

Komik Bermuatan Kearifan Lokal dan Karakter Kelas IV Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Ismawati*, Rintis Rizkia Pangestika, Muflikhul Khaq

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

*Corresponding Author: wisma2445@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of learning media used in SD Negeri Kedungloteng, teachers who have not been able to develop modern-based media such as comics and the low character and lack of knowledge of students to local wisdom of the Purwoorejo area. This study aims to describe the process of developing comics containing local wisdom and characters and to determine the feasibility of these comics. Data was collected by observation, interviews and questionnaires. The results of the study are as follows. (1) Comic development includes five stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. (2) comics are very valid with media expert validation results reaching 87.5% with very valid criteria, material expert validation results reaching 94% with very valid criteria, limited trial results reaching 93.3% with very practical criteria, and test results The trial area reached 92.66% with very practical criteria. Based on the research, it can be concluded that comics are very suitable for use in elementary schools, especially in Kedungloteng State Elementary School.

Keywords: character; comic; development; local culture

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Kedungloteng, guru yang belum mampu mengembangkan media berbasis modern seperti komik serta rendahnya karakter dan kurang mengenalnya peserta didik terhadap kearifan lokal daerah Purwoorejo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan komik bermuatan kearifan lokal dan karakter serta mengetahui kelayakan komik tersebut.. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara serta angket. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Pengembangan komik meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) komik sangat valid dengan hasil validasi ahli media mencapai 87,5% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli materi mencapai 94% dengan kriteria sangat valid, hasil uji coba terbatas mencapai 93,3% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil uji coba luas mencapai 92,66% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik sangat layak untuk digunakan di sekolah dasar terutama di SD Negeri Kedungloteng.

Kata Kunci: karakter; kearifan lokal; komik; pengembangan

Article History:

Received 2023-02-17

Accepted 2023-04-29

DOI:

10.56916/ejip.v2i2.357



1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik sebagai usaha untuk memahami, mengerti dan membuat dirinya berpikir kritis. Melalui pendidikan diharapkan dapat melahirkan sumber daya manusia unggul yang dapat memajukan bangsa. Namun dalam praktiknya, banyak ditemukan permasalahan yang ditemukan dalam penyelenggaran pendidikan di Indonesia, salah satunya rendahnya nilai karakter yang dimiliki anak. Nilai karakter merupakan suatu sifat atau sesuatu hal yang dianggap penting dan berguna dalam kehidupan manusia (Gazali et al, 2019; Jahroh & Sutarna, 2016; Julaeha, 2019). Nilai karakter juga dapat dijadikan sebagai petunjuk atau pedoman dalam berperilaku (Handitya, 2019).

Masalah pembelajaran yang kurang optimal tidak hanya bermasalah pada materi, karakter yang seharusnya dimiliki peserta didik kini kian memudar. Terbiasanya peserta didik berperilaku di dalam lingkungan sekoah tanpa ditekankan karakter lebih oleh guru secara rutin, mengakibatkan peserta didik berperilaku bebas. Menjadikan teladan bagi adik-adik kelas kelak merupakan tujuan utama dalam membentuk karakter yang baik pada peserta didik. Kenyataan tentang merosotnya moral saat inilah yang kemudian sangat memungkinkan untuk menyelenggarakan pembelajaran bermuatan pendidikan karakter (Tarigan et al., 2019). Pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai cara berperilaku yang baik memberi dampak positif bagi peserta didik serta guru.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan karakter anak didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat menjadikan siswa belajar dengan menyenangkan. Komik merupakan salah satu media belajar yang banyak digemari anak. Komik adalah suatu sarana menyampaikan pesan melalui gambar dan memiliki bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Agusvian et al, 2021; Putra et al, 2019; Tresnawati et al, 2016). Komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Handayani, 2010; Pratyaksa, 2020). Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap (Karmini, 2018; Nasution, 2019). Teks pada komik membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat (Astuti, 2018; Rahmatin et al, 2019). Komik menjadi alat penyampaian pesan yang dituangkan melalui cerita atau percakapan-percakapan singkat dalam buku cerita. Suatu pesan dapat disampaikan dan diterima langsung jika terdapat komunikasi yang jelas, maka perlunya dalam menyusun komik mempertimbangkan berbagai hal agar pesan yang disampaikan kepada peserta didik diterima dengan jelas. Begitu pula pada sebuah pembelajaran, sangat pentingnya dalam penyampaian pesan menggunakan bahasa atau komunikasi yang jelas agar dimengerti oleh peserta didik.

