



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Kebutuhan dan Desain Komik Cetak Asal Usul Desa Sadang untuk Materi Cerita Legenda

Syaikul Umam¹, Umi Ronna Anisah², Ummu Dwi Firlisa³, Cahyo Hasanudin⁴
^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
Syaiikulmam8637@gmail.com

abstrak— penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik cetak Asal Usul Desa Sadang guna untuk mendukung ketrampilan membaca serta mengetahui tingkat kelayakan dari materi cerita komik Asal Usul Desa Sadang ini. Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan menggunakan metode ADDIE namun pada penelitian ini hanya dijelaskan pada langkah analisis kebutuhan, desain dan develop. Pada media pembelajaran ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas materi, media, dan respon siswa kelas VII-A SMPN 2 JATIROGO. Subjek pada penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. 1) hasil analisis kebutuhan pada media komik cetak Asal Usul Desa Sadang menunjukkan bahwa siswa setuju jika media komik cetak ini mendukung kegiatan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan membaca siswa. 2) desain pada media komik cetak ini menggunakan acuan seperti pembuatan flowchart dan storyboard. 3) pada tahap develop media komik cetak ini menggunakan bahan yang sederhana dan mudah untuk digunakan. Tahap desain ini menggunakan aplikasi canva.

Kata kunci – komik, cerita legenda, implementasi

Abstract – This research aims to develop the printed comic media Asal Usul Desa Sadang in order to support reading skills and determine the level of appropriateness of the comic story material Asal Usul Desa Sadang. This research includes RnD research using the ADDIE method, but this research only explains the needs analysis, design and development steps. In this learning media, a questionnaire is used to evaluate the quality of the material, media and responses of class VII-A students at SMPN 2 JATIROGO. The subjects in this research were media experts and material experts. 1) The results of the needs analysis on printed comic media from the Origins of Sadang Village show that students agree that this printed comic media supports learning activities and improves students' reading skills. 2) the design in printed comic media uses references such as making flowcharts and storyboards. 3) in the development stage, printed comic media uses materials that are simple and easy to use. This design stage uses the Canva application.

Keywords – comics, legends, implementation

PENDAHULUAN

Dalam implementasinya dalam proses pengajaran, Pelajaran Bahasa Indonesia masih sering menggunakan metode konvensional oleh sebagian besar guru (Luh et al., 2020; Weber, 2021). Ketika siswa kehilangan minat terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, mereka cenderung tidak fokus pada pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya pemahaman serta penggunaan kemampuan berpikir mereka (Darmayanti

et al., 2022; Sugianto et al., 2022). Situasi ini berpotensi mengurangi hasil belajar siswa. Guru dapat lebih berhasil dalam menyampaikan informasi yang diharapkan jika mereka mampu mengaitkan materi tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa (Bahan et al., 2020; Burns et al., 2020). Ketidakminatan siswa dalam pembelajaran juga dapat berpengaruh terhadap sikap dan moral mereka (Konkov, 2019). Contohnya, siswa mungkin kurang menghargai guru dengan kurangnya perhatian ketika guru menjelaskan di depan kelas. Tidak kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas pun sering diakibatkan oleh ketidakpahaman. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di era globalisasi saat ini.

Cerita legenda merupakan sastra lisan atau sastra daerah (Inriani, 2017). Kearifan lokal yang mampu mengatur tatanan kehidupan bermasyarakat. Pembentukan karakter memberikan prioritas terhadap kepentingan kelompok daripada kepentingan individu. Komik pada cerita legenda ini dapat memudahkan atau memahami penjelasan yang telah diberikan. Dalam komik cerita legenda ini memiliki alur cerita yang runtut dan dapat dipahami oleh pembaca (Hasanudin, 2016). Sarana yang dapat dipahami dalam cerita legenda ini media visual yang menjelaskan isi dari cerita tersebut yang terkonsep baik dan rapi (Ariesta & Kusumayati, 2018).

