Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 2 • Oktober 2025 • 47 -69
DOI:



Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Identitas Diri Siswa Kelas Ii Sdn Alue Buloh

Putri Varah Handayani[1,✉], Asnawi[2], Mahlianurrahman[3]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Samudra

Received: 20 Agustus 2025 Accepted: 10 September 2025 Published: 17 Oktober 2025

Abstrak

Peneliti ini bertujuan untuk mengatasi kurangnya penggunaan media pembelajaran menarik dalam pembelajaran dikarenakan guru kurang pandai dalam membuat media khususnya dalam bentuk digital yang menyebabkan siswa tidak berantusias dalam belajar.Tujuan penelitian ini mencakup pengembangan,kelayakan, dan praktikalitas komik digital berbasis kearifan lokal pada materi identitas diri untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas II.Metode penelitian menggunakan R&D dengan langkah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil Validasi ahli menunjukkan kelayakan tinggi: ahli materi 80%, ahli bahasa 93% dan ahli media 96%. Tingkat praktikalitas dinilai sangat tinggi dengan respon guru 96,66% dan siswa 98,3%. Komik digital berbasis kearifan lokal pada materi identitas diri dinyatakan sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II, yang mampu memberikan pengalaman belajar yang praktis serta menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Komik digital, Berbasis kearifan lokal

Abstract

This study seeks to overcome the limited use of engaging learning media in the classroom, which often stems from teachers' lack of skills in designing digital-based materials. As a result, students tend to lose interest during lessons. The main goals of this research are to develop, assess the feasibility, and evaluate the practicality of digital comics infused with local wisdom, specifically for teaching self-identity in Pancasila Education to second-grade students. The research follows a Research and Development (R&D) approach, utilizing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data were gathered through observations, interviews, and questionnaires. Validation by experts indicated strong feasibility: 80% from material experts, 93% from language experts, and 96% from media experts. In terms of practicality, the results were also very high, with 96.66% from teachers and 98.3% from students. These findings support the conclusion that digital comics based on local wisdom are highly appropriate and effective as instructional media for Pancasila Education in grade II, offering students a practical and engaging learning experience.

***Keywords**: Development, Digital Comic Media, Based on Local Wisdom*

✉*Corresponding Author: Putri Varah Handayani*
Affiliation Address: Universitas Samudra
E-mail: Hp360710@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkarakter dapat dicapai melalui perbaikan sistem pendidikan (Mahlianurrahman, 2017b). Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk individu yang kreatif serta mampu berpikir secara kritis (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022) .Keberadaan pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia (Kenedi et al., 2018). Dengan pendidikan, sebuah negara dapat membuat masyarakat yang berdaya saing hingga mampu berkontribusi dalam pembangunan nasional. Oleh sebab itu, segala upaya guna meningkatkan mutu pendidikan perlu terus dilakukan (Mahlianurrahman, 2018). Pendidikan ialah kebutuhan mendasar yang tidak bisa dipisahkan dengan manusia, karena setiap individu akan selalu membutuhkan proses belajar sepanjang hayat. Pendidikan menjadi proses yang bertujuan guna meningkatkan potensi siswa melalui kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membentuk individu yang berkualitas (Putri et al.,2020). Setiap individu bertanggung jawab atas kehidupannya, dan pendidikan memainkan peran penting sebagai sarana untuk mendorong pembelajaran sepanjang hayat (Putri et al .,2020)

Menurut Juliati (2023), pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana guna menciptakan kondisi belajar yang mendukung siswa agar dapat secara aktif meningkatkan seluruh potensi yang dimilikinya. Tujuannya adalah membentuk individu yang punya kekuatan spiritual, bisa mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta punya keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri maupun oleh masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Juliati dan Syafriansyah (2018), pendidikan merupakan proses pengalaman hidup yang mendorong individu menjadi pribadi yang aktif. Tujuan utama pendidikan ialah untuk mengembangkan kemampuan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang terstruktur serta berkelanjutan (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Lebih dari itu, pendidikan juga harus mampu memperkuat kapasitas siswa dalam menghadapi berbagai perubahan dan tantangan zaman (Sukirno & Aprilia, 2020). Seiring dengan berkembangnya era digital, teknologi telah memberikan kontribusi positif dalam proses pendidikan, termasuk pada jenjang SD (Sukirno & Aprilia, 2020).

Sekolah dasar berperan sebagai lingkungan awal yang menyenangkan bagi siswa serta menjadi tempat pertama mereka memperoleh pendidikan formal. Di jenjang ini, siswa mulai dikenalkan dengan nilai-nilai sosial, empati, serta diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka (Helsa & Kenedi, 2022). Bagi peserta didik, SD merupakan fondasi awal dalam proses belajar yang juga berperan penting dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan yang baik (Fransyaigu & Mudjiran, 2021). Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam memperbaiki kualitas hidup manusia. Saat ini, generasi peserta didik menjadi generasi yang lahir serta tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital (Riyani et al., 2023).

Mutu pendidikan akan meningkat apabila guru mampu menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa (Mahlianurrahman & Lasmawan, 2020). Peningkatan tersebut tidak hanya diukur dari aspek kognitif seperti pencapaian nilai akademik yang tinggi, melainkan juga dari pembentukan karakter dan kebiasaan positif yang akan terus melekat dan berpengaruh dalam kehidupan siswa meskipun mereka telah menyelesaikan pendidikan dasar (Sidiq et

al., 2023 2018). Salah satu faktor penting yang menentukan kualitas pendidikan adalah peran guru. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam proses mendidik, mengajar, melatih, dan membimbing siswa agar mereka tumbuh menjadi individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan di masa depan (Rafli, 2017).