Penelitian yang mengembangkan komik sebagai media pembelajaran dalam upaya menumbuhkan karakter anak telah menjadi isu yang banyak diangkat oleh para peneliti sebelumnya, diantaranya pada penelitian Faradiba & Budiningsih (2020), Fitria & Mawartiningssih (2018), Khairi (2016), Manalu et al. (2017), dan Wibowo & Koeswanti (2021). Namun penelitian-penelitian yang telah dilakukan masih sedikit yang mengembangkan media berbasis kearifan lokal, khususnya daerah Jawa Tengah. Oleh karenanya penelitian ini berusaha mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal dan karakter bangsa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kedungloteng. Dari observasi awal ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran di kelas IV. Kendala tersebut meliputi media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran kurang inovatif, guru belum mampu membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa, dan rendahnya peserta didik terhadap kearifan lokal daerah setempat. Atas dasar permasalahan tersebut, maka penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran

berbasis kearifan lokal Jawa Tengah. Media komik yang dikembangkan diharapkan bermanfaat dalam menumbuhkan karakter anak didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan yaitu jenis penelitian *Research and Development*, karena penelitian ini menekankan pada pengembangan media pembelajaran. Menurut (Sugiono 2013: 407) penelitian *Research and Development* merupakan jenis metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan tau menghasilkan suatu produk tertentu, dengan menguji keefektifan pada suatu produk tersebut. Model yang digunakan dalam penegembangan inii yaitu dengan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yakni: (1) Tahap Analisis (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Subjek yang terlibat dalam pengembangan ini adalah satu ahli media, dua ahli materi, serta subjek uji coba yang terdiri dari 3 peserta didik SD Negeri Kedungloteng dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Selanjutnya untuk uji coba luas dengan jumlah 15 peserta didik SD Negeri Kedungloteng. SD Negeri Kedungloteng tersebut merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Purworejo dimana sekolah tersebut memiliki beberapa permasalahan yang sesuai dengan latar belakang masalah penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan kualitatif meliputi observasi, wawancara dan angket. Pada tahap analisis data, menggunakan metode kuantitatif guna memperoleh hasil dari proses media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter yang dikembangkan. Teknik analisis data dengan menguji kelayakan yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta uji kepraktisan yang dilakukan oleh respon peserta didik. Skor yang diberikan para ahli dinyatakan dalam persentase dan diinterpretasikan dalam bentuk kriteria kelayakan sebagaimana ditampilkan di tabel 1.

Tabel 1. Interval Skor dan Kriteria Kelayakan

No	Interval Skor	Kriteria
1	81% – 100%	Sangat Valid
2	61% – 80%	Valid
3	41% – 60%	Cukup Valid
4	21% – 40%	Kurang Valid
5	0% – 20%	Sangat Kurang Valid

Agar layak digunakan, komik yang dikembangkan setidaknya harus memenuhi kriteria valid. Komik dapat dinyatakan valid atau sangat valid apabila skor 61%-100%. Jika sangat valid maka tidak perlu untuk melakukan revisi namun jika kriteria yang didapatkan tidak valid maka peneliti harus melakukan revisi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE terdapat 5 tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Tahap pertama model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), terdiri dari tiga langkah yaitu analisis kebutuhan, analisis media pembelajaran serta analisis materi pembelajaran. Tahap kedua yaitu *design* (perancangan) , terdiri dari lima langkah yaitu pengumpulan referensi, perancangan draft, penyusunan materi, penyusunan layout dan pembuatan instrumen penilaian. Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan) terdiri dari dua langkah yaitu pengembangan media dan validasi para ahli. Tahap empat yaitu *implementation* (implementasi) terdiri dari dua langkah yaitu uji coba terbatas terhadap 3 peserta didik dan uji coba luas terhadap 15 peserta

didik. Pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba luas dilakukan di SD Negeri Kedungloteng. Tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan respons peserta didik terhadap penggunaan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter dalam pembelajaran.