Pengajaran melalui komik yang menggali kearifan lokal memiliki berbagai metode untuk mengedukasi siswa mengenai budaya dan sejarah. Salah satu pendekatannya adalah melalui sisi akademis yang mengenalkan aspek sejarah yang mungkin belum dikenal oleh siswa sebelumnya. Pengajaran sejarah yang menyeluruh bisa disampaikan melalui media kartun sebagai alat pendidikan (Aisyah et al., 2017; Listianingsih et al., 2021; Syukri et al., 2018). Komik, sebagai bagian dari media cetak, bisa dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran yang alternatif (Santos, 2022; Wang et al., 2021). Karakteristik utama dari sebuah komik yang efektif antara lain kekayaan akan aspek konstruktif, seperti konten, desain, dan presentasi kartun itu sendiri. Pemanfaatan media kartun mampu membangkitkan minat belajar siswa dan menggalakkan proses pembelajaran yang efisien (Ghofur, 2022; Pardimin & Widodo, 2017; Wijayanti et al., 2018). Kelebihan yang dimiliki oleh media kartun ini dapat diaplikasikan untuk pembentukan karakter di tingkat sekolah menengah pertama.

Komik pendidikan yang mengintegrasikan kearifan lokal sebaiknya disesuaikan dengan konteks, budaya, serta sejarah lokal di lingkungan rumah siswa. Peran sekolah sangat penting dalam mengenalkan serta memperkuat kearifan lokal melalui bahan ajar guna mengembangkan karakter siswa di tingkat sekolah menengah pertama. Pengajaran yang baik mengenai sejarah dan budaya lokal sebaiknya disajikan dengan cara yang menarik sehingga siswa tetap tertarik dalam mempelajari nilai-nilai lokal tersebut. Komik pendidikan yang berfokus pada asal usul desa sebaiknya mencakup gambaran dan ungkapan bahasa yang mencerminkan dialek lokal, sambil tetap menghadirkan cerita yang humanis dan menarik. Adanya konsistensi dan kejelasan dalam penyampaian informasi akan membantu siswa untuk mengingat apa yang telah dipelajari. Komik pendidikan yang terkait dengan nilai-nilai moral dapat dicapai dengan cara mencerminkan karakter dan alur cerita yang menggambarkan serta memperkuat nilai-nilai moral yang baik.

Dalam penelitian ini, penulis akan memaparkan sebuah komik tentang Asal Usul Desa Sadang di lingkungan siswa agar para siswa lebih banyak mengetahui sejarah sejarah yang ada disekitar mereka. Untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap pengembangan komik pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal, perlu dilakukan survei analisis kebutuhan pengembangan komik.

METODE PENELITIAN

Pada metode ini menggunakan jenis penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada Langkah analisis, desain dan develop. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas VII-A SMPN 2 Jatirogo, subjek pada langkah desain pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media.

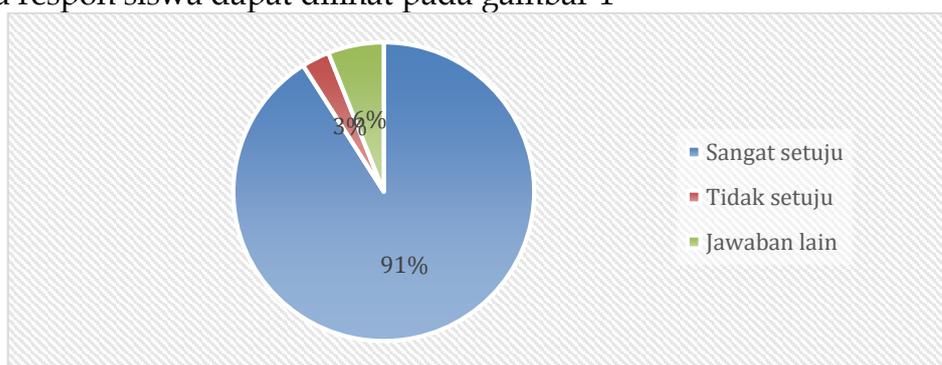
Teknik pengumpulan data pada langkah ini menggunakan analisis kebutuhan dengan menggunakan angket, sedangkan Teknik pengumpulan data pada langkah desain menggunakan angket ahli materi dan ahli media.

Teknik validasi pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil deskripsi dari data analisis kebutuhan media pembelajaran komik cetak Asal Usul Desa Sadang yang diperoleh melalui pengajuan pertanyaan berupa lembar validasi angket untuk siswa SMPN 2 Jatirogo.

