



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 5 Tahun 2023 Halaman 3140 - 3147

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar

**Saidup Kudadiri**✉

STAI Al-Ikhlash Dairi Sumut, Indonesia

E-mail: [saidupkudadiri1964@gmail.com](mailto:saidupkudadiri1964@gmail.com)

---

### Abstrak

Penelitian ini bermaksud memberikan wadah kajian konten budaya daerah berdasarkan isu dengan menggunakan komik digital. Kajian pengembangan semacam ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai lima tahapan: (1) analisis ('analyze'), (2) desain ('design'), (3) pengembangan ('develop'), (4) implementasi ('melaksanakan'), dan (5) evaluasi ('mengevaluasi'). Ada beberapa cara untuk mengumpulkan data, antara lain observasi, wawancara, dan kuesioner. Karena data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan, teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk analisis data. Komik digital bertema mengenal keberagaman budaya di Indonesia layak dibuat dengan kualifikasi yang baik, berdasarkan temuan penilaian ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, tes individu, dan tes kelompok kecil. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, khususnya dari segi isi, terbukti dari hasil tes yang menunjukkan bahwa media sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa dan mempunyai nilai yang baik dan desain yang menarik.

**Kata Kunci:** Komik digital, Budaya Lokal, Sekolah Dasar

### Abstract

*This research aims to provide a forum for the study of regional cultural content based on issues using digital comics. This kind of development study uses the ADDIE model which has five stages: (1) analysis ('analyze'), (2) design ('design'), (3) development ('develop'), (4) implementation ('implement'), and (5) evaluation ('evaluate'). There are several ways to collect data, including observation, interviews, and questionnaires. Since both quantitative and qualitative data were collected, quantitative descriptive analysis techniques and qualitative descriptive analysis techniques were used for data analysis. Digital comics with the theme of recognizing cultural diversity in Indonesia deserve to be made with good qualifications, based on the assessment findings of subject content experts, learning design experts, learning media experts, individual tests, and small group tests. This media is expected to improve student learning outcomes and motivation, especially in terms of content, as evidenced by test results which show that the media is in accordance with the characteristics of students' learning needs and has good grades with attractive design.*

**Keywords:** Digital comics, Local Culture, Elementary School

Copyright (c) 2023 Saidup Kudadiri

---

✉ Corresponding author :

Email : [saidupkudadiri1964@gmail.com](mailto:saidupkudadiri1964@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 5 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Di sekolah dasar, guru kelas juga berperan sebagai konselor siswa. Saat membantu siswa mengatasi tantangan mereka, guru memainkan peran penting. Karena seringnya mereka berinteraksi dengan anak-anak selama hari sekolah, instruktur kelas diakui kapasitasnya sebagai konselor (Milenda & Muhroji, 2022). Untuk mengembangkan jiwa keagamaan, pengendalian emosi, watak atau tingkah laku, daya mental, dan bakat peserta didik yang dibutuhkan oleh masyarakat, negara, dan negara, sekolah harus memberikan bimbingan dan konseling. Program orientasi dan layanan konseling sekolah membantu siswa dalam mengembangkan tujuan pribadi, sosial, akademik, dan profesional mereka (Noratiah & Rahmah, 2022). Bimbingan dan konseling dapat digunakan sebagai alat untuk membantu orang menghadapi berbagai persoalan dan menemukan jawaban yang diperlukan. Kerja tim yang terstruktur diperlukan untuk mendorong pertumbuhan siswa dan memberikan hasil terbaik. Ide yang bagus itu penting, begitu pula keterampilan seseorang dalam menyiapkan bimbingan dan konseling yang secara khusus memenuhi kebutuhan anak-anak (Amala & Kaltsum, 2021).

Menurut temuan pengamatan, siswa kurang tertarik dengan presentasi guru tentang keragaman budaya. Dalam kegiatan belajar mengajar disajikan materi tentang ragam budaya yaitu budaya lokal daerah Tanah Melayu. Ketiadaan media dan metode pembelajaran modern yang membuat siswa tampak bosan dengan tugas-tugas berbasis teks menjadi permasalahan yang dihadapi peneliti sebagai guru mata pelajaran PKn pada tema keragaman budaya di Indonesia. Hasil pertemuan pertama menunjukkan bahwa dari 30 siswa yang memahami budaya hanya 10 orang atau sekitar 33,33%.

