hingga tahapan uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran komik edukasi materi pecahan berbasis kearifan lokal Riau mengalami kenaikan dari 74,6% ke 89,7%.

Dalam media pembelajara komik edukasi ini memiliki kelebihan yaitu pertama, praktis, media pembelajaran komik edukasi ini sengaja peneliti kembangkan dalam bentuk kertas A5, sehingga mudah di bawa kemanapun. Kedua, menjelaskan tentang kearifan lokal melayu Riau kedalam materi pecahan pada mata pelajaran matematika yang terdapat dalam komik edukasi ini. Ketiga, komik edukasi ini dirancang khusus untuk siswa sekolah dasar sehingga dipenuhi dengan beragam warna yang menarik. Keempat, bahan ajar ini memiliki gambar-gambar

yang didesain oleh peneliti sehingga tidak mengambil dari internet. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Irfandi Musnur, 2019) Alur cerita yang disajikan di dalam sebuah komik harus runtut, agar para pembaca dapat memahami jalan cerita, serta agar para pembaca merasa tertarik untuk mengetahui akhir cerita dari sebuah komik. Komik merupakan sebuah seni bercerita yang terdiri dari panel panel gambar yang berturutan dan terkadang dikuatkan dengan teks untuk menyampaikan suatu pesan nilai dan makna.

SIMPULAN

1. Media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media komik edukasi pada mata pelajaran matematika materi pecahan dengan menggabungkan atau memadukan dengan kebudayaan melayu Riau di kelas IV sekolah dasar. Untuk membuat komik edukasi ini membutuhkan Aplikasi *figma* saat mendesain komik edukasi. Komik edukasi dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli terdiri dari dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa, dan dua orang ahli desain. Kualitas komik edukasi ini telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.
2. Validitas media komik edukasi pada mata pelajaran matematika materi pecahan memperoleh kategori **sangat valid** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Pada aspek bahasa memperoleh presentase 95% dengan kategori sangat valid, aspek materi memperoleh presentase 92%

dengan kategori sangat valid, dan aspek desain memperoleh presentase 96% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan validitas media pembelajaran komik edukasi pada mata pelajaran matematika materi pecahan memperoleh rata-rata 94% sehingga media komik edukasi berkategori sangat valid tanpa revisi.

Berdasarkan pengembangan dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran komik edukasi untuk materi pembelajaran terutama pada materi pecahan juga mengenalkan kebudayaan melayu Riau agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
2. Bagi peneliti lainnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran komik edukasi dengan inovasi dan kreatifitas yang lebih lagi serta materi yang dikembangkan lebih luas.
3. Bagi sekolah, perlu dilakukan penerapan media pembelajaran powerpoint ini agar mengetahui keefektifan serta kepraktisan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agustania, Anindita. (2014). *Pengembangan Video*

- Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih*. Skripsi. Teknik Pendidikan Teknik Busana. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Gava Media*.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130.
- Indriyastuti. (2020). *Dunia Matematika untuk Kelas IV SD/MI*. Solo: PT Serangkai Pustaka Mandiri
- Khaulani, F., Marsidin, S., & Sabandi, A. (2020). Analisis Kebijakan dan Pengelolaan Pendidikan Dasar terkait Standar Isi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 121-127.
- Lelyani, A. A., & Erman, E. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 139-146.
- Lestari, dkk. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Prodi Ptik Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*. *Jurnal Media Elektrik*, 17(3).
- Lubis, M. A. (2019). Penguatan literasi berbasis komik di sekolah dasar: *preprint*.
- Marhamah, M., Putra, E. D., & Ramadan, Z. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-Nilai Budaya Melayu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 2(3), 101-105.
- Nafsiah, dkk. (2019). *Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek di Pendidikan Teknik Bangunan FT-UNP*. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil*, 5(1).
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. "penerapan media komik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar". *Jurnal refleksi edukatika*, 7 (2)
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Ramadan, Zaka Hadikusuma. (2017). *Pemahaman Kearifan Lokal*

- di Sekolah Dasar Sebagai Suatu Cara Membentuk Karakter Siswa.* Jurnal Pigur, 1(1).
- Sari, R. M. (2018). *Pengembangan Media Komik Matematika Materi Debit pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Sepdyana, Ketut Kartini dan Tri, Nyoman Anindya Putra. 2020. *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.* Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 4(1).
- Sinambela, P. N. (2017). Kurikulum 2013 dan implementasinya dalam pembelajaran. *Generasi Kampus*, 6(2).
- Subekti, Dian. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Berbasis Multikulturalisme Tentang Batik Di Jawa Tengah Untuk Siswa Sekolah Dasar.* Skripsi. PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D).* Bandung: Alfabeta.
- Vanderhaegen, F. (2013). Toward a reverse comic strip based approach to analyse human knowledge. *IFAC Proceedings Volumes*, 46(15), 304-309.
- Yusup, Pebrianawati. (2018). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.* Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 7 No. 1. Januari – Juni 2018 (17-23).



Vol. 6 No. 3 Juni 2022
p-ISSN :2548-883X || e-ISSN : 2549-1288