Pertanyaan pertama tentang **“Berdasarkan perkembangan teknologi apakah media pembelajaran perlu dikembangkan?”**. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 respon siswa tentang kebutuhan media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang

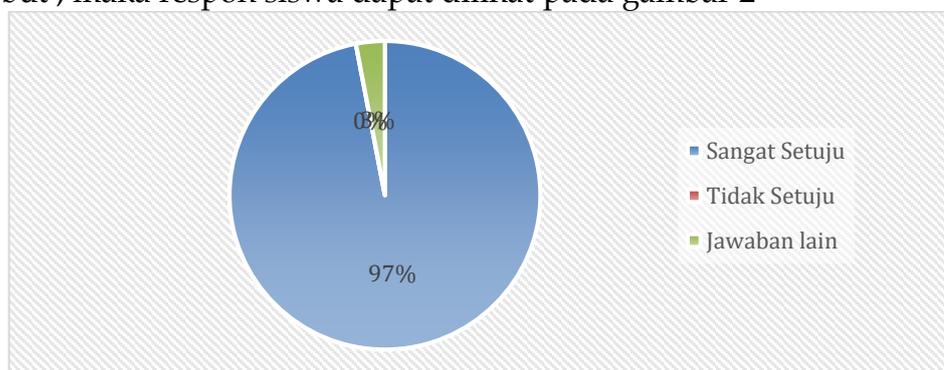
Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran komik sebanyak 96%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 3%, presentase siswa yang menjawab jawaban lain sebanyak 1%. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang di SMPN 2 Jatirogo ini masih perlu untuk dikembangkan.

Pada kolom alasan, tiga dari 34 siswa memberikan jawaban yang sama yaitu “karena media pembelajaran sangat penting untuk anak sekolah” . Dari alasan tersebut dapat digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

RUL: saya ingin bertanya, menurut pendapat kamu apakah media pembelajaran perlu dikembangkan?

IRA: menurut saya perlu dikembangkan kak

Pertanyaan kedua tentang **“apakah media pembelajaran yang memuat unsur-unsur kearifan lokal masih perlu untuk dikembangkan?”**. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 respon siswa tentang unsur-unsur kearifan lokal berupa komik Asal Usul Desa Sadang

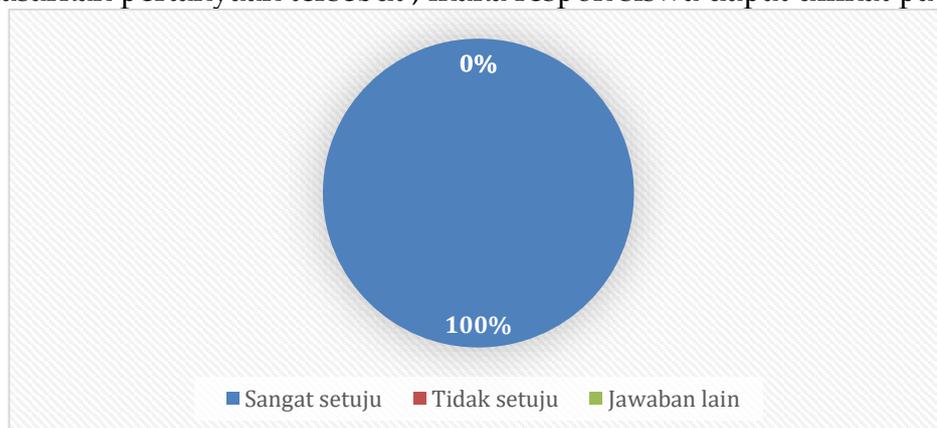
Berdasarkan gambar 2 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran komik sebanyak 97%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 0%, presentase siswa yang menjawab jawaban lain sebanyak 3%. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang di SMPN 1 Jatirogo setuju jika pembelajaran memuat unsur-unsur kearifan lokal berupa komik cetak Asal Usul Desa Sadang.

Pada kolom alasan, 31 siswa memberikan jawaban sama. Alasan itu adalah bahwa perkembangan teknologi media pembelajaran perlu untuk dikembangkan. Dari alasan tersebut dapat digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

RUL : saya ingin bertanya, menurut kamu apakah unsur-unsur kearifan lokal Asal Usul Desa Sadang masih perlu dikembangkan?