Untuk membantu siswa memenuhi tingkat kompetensi yang dibutuhkan, media yang tepat harus digunakan untuk mengajar tentang budaya lokal. Menurut Edgar Dale, prinsip Cone of Experience sering diterapkan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah. Contohnya termasuk menggunakan media buku teks, sumber daya lain yang dibuat oleh pendidik, dan "audio-visual" (Dzulhidayat, 2022).

Dalam penelitian ini, media yang akan digunakan dalam pembelajaran budaya adalah media komik. Masyarakat adat mempunyai sudut pandang, pemahaman, dan gagasan terhadap lingkungannya. yang sering kita sebut sebagai kearifan lokal. Untuk mencegah terjadinya konflik antar kehidupan bermasyarakat, maka penting untuk menanamkan budaya saling menghargai satu sama lain dalam lingkungan bertetangga (G. E. N. G. Prasetyo, 2022). Kearifan lokal merupakan suatu sistem nilai atau perilaku masyarakat setempat dalam berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya secara arif dan bijaksana (G. E. Prasetyo & Ginting, 2019). Mengembangkan jawaban terbaik melalui media pendidikan yang dihasilkan oleh pendidik dalam upaya menumbuhkan rasa saling menghormati. Dengan kemajuan teknologi, pembelajaran telah beralih ke multimedia digital (Gihari eko presetyo, 2020).

Keefektifan media komik dalam pembelajaran budaya perlu dibuktikan dengan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya (Solihah et al., 2022) diperoleh temuan bahwa efisiensi media komik digital menunjukkan efisiensi barang media digital yang memuat pendidikan karakter berada pada kategori sedang. Kategori ini menunjukkan kegunaan dan potensi pendidikan produk media komik digital (Kustianingsari & Dewi, 2021). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa komik membantu membangkitkan minat anak-anak untuk belajar dan mengajari mereka cara memvisualisasikan cerita sehingga mereka dapat menyimpan informasi lebih lama (Daulay, 2021). Buku komik adalah jenis media terakhir yang digunakan dalam penelitian ini untuk membantu siswa kelas empat sekolah dasar dalam memahami bacaan mereka. Komik disajikan dengan menarik untuk menggugah minat anak dalam belajar membaca dengan lancar (Rahmatin et al., 2021). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran alternatif telah terbukti dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu anak-anak belajar di rumah dan di sekolah (Dinanti et al., 2020). Tahap evaluasi terakhir adalah komponen manfaat, yang dievaluasi oleh kelompok kecil dan besar, dan memperoleh skor rata-rata 81%, yang menunjukkan keunggulan campuran media yang sangat baik (Wijaya et al., 2020). Sedangkan evaluasi ahli media dan materi pelajaran, kesan guru

dan uji coba siswa (dalam kelompok kecil dan besar), serta pengujian pengaruh penggunaan komik digital terhadap hasil belajar siswa, merupakan landasan terciptanya komik digital. komik didirikan.

Multimedia dengan adobe flash efektif untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar (Jaiz, 2022). keberhasilan pemanfaatan multimedia pada pembelajaran berdampak positif pada siswa (Latifah, 2021). multimedia interaktif adobe flash sebagai media pembelajaran tergolong efektif (Qistina et al., 2019). Pembelajaran berbasis multimedia dikembangkan sebagai solusi permasalahan mitra tergolong efektif (Nurdewanto, 2018). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Multimedia interaktif layak, menarik dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmadhani & Manalu, 2022). multimedia interaktif berbasis smart apps creator dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar

Novelty penelitian ini terletak pada pendekatan inovatif yang menggabungkan pembelajaran berbasis komik dengan pemanfaatan teknologi digital untuk memperkenalkan dan mengajarkan materi budaya lokal kepada siswa. Penelitian ini tidak hanya mengeksplorasi potensi media komik dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya lokal, tetapi juga menghadirkan pendekatan yang lebih menarik dan relevan dengan anak-anak zaman sekarang yang terbiasa dengan teknologi digital. Gap analisis dalam penelitian ini merujuk pada perbedaan antara pendekatan konvensional dalam mengajarkan budaya lokal di sekolah dengan pendekatan inovatif yang menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Meskipun terdapat berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitas komik dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa

Sejauh ini, penelitian yang ada telah memberikan bukti kuat mengenai keefektifan media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa, pemahaman materi, dan pemahaman karakter. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa dan mampu memotivasi mereka untuk belajar. Namun, hingga saat ini, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk materi budaya lokal di tingkat sekolah dasar masih terbatas.

Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian diatas dapat ditarik garis besar bahwa Pembelajaran menggunakan komik memberikan dampak positif dari berbagai sisi, baik dari hasil belajar, motivasi belajar, minat belajar keterampilan membaca dan lain sebagainya. Namun peneliti ingin merasa penting untuk melakukan penelitian yang lebih spesifik yakni mengembangkan dan mengimplementasikan komik digital sebagai media pembelajaran materi budaya lokal berdasarkan permasalahan yang ditemukan.

## METODE

Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan (tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Satu orang ahli materi pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran semuanya terlibat dalam pembuatan konten ini. (Syahmi & Ulfa, 2022). Berikut gambaran prosedur pengembangan ADDIE:



**Gambar 1. Flowchart Model ADDIE**

Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang melibatkan tata kerja dan tahapan penelitian dari awal hingga akhir sebagai berikut: Tahap Analisis (Analysis) Pada tahap awal penelitian, dilakukan analisis mendalam terkait kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Ini melibatkan evaluasi terhadap kebutuhan siswa, kurikulum yang berlaku, serta tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Tahap Desain (Design): Setelah analisis selesai, tahap desain dimulai. Ini mencakup perencanaan awal untuk pengembangan media pembelajaran, termasuk perancangan konsep dan struktur komik digital. ahap Pengembangan (Development): Pada tahap ini, konten komik digital sebenarnya dibuat. Proses ini melibatkan penerjemahan

desain konseptual menjadi produk yang dapat digunakan oleh siswa. Tahap Implementasi (Implementation): Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, tahap implementasi memasukkan komik digital ke dalam proses pembelajaran nyata. Ini mungkin melibatkan guru dan siswa dalam penggunaan media tersebut. Tahap Evaluasi (Evaluation): tahap evaluasi penting untuk menilai efektivitas media pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana komik digital memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap analisis.

Ada beberapa cara untuk mengumpulkan data, antara lain observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif dan kualitatif, oleh karena itu digunakan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk analisis data. Dalam penelitian ini, skor dari kuesioner diubah menjadi data dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Dengan menggunakan metode persentase, persentase total jawaban untuk setiap responden dihitung, dan kemudian ditentukan tingkat pencapaian konversi, seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	90-100	Sangat Baik
2	75-89	Baik
3	65-74	Cukup
4	55-64	Kurang
5	0-5,4	Sangat Kurang

Temuan survei dan wawancara yang terdiri dari jawaban, umpan balik, dan gagasan perbaikan dikelompokkan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Selain itu, digunakan untuk menganalisis data menggunakan kriteria klasifikasi seperti "sangat baik", "baik", "cukup", "kurang", dan "sangat kurang".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penelitian