Gambar 1. Muatan Kearifan Lokal dan karakter

Menurut (Irianti, 2022) komik dapat dikatakan sangat layak apabila kualitas bahan dan variasi warna dibuat oleh peneliti tidak mudah pudar, serta segi kalimat dan dialog yang disajikan dalam komik tersebut mudah dipahami sesuai dengan sasaran pembaca yaitu anak sekolah dasar dan dalam cerita tersebut mencerminkan tokoh yang baik yang bisa ditauladani oleh anak sesuai dengan nilai karakter yang dikembangkan. Kelayakan terhadap media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter ini dibuktikan dengan dilakukannya validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon peserta didik. Berikut presentasi hasil kelayakan terhadap media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter yang dikembangkan.

Tabel 2. Presentasi Hasil Kelayakan Media Komik

Subjek uji coba	Hasil (%)	Kriteria
Ahli Media	87,5	Sangat valid
Ahli Materi	94	Sangat valid
Respon Peserta Didik	92,66	Sangat praktis

Dari penyajian data hasil dari validasi ahli media yang disajikan pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa total skor keseluruhan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter mendapat persentase sebesar 87,5% dan dinyatakan sangat valid. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan dari yang sudah

ada sebelumnya yaitu hasil penelitian dari (Dewi, 2019) yang menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media komik digital berbasis karakter religius layak untuk dikembangkan karena dapat memberikan pengaruh baik sebagai peningkatan pembelajaran tematik peserta didik di sekolah dasar.

Hasil validasi kedua ahli materi yang terdiri dari ahli materi 1 dengan skor 40 pada rentang $X > 81\%$, sedangkan ahli materi 2 dengan skor 39 pada rentang $X > 81\%$. Adapun rata-rata yang diperoleh dari kelayakan media komik bermuatan kearifan lokal tersebut yaitu dengan skor 94% pada rentang $X > 81\%$ dengan kriteria sangat valid. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Senjaya (2022) bahwa pengembangan komik menghasilkan variasi dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Yuliandari (2017) kepraktisan dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan melalui penilaian peserta didik terhadap aspek-aspek yang telah ditentukan. Uji coba media komik dilakukan 2 tahap yaitu uji coba terbatas lalu uji coba luas. Masing-masing tahap dilakukan 2 kali pertemuan. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 28 dan 29 Maret 2022 diperoleh persentase 93,3% dengan kriteria sangat praktis. Tahap kedua dilakukan pada tanggal 30 dan 31 Maret 2022 diperoleh persentase 92,66% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Irianti (2022) bahwa media komik pendidikan karakter dalam pembelajaran memberikan kemudahan dalam memahami materi, memperoleh pengetahuan baru dan memberikan ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran yang menarik.

Komik dapat dijadikan bahan ajar yang solutif bagi peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian (Suwarti et al., 2020) yang menyatakan media komik yang dihasilkan memiliki manfaat sebagai media penyampaian pesan dalam sebuah materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan karakter anak didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat menjadikan siswa belajar dengan menyenangkan. Komik merupakan salah satu media belajar yang banyak digemari anak. Komik adalah suatu sarana menyampaikan pesan melalui gambar dan memiliki bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Agusvian et al, 2021; Putra et al, 2019; Tresnawati et al, 2016). Komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Handayani, 2010; Pratyaksa, 2020). Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap (Karmini, 2018; Nasution, 2019). Teks pada komik membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat (Astuti, 2018; Rahmatin et al, 2019). Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Wulandari & Anugraheni, 2021). Komik menjadi alat penyampaian pesan yang dituangkan melalui cerita atau percakapan-percakapan singkat dalam buku cerita. Suatu pesan dapat disampaikan dan diterima langsung jika terdapat komunikasi yang jelas (Masdul, 2018), maka perlunya dalam menyusun komik mempertimbangkan berbagai hal agar pesan yang disampaikan kepada peserta didik diterima dengan jelas. Begitu pula pada sebuah pembelajaran, sangat pentingnya dalam penyampaian pesan menggunakan bahasa atau komunikasi yang jelas agar dimengerti oleh peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh (Lanani, 2013) bahwa komunikasi diartikan sebagai proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan. Pemahaman ini menempatkan tiga komponen yaitu pengirim, pesan, dan penerima pesan pada posisi yang seimbang. Proses ini menuntut adanya proses *encoding* oleh pengirim dan *decoding* oleh penerima, sehingga informasi dapat bermakna. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komunikasi

belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter, Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter telah menghasilkan sebuah produk berupa komik yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik yang menumbuhkan karakter pada kelas IV serta membantu mengenalkan kearifan lokal daerah Purworejo. Tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Kelayakan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter dibuktikan dengan dilakukannya validasi oleh beberapa para ahli dan respon peserta didik. Validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,5% termasuk kriteria sangat valid, sedangkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata sebesar 94% termasuk kriteria sangat valid. Selanjutnya kepraktisan diukur melalui respon peserta didik terhadap penggunaan media komik bermuatan kearifan lokal pada uji coba luas yaitu sebesar 92,66% dengan kriteria sangat praktis.

5. REFERENSI

- Agusvian, H., Sopian, A., & Nursyamsiah, N. (2021). Development of Comic in Qiroah Learning Introduction Material for VII Grade at Mts Muallimin NW Pancor/Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Qiroah Materi Perkenalan Kelas VII Mts Muallimin NW Pancor. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 45-63.
- Astuti, P. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Melalui Media Komik Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Mts. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 1-6.
- Dewi, C. (2019). e-ISSN: 2540-8348 p-ISSN: 2088-3390 Fauzatul dan Candra, Pengembangan Komik Digital. 09(02), 100-109.
- Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2020). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 196-204.
- Fitria, Y. F. D., & Mawartiningsih, L. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 15, No. 1, pp. 409-413).
- Gazali, N., Cendra, R., Candra, O., Apriani, L., & Idawati, I. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Ekstrakurikuler Pramuka. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 201-210.
- Handayani, S. (2010). Perbandingan efektifitas pemberian informasi melalui media cerita bergambar (komik) versi bkkbn dengan media leaflet. *Gaster*, 7(1), 482-490.
- Handitya, B. (2019). Menyemai Nilai Pancasila Pada Generasi Muda Cendekia. *ADIL Indonesia Journal*, 1(2).
- Irianti, S. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Muatan IPS Subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman) Kelas IV SDN 1 Denggen Tahun Pelajaran 2020 / 2021. 1(1), 71-81.
- Jahroh, W. S., & Sutarna, N. (2016). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mengatasi Degradasi Moral. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.

- Karmiani, S. (2018). Penggunaan media komik berbahasa inggris sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa inggris pada siswa kelas VIII SMPN 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(6), 883-890.
- Khairi, A. (2016). Pengembangan media komik berbasis karakter untuk siswa sekolah dasar. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(1).
- Lanani, K. (2013). Belajar berkomunikasi dan komunikasi untuk belajar dalam pembelajaran matematika. *Infinity Journal*, 2(1), 13-25.
- Manalu, M. A., Hartono, Y., & Aisyah, N. (2017). Pengembangan media komik matematika berbasis nilai karakter pada materi trigonometri di kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 35-48.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9.
- Nasution, A. E. (2019). E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*, 13(1), 105-113.
- Pratyaksa, I. G. T. (2020). Komik Online Sebagai Media Penyuluhan Agama Hindu Bagi Generasi Milenial. *Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, dan Ilmu Komunikasi*, 3(2), 21-29.
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal nawala visual*, 1(1), 1-8.
- Senjaya, P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 1(2), 99–106.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Tarigan, B. N. B., Agung, A. A. G., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(3), 179. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21743>
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100-5111.
- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 269-277.
- Yuliandari, S. (2020). pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter bagi siswa kelas rendah sekolah dasar. *Inovtech*, 2(01).