IRA : menurut saya, perlu kak karena terkadang kita masih bingung dengan unsur-unsur kearifan lokal

Pertanyaan ketiga tentang **“menurut kamu apakah komik cerita kearifan lokal Asal Usul Desa Sadang dapat dipahami dengan menggunakan media komik?”**. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3 komik kearifan lokal Asal Usul Desa Sadang dapat dipahami dengan media komik

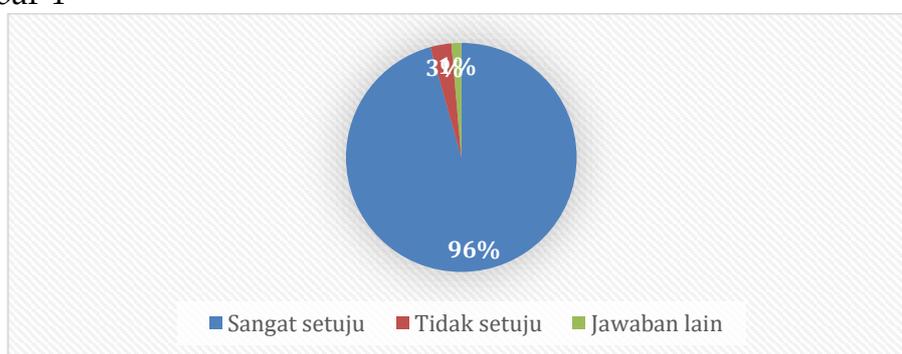
Berdasarkan gambar 3 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran komik sebanyak 100%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 0%, presentase siswa yang menjawab jawaban lain sebanyak 0%. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang di SMPN 2 Jatirogo setuju jika pembelajaran dapat dipahami dengan media komik Asal Usul Desa Sadang.

Pada kolom alasan, 34 siswa memberikan jawaban sama. Alasan itu adalah bahwa media pembelajaran perlu untuk dipahami dengan menggunakan media komik. Dari alasan tersebut dapat digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

RUL: saya ingin bertanya, apakah komik kearifan lokal Asal Usul Desa Sadang dapat dipahami dengan media komik?

IRA: menurut saya mudah kak, dengan adanya media komik kita jadi lebih tau bahwa diindonesia memiliki kearifan yang cukup luas

Pertanyaan keempat tentang **“menurut kamu apakah komik cerita kearifan lokal Asal Usul Desa Sadang yang memuat gambar akan menarik minat baca kamu?”**. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4 pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang yang memuat gambar akan lebih menarik minat baca.

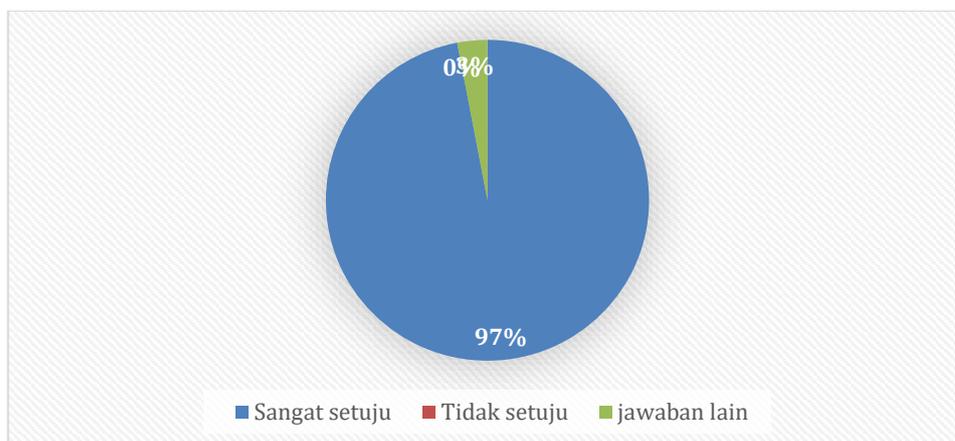
Berdasarkan gambar 4 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran komik sebanyak 97%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 3%, presentase siswa yang menjawab jawaban lain sebanyak 0%. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang di SMPN 1 Jatirogo setuju jika pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang yang memuat gambar akan lebih menarik minat baca.

Pada kolom alasan, 33 siswa memberikan jawaban sama. Alasan itu adalah bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang yang memuat gambar akan lebih menarik minat baca. Dari alasan tersebut dapat digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

RUL: saya ingi bertanya, menurut pendapat kamu apakah komik cerita kearifan lokal Asal Usul Desa Sadang memuat gambar akan menarik minat baca?

IRA: sangat menarik kak, karena didalamnya terdapat banyak cerita yang belum saya tau.