Paradigma pengembangan ADDIE dengan lima fase digunakan untuk pengembangan komik strip. Langkah pertama yang disebut dengan tahap analisis dilakukan untuk menilai kebutuhan siswa, membuat instrumen, dan menentukan kebutuhan siswa. Analisis kebutuhan siswa ini memanfaatkan alat wawancara dan observasi. Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis buku siswa, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan pembuatan media komedi diselesaikan pada tahap ini. Observasi dan wawancara dengan guru kelas III Sekolah Suasta Pembangunan dilakukan selama tahap analisis kebutuhan, dan diperoleh informasi bahwa guru kurang memiliki media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tentang budaya lokal; Oleh karena itu, media pembelajaran komik harus dikembangkan. Selanjutnya, sebagai landasan pembuatan media pembelajaran komik digital, analisis kurikulum dilakukan dengan menilai kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan temuan studi prasyarat, materi pembelajaran untuk pembelajaran budaya lokal belum dapat diakses. Akibatnya, sangat penting untuk membuat publikasi terkait KD. Penelaahan terhadap buku siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi dalam muatan pelajaran PPKn, sehingga dapat ditemukan materi yang dapat dikembangkan. Berdasarkan temuan penelitian, konten yang terkandung dalam Tema Mengenal Keanekaragaman Budaya di Indonesia adalah materi pelajaran PPKn. Selanjutnya digunakan dalam pemeriksaan karakteristik siswa. Dan pada analisis syarat pembuatan media komik dilakukan agar dapat membuat media komik yang layak dan relevan. Dari hasil analisis diketahui bahwa media yang akan dibuat harus sesuai dengan KI, KD, dan IPK.

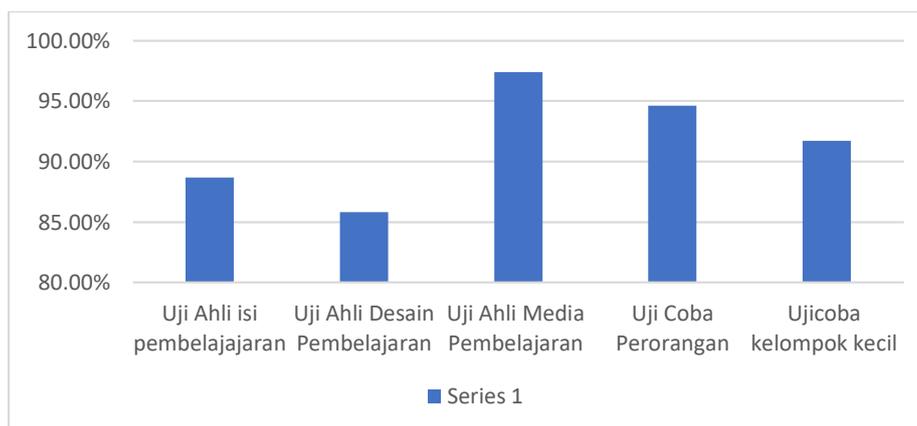
Tahap kedua disebut tahap desain, akan membuat desain pengembangan produk berdasarkan analisis data yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan tugas-tugas sebagai berikut: mengembangkan konsep komik digital, mengembangkan kerangka komik digital, menentukan desain tampilan komik digital, membuat flowchart dan storyboard, menyusun instrumen evaluasi, dan mengembangkan RPP. Tahap ketiga dari penelitian ini adalah tahap pengembangan, dimana komik digital ditransformasikan menjadi sebuah karya jadi. Membuat karakter

dan membuat sketsa cerita komik secara digital dengan bantuan situs online Pixtoon merupakan langkah-langkah pembuatan komik digital. Langkah keempat, disebut tahap implementasi, berfokus pada penerapan barang yang telah dibuat. Uji coba produk yang dilakukan pada tahap ini meliputi uji ahli isi pembelajaran, uji ahli rancangan pembelajaran, ahli media, uji coba individu, dan uji coba kelompok kecil. Tahap kelima yang disebut dengan tahap penilaian dilakukan pada tahap ini untuk memvalidasi produk yang dibuat dengan uji ahli produk. Tujuan dari uji validasi produk adalah untuk mengetahui seberapa layak dan unggulnya produk yang telah dirancang. Pada setiap tahap pertumbuhan dilakukan evaluasi formatif.