Pertanyaan kelima tentang **“menurut kamu apakah bahasa baku ini cocok untuk digunakan pada komik agar kemampuan membaca kamu lebih baik?”**. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5 penggunaan bahasa baku untuk meningkatkan kemampuan membaca

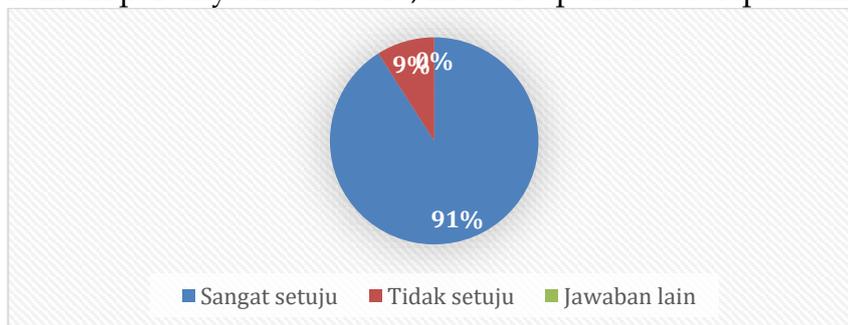
Berdasarkan gambar 5 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran komik sebanyak 97%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 0%, presentase siswa yang menjawab jawaban lain sebanyak 3%. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang di SMPN 1 Jatirogo setuju jika bahasa baku cocok untuk digunakan untuk pembuatan komik cetak.

Pada kolom alasan, 33 siswa memberikan jawaban sama. Alasan itu adalah jika bahasa baku cocok untuk digunakan untuk pembuatan komik cetak. Dari alasan tersebut dapat digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

RUL: saya ingin bertanya, menurut kamu pada cerita kearifan lokal Asal Usul Desa Sadang menggunakan Bahasa baku dapat meningkatkan membaca lebih baik?

IRA: setuju kak, karena dengan menggunakan Bahasa baku kemampuan membaca dapat menjadi lebih baik dan pengucapan bagus.

Pertanyaan keenam tentang **“menurut kamu apakah bahasa baku ini cocok untuk digunakan pada komik agar kemampuan membaca kamu lebih baik?”**. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6 komik cerita kearifan lokal perlu adanya evaluasi

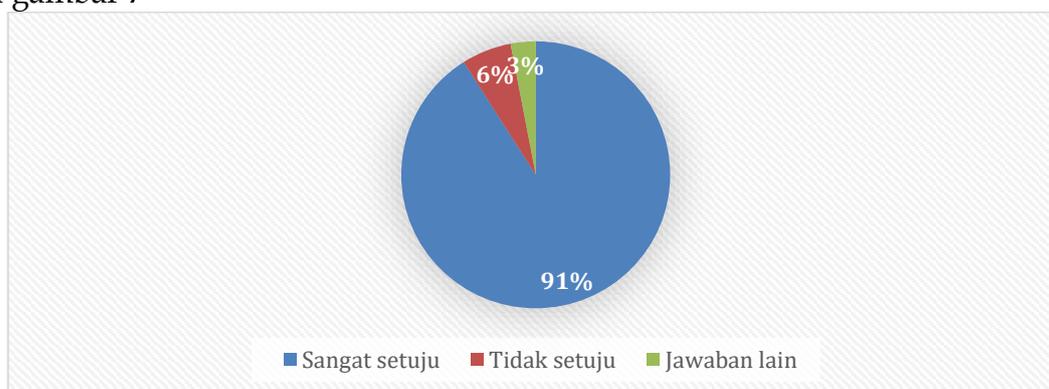
Berdasarkan gambar 6 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran komik sebanyak 91%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 9%, presentase siswa yang menjawab jawaban lain sebanyak 0%. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang di SMPN 1 Jatirogo setuju jika pada pembuatan komik cetak ini perlu adanya evaluasi.

Pada kolom alasan, 31 siswa memberikan jawaban sama. Alasan itu adalah jika pada pembuatan komik cetak ini perlu adanya evaluasi. Dari alasan tersebut dapat digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

RUL: saya ingin bertanya, apakah komik cerita kearifan local Asal Usul Desa Sadang perlu adanya evaluasi?

IRA: setuju kak, karena dengan adanya evaluasi menjadi lebih tau bagian mana yang salah dan bagian mana yang benar

Pertanyaan ketujuh tentang **“menurut kamu ukuran B5 tepat untuk pembuatan komik cetak?”**. Berdasarkan pertanyaan tersebut , maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7 ukuran B5 tepat untuk pembuatan komik cetak

Berdasarkan gambar 7 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa menjawab sangat setuju pada pengembangan media pembelajaran komik sebanyak 91%, presentase siswa yang menjawab tidak setuju sebanyak 6%, presentase siswa yang menjawab jawaban lain sebanyak 3%. Siswa berpendapat bahwa media pembelajaran komik Asal Usul Desa Sadang di SMPN 1 Jatirogo setuju jika ukuran B5 sangat cocok untuk pembuatan komik cetak.

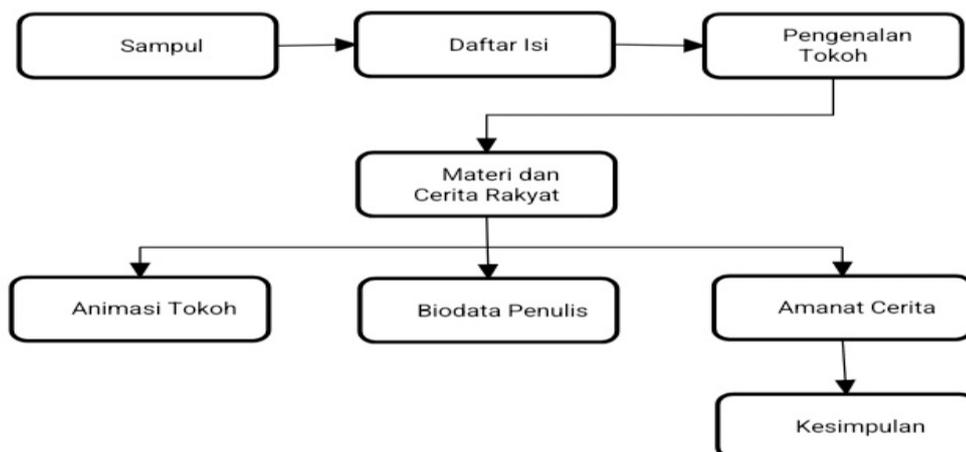
Pada kolom alasan, 31 siswa memberikan jawaban sama. Alasan itu adalah jika pada pembuatan komik cetak ini cocok menggunakan ukuran B5. Dari alasan tersebut dapat digali lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

RUL: saya ingin bertanya, menurut kamu dengan ukuran B5 sangat tepat untuk pembuatan komik cetak?

IRA: sangat tepat kak karena dengan ukuran B5 komik menjadi lebih jelas.

Pembuatan flowcart

Pada pembuatan flowchart merupakan diagram alur yang digunakan untuk menunjukkan alur suatu proses tahapanpada media pembelajaran. Berikut bentuk flowcart alur media pembelajaran.



Gambar. 8 flowcart

Pembuatan Storyboard

Storyboard merupakan gambaran proses pembuatan media bahan ajar yang digunakan untuk memudahkan proses pembuatan suatu produk. Berikut gambaran storyboard.

No	Keterangan	Visual
1.	Cover menampilkan halaman utama sampul yang berisikan judul,nama penulis.	
2.	Pada halaman selanjutnya menampilkan daftar isi	

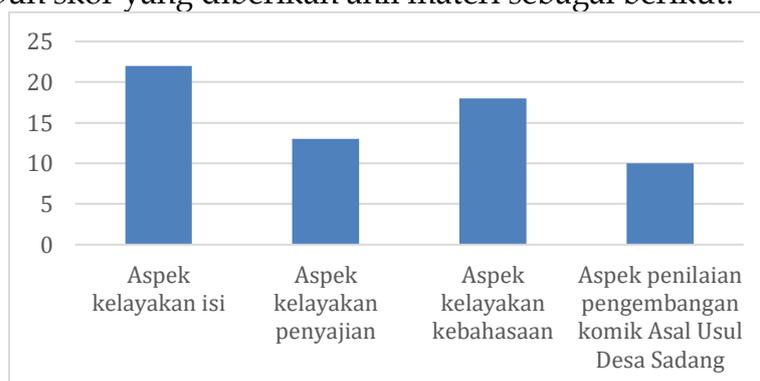
Gambar 9 storyboard

Tahap berikutnya adalah membuat visualisasi dari desain berdasarkan storyboard yang dibuat lengkap dengan materi yang di pilih sebelumnya. Aplikasi yang dibuat untuk membuat desain ini adalah canva. Aplikasi canva sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa untuk mencapai suatu indicator dari pembelajaran.