Uji ahli (uji ahli isi mata pelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran) dan uji coba produk (uji coba individu dan kelompok kecil) digunakan untuk menilai kualitas komik digital dengan menggunakan metode ilmiah. Ujian ahli materi pelajaran diberikan oleh dosen ahli PKn, dan berdasarkan hasil penilaian, Komik Digital mendapat persentase tinggi (88%). Seorang teknolog pembelajaran yang merupakan dosen pengajar di salah satu perguruan tinggi di Medan melakukan uji ahli pada desain dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, Komik Digital memiliki persentase baik (85%) dari segi desain pembelajaran dan persentase sangat baik (97%) dari segi media Komik Digital. Tiga siswa SD Pembangunan Kelas III mengikuti uji coba individu. Ketiga siswa tersebut memiliki hasil belajar yang berbeda: tinggi, sedang, dan rendah. Komik Digital menerima persentase tinggi (94,6%) berdasarkan hasil tes individu. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh sembilan siswa kelas III SD Perkembangan, yang meliputi tiga siswa dengan hasil belajar tinggi, tiga siswa dengan hasil belajar sedang, dan tiga siswa dengan hasil belajar rendah. Berdasarkan hasil penilaian kelompok kecil, Komik Digital memiliki persentase sangat baik (91,7%).

**Tabel 2 Konversi Tingkat Pencapaian**

Subjek Ujicoba	Hasil Validitas	Kualifikasi
Uji Ahli isi pembelajajaran	88,7%	Baik
Uji Ahli Desain Pembelajaran	85,8%	Baik
Uji Ahli Media Pembelajaran	97,4%	Sangat Baik
Uji Coba Perorangan	94,6%	Sangat Baik
Ujicoba kelompok kecil	91,7%	Sangat baik



**Gambar 1. Tingkat Uji validitas dan keefektifan komik**

Terdapat gagasan dan komentar yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran dan ahli desain pembelajaran berdasarkan pemaparan analisis temuan validitas penciptaan komik digital. Saran dan komentar dari ahli konten pembelajaran, termasuk materi diskusi dan contoh media komedi, harus dijelaskan. Saran dan umpan balik dari para profesional desain pembelajaran, khususnya perbaikan gambar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan desain/konten. Berdasarkan hal tersebut, perubahan produk dilakukan berdasarkan pendapat dan komentar ahli. Gambar di bawah menunjukkan aplikasi sebelum dan sesudah diperbaiki oleh peneliti berdasarkan komentar dan masukan dari ahli materi dan ahli desain pembelajaran.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji coba individu, dan uji coba kelompok kecil diketahui bahwa media pembelajaran komik digital memiliki kualifikasi baik dan sangat baik yang menunjukkan layak untuk diproduksi. Kelangsungan hidup media yang dibuat terkait erat dengan penggunaan model pengembangan yang dapat diterima. Pada penelitian ini diterapkan model pengembangan ADDIE dengan lima fase. Fase mode ADDIE adalah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Komponen materi dalam kualifikasi sangat baik menunjukkan kemungkinan media yang diproduksi karena konten dalam komik digital diberikan dengan konsep PPKn yang tepat dan jelas Selain itu, isi sesuai dengan KD, indikasi, dan tujuan pembelajaran, dan menulis teks dalam balon kata dalam komik sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang benar, dan struktur kalimat dalam dialog komik sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif siswa. Kesesuaian KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan kesesuaian pilihan kata dengan KBBI berpengaruh besar terhadap kejelasan isi yang disajikan dalam media pembelajaran.

Selain itu, konten yang ditawarkan dalam komik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam hal keterampilan dasar dan indikator, dan materi PKn dalam komik telah disajikan secara rasional sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan memanfaatkan pengalaman belajar. Hal ini sesuai dengan standar pembuatan media unggul, dimana media yang baik diartikan sebagai materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan daya serap siswa.

Tampilan komik digital menawarkan perpaduan gambar, warna, dan teks yang bagus dan menarik, serta sampul komik dapat secara akurat mewakili keseluruhan isi komik. Komik digital yang mereka buat untuk para siswa mendapat tanggapan positif. Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan potensi komik digital sebagai media pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SD. Sukmanasa et al., (2017) menunjukkan bahwa media komik dinyatakan valid dan efektif digunakan pada proses pembelajaran PPKn tema mengenal keragaman budaya di Indonesia siswa sekolah dasar.