Setelah tahap desain selesai maka selanjutnya yaitu melakukan validasi media komik cetak yang sudah dibuat. Media pembelajaran berupa komik cetak akan di validasi oleh dosen yang paham dalam bidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media.

A. Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada media pembelajaran yang menjadi produk akan validasi oleh 1 orang dosen ahli materi dengan mengisi angket serta memberikan pendapat dan saran. Adapun skor yang diberikan ahli materi sebagai berikut:

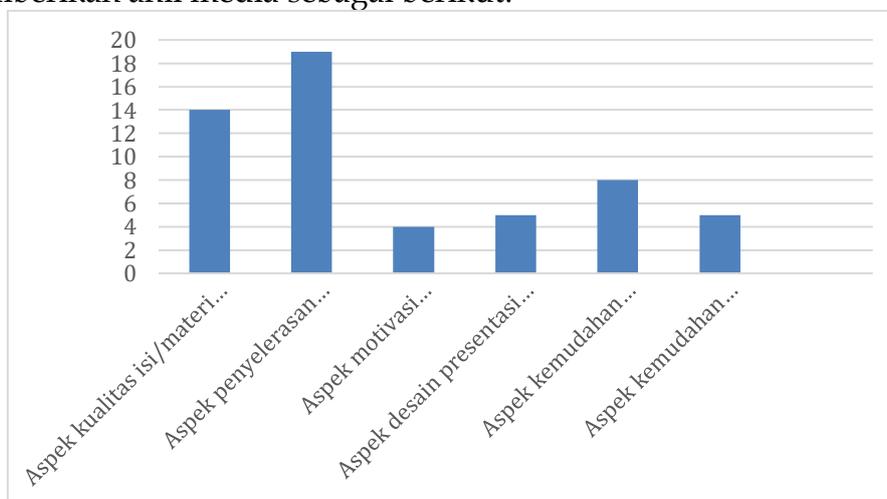


Gambar 10 penilaian kelayakan materi

Berdasarkan diagram diatas, pada aspek kelayakan isi menunjukkan skor yang diberikan oleh ahli materi paling banyak berjumlah 23, sedangkan skor paling sedikit berjumlah 10.

B. Validasi Ahli Media

Validasi materi pada media pembelajaran yang divalidasi oleh 1 orang dosen ahli media dengan mengisi angket serta memberikan pendapat dan saran. Adapun skor yang diberikan ahli media sebagai berikut:



Gambar 11 penilaian kelayakan media

Berdasarkan diagram diatas, pada aspek kelayakan media menunjukkan skor yang diberikan oleh ahli materi paling banyak berjumlah 19, sedangkan skor paling sedikit berjumlah 4.

Develop (pengembangan)

Media ini dikerjakan dengan menggunakan aplikasi Canva yang digunakan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran. Canva sendiri bisa diakses melalui komputer maupun ponsel. Kemudahan dalam pembuatan pengoprasiaannya memudahkan penulis untuk membuatnya.

Pengembangan media komik cetak memudahkan dalam menyimak gambar yang muncul dan desain yang menarik. Dalam komik cetak menghasilkan gambar terkait dengan materi.

SIMPULAN

Pada hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik cetak dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) hasil analisis kebutuhan pada media komik cetak Asal Usul Desa Sadang menunjukkan bahwa siswa setuju jika media komik cetak ini mendukung kegiatan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan membaca siswa. 2) desain pada media komik cetak ini menggunakan acuan seperti pembuatan flowchart dan storyboard. 3) pada tahap develop media komik cetak ini menggunakan bahan yang sederhana dan mudah untuk digunakan. Tahap desain ini menggunakan aplikasi canva.

REFERENSI

- Aisyah, R., Zakiyah, I. A., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2017). Learning Crude Oil by Using Scientific Literacy Comics. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012011>.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N., (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal ilmiah Pendidikan dasar*, 3(1), 22-33. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>.
- Bahan, P., Membaca, A., Pendekatan, B., Dewi, K., Rahayu, P., Pendidikan, J., Dasar, G. S., & Sekolah Dasar, G. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1).
- Burns, E., Silvennoinen, E., Kopnov, V. A., Shchipanova, D. E., Papić-Blagojević, N., & Tomašević, S. (2020). Supporting the development of digitally competent vet teachers in Serbia and Russia. *Obrazovanje i Nauka*, 22(9). <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2020-9-174-203>
- Darmayanti, R., Sugianto, R., Baiduri, Choirudin, & Wawan. (2022). Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning styles. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 49-66. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/index>.

- DP Utomo, TZ Amaliyah, Darmayanti, R., Usmiyatun, U., & Choirudin, C. (2023). Students' Intuitive Thinking Process in Solving Geometry Tasks from the Van Hiele Level. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 7(1), 139- 149. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i1.11528>.
- Hasanah, N., In'am, A., Darmayanti, R., Choirudin, C., Nurmalitasari, D., & Usmiyatun, U. (2022). Development of al-qur'an context math e-module on invers function materials using book creator application. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3502. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5647>.
- Hasanudin, C., (2016). Eksperimentasi strategi belajar PQ4R dengan media komik terhadap keterampilan membaca pemahaman cerita anak pada siswa kelas VII SMP. *KEMBARA: jurnal keilmuan Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 2(2) 136-142. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Inriani, K. (2017). Nilai Kearifan Lokal Dalam Legenda Cerita Rakyat Muntok: Sebuah Kajian Pendidikan Karakter. *Seminar Bahasa dan sastra Indonesia* 1(1) 167-177. <https://conference.unsri.ac.id/index.php/sembadra/article/view/554>.
- Konkov, A. E. (2019). Digitalization in Political Relations: Planes for Perception and Mechanisms for Transformation. *Outlines of Global Transformations: Politics, Economics, Law*, 12(6). <https://doi.org/10.23932/2542-0240-2019-12-6-1>.
- Listianingsih, M., Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Bhakti, Y. B. (2021). Android-Based Comics: An Alternative Media to Improve Scientific Literacy. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 7(1). <https://doi.org/10.30870/jppi.v7i1.8636>.
- Lonto, A. L., Wua, T. D., Pangalila, T., & Sendouw, R. (2018). Moral work, teaching profession and character education in Forming Students' Characters. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 99-103. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.28.22560>.
- Luh, N., Sumasningtyas, R., Manuaba, I. B. S., & Rini, M. G. (2020). Quantum Teaching-Learning Model Assisted Audiovisual Media on The Ability of Students ' Science Competencies. *International Journal of Elementary Education*, 4(4).
- Marcocci, G. (2014). Conscience and empire: Politics and moral theology in the early modern Portuguese World. *Journal of Early Modern History*, 18(5). <https://doi.org/10.1163/15700658-12342426>.
- Martial, T., Mhd. Asaad, Supriadi, Mahyu Danil, & Desi Novita. (2020). Pengembangan kewirausahaan fakultas pertanian berbasis sumberdaya lokal. *Amaliah: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v4i1.370>

- Meti, M. D., Suciati, & Iswahyudi, D. (2019). Tata Tertib Sekolah Sebagai Sarana Pendidikan Moral di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*, 3(pp).
- Pardimin, & Widodo, S. A. (2017). Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *IEJME Mathematics Education*, 12(3), 233–241. <https://doi.org/10.29333/iejme/611>.
- Pelawati Agustina, N. (2021). Pengembangan Komik Edukasi Kimia “KEMBAR” Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 3(2). <https://doi.org/10.14421/jtcre.2021.32-04>
- Pratiwi, V., Nurkaeti, N., & Putri, F. D. C. (2020). Pengembangan Motion Comic Berbasis Kearifan Lokal dalam Berpikir Aljabar. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(1).
- Rahayu, A., Sutikno, & Masturi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Hukum Newton Menggunakan Fotonovela Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, IV(1).
- Sugianto, R., Cholily, Y. M., Darmayanti, R., Rahmah, K., & Hasanah, N. (2022). Development of Rainbow Mathematics Card in TGT Learning Model for Increasing Mathematics Communication Ability. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 13(2), 221–234. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano>.
- Turmuzi, M., Sudiarta, I. G. P., & Suharta, I. G. P. (2022). Systematic Literature Review: Etnomatematika Kearifan Lokal Budaya Sasak. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1183>
- Syukri, R., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>.
- Wang, Z., Ritchie, J., Zhou, J., Chevalier, F., & Bach, B. (2021). Data comics for reporting controlled user studies in human-computer interaction. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 27(2). <https://doi.org/10.1109/TVCG.2020.3030433>.
- Weber, K. (2021). Connecting Research to Teaching: Teaching Trigonometric Functions: Lessons Learned from Research. *The Mathematics Teacher*, 102(2). <https://doi.org/10.5951/mt.102.2.0144>.
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media comic math berbasis whiteboard animation dalam pelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>.