Dari hasil penelitian yang dilakukan keterbatasan penelitian ini terletak pada tidak mencakupnya seluruh Tambahkan juga keterbatasan penelitian dan implikasi artikel terhadap perkembangan keilmuan. Spektrum variasi dalam kemampuan, gaya belajar, dan kebutuhan siswa. Beberapa siswa mungkin merespons media komik digital dengan lebih baik daripada yang lain. Keterbatasan ini perlu diperhitungkan ketika mengimplementasikan media pembelajaran ini di berbagai kelas atau sekolah.

Adapun implikasi dari penelitian ini seperti Komik digital telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. Implikasinya adalah bahwa pendekatan ini dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang berkaitan dengan budaya lokal, yang sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa dan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran memberikan relevansi yang tinggi dengan gaya hidup dan preferensi siswa yang telah terbiasa dengan perangkat digital. Ini sejalan dengan upaya untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Hasil penelitian ini membuka jalan untuk penelitian lebih lanjut tentang penggunaan komik digital dalam berbagai konteks pendidikan, serta penyesuaian terhadap beragam kemampuan dan preferensi siswa. Dengan demikian, dapat menjadi dorongan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini, yang akan memberikan wawasan lebih dalam tentang potensi komik digital sebagai alat pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kurikulum, desain pembelajaran, media pembelajaran, pengujian individu, dan pengujian kelompok kecil, terlihat jelas bahwa tema buku komik digital yang sedang memprihatinkan di Indonesia sudah matang untuk dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dimaksud sudah sesuai dengan tata cara mengajar siswa dan memiliki desain yang menyenangkan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi siswa khususnya di muatan mata pelajaran PPKn.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amala, A. K., & Kaltsum, H. U. (2021). Peran Guru sebagai Pelaksana Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Menanamkan Kedisiplinan Bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5213–5220. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1579>
- Daulay, M. I. (2021). *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru*. 7, 24–34.
- Dinanti, R. P. D., Ardiansah, F., & Romadon. (2020). Pengembangan Media Komjinsi (Komik Imajinasi) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 2(2), 64–68. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v2i2.161>
- Dzulhidayat. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(8.5.2017), 2003–2005.
- Gihari eko presetyo, & N. ginting. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Adobe Flash Dengan Menggunakan Model 4-D Tentang Kearifan Lokal Budaya Melayu Langkat Tahun .... *Jurnal Sintaksis*, 2(1), 93–102.  
<http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/91%0Ahttp://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/download/91/100>
- Jaiz, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Basicedu*, 6(2), 2625–2636.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Latifah, N. (2021). Analisis Kebutuhan Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Berbasis Multimedia. *Basicedu*, 5(4), 2021–2026.
- Milenda, S. S., & Muhroji, M. (2022). Layanan Bimbingan dan Konseling Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4869–4875. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2969>
- Noratiah, & Rahmah, H. (2022). Implementasi Program Bimbingan Konseling Tingkat Madrasah. *Basicedu*, 6(2), 1652–1658.
- Nurdewanto, B. (2018). Multimedia learning untuk sekolah dasar. *Jurnal ABDIMAS Unmer Malang*, 3(2), 14–18.
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2019). Development Of Malay Culture Learning Media In State Elementary School 050661 Kwala Bingai Academic Year 2019/2020. *Jurnal Handayani*, 10(2), 9–16.
- Prasetyo, G. E. N. G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Melayu Dengan Adobe Flash Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., Hermita, N., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 8 Nomor 2 Oktober 2019 Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 8 Nomor 2 Oktober 2019*. 8(2), 160–172.
- Rahmadhani, W., & Manalu, M. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6(5), 7750–7757.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- 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>

3147 *Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar – Saidup Kudadiri*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>

Syahmi, F. A., & Ulfa, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa*. 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>

Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia pada Materi Development of Learning Media of Digital Comic Based on Indonesian Heroic Character on Circulatory System Material Pendahuluan Media adalah alat bantu yang mampu me*. 4, 67–78.