Perkembangan peradaban dan teknologi saat ini membawa pengaruh besar terhadap kehidupan sosial serta pembentukan karakter generasi muda. Dalam dunia pendidikan, kurikulum berfungsi sebagai sarana guna mencapai tujuan pembelajaran serta menjadi acuan pelaksanaan pendidikan di semua jenjang (Aprilia et al., 2019). Kurikulum Merdeka hadir dengan pendekatan pembelajaran intrakurikuler yang lebih bervariasi, memberikan ruang bagi siswa guna lebih memahami konsep dan mengasah kompetensinya secara mendalam. Pelaksanaannya memberikan fleksibilitas kepada guru dalam memilih materi ajar yang sesuai, sehingga pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta minat siswa di tiap jenjang pendidikan. Kurikulum ini memberi kebebasan bagi guru guna merancang kegiatan belajar yang bermakna dan relevan dengan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah (Asnawi et al., 2024). Dengan Kurikulum Merdeka, setiap siswa diberi peluang yang sama untuk mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Menurut Fransyaigu dan Mulyahati (2018), bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan berbagai aspek kompleks. Pembelajaran yang efektif adalah proses yang mendorong partisipasi aktif dari siswa. Namun, dalam praktiknya, guru sering kali kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mendalami konsep secara kritis dan jarang mendorong penggunaan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti kemampuan membuktikan atau menunjukkan suatu konsep (Putra, 2018). Interaksi antara guru dan siswa sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Ketika hubungan tersebut bersifat positif, siswa cenderung lebih aktif terlibat, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menguasai materi (Asnawi et al., 2016). Untuk mencapai pembelajaran yang optimal, pendidik perlu mengaplikasikan berbagai pendekatan, strategi, metode, serta model pembelajaran yang sesuai, ditambah dengan pemanfaatan media dan sumber belajar dari lingkungan sekitar. Dengan menerapkan berbagai komponen tersebut, guru diharapkan dapat menyampaikan materi secara lebih efektif serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Asnawi et al., 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Alue Buloh pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, buku ajar yang tersedia di sekolah menjadi satu-satunya sumber utama yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran berlangsung secara satu arah dan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Kedua, siswa tampak kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, terlihat dari sikap mereka yang melamun, menatap buku tanpa mencoba menjawab soal, serta lebih tertarik melakukan aktivitas lain bersama teman-temannya meskipun guru telah memberikan instruksi. Ketiga, penggunaan media pembelajaran yang menarik masih sangat minim karena guru belum punya keterampilan yang memadai dalam merancang media pembelajaran, terutama yang berbasis digital. Hal ini turut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran..

Dalam praktiknya, banyak guru masih bergantung sepenuhnya pada buku pedoman guru sebagai satu-satunya referensi dalam mengajar. Ketergantungan ini dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan materi yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa, sehingga membuat rendahnya minat belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat dan partisipasi siswa, agar kegiatan belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hartutik & Aprilia, 2024). Seorang guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan profesionalisme; guru profesional tidak hanya menguasai materi pelajaran, namun juga mampu menyampaikannya dengan metode yang tepat agar proses pembelajaran berjalan optimal (Maisarah et al., 2023). Kualitas seorang guru dapat tercermin dari sejauh mana ia mampu mengomunikasikan materi secara efektif kepada peserta didik selama proses belajar berlangsung (Mahlianurrahman, 2017a).

Kemajuan teknologi yang begitu pesat memberikan banyak keuntungan bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para guru dalam mengintegrasikan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut punya kreativitas yang tinggi ketika merancang media yang selaras dengan perkembangan IPTEK. Pemanfaatan media digital jadi salah satu solusi efektif guna mendorong keaktifan siswa pada kegiatan belajar. Perkembangan teknologi modern menuntut guru agar terus berinovasi pada penerapan media yang menarik dan interaktif (Aprilia & Mahlianurrahman, 2023). Dampak globalisasi saat ini sangat terlihat melalui kemajuan teknologi yang signifikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi digital tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk terus semangat dalam belajar (Salsabila et al., 2021).

Menurut Mulyahati et al. (2025), media punya peran penting pada kegiatan belajar mengajar karena berkaitan langsung dengan pengalaman belajar siswa. Penerapan media yang sesuai dapat berperan penting dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Secara umum, media pembelajaran ialah alat atau sarana yang diterapkan guna menyampaikan informasi atau materi pelajaran pada siswa. Agar efektif, media tersebut sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga mampu menarik perhatian mereka, membangkitkan semangat belajar, serta menumbuhkan keinginan untuk terus terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Dewi & Fransyaigu, 2024).

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam provinsi dengan kekayaan budaya yang melimpah. Seluruh daerah di Indonesia punya ciri khas budaya yang unik dan berbeda-beda, yang perlu dijaga serta dilestarikan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini tercermin melalui tradisi, adat istiadat, dan kebudayaan lokal yang disebut sebagai kearifan lokal. Kearifan lokal mencerminkan nilai-nilai dan pola perilaku yang berfungsi membantu masyarakat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya berdasarkan norma dan aturan yang berlaku dalam komunitas mereka (Nur et al., 2024). Nilai-nilai tersebut dipahami dan dijalankan oleh masyarakat di kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal telah diyakini serta dipraktikkan dengan turun-temurun menjadi bagian penting dari identitas budaya yang terus dipertahankan hingga saat ini (Mulyahati et al., 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan landasan penting bagi setiap warga negara dalam membentuk pedoman hidup yang mencerminkan sikap warga negara secara baik, selaras

pada nilai-nilai yang ada pada Pancasila. Pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa dibimbing untuk mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan, baik dalam hal agama, suku, maupun budaya. Selain itu, siswa juga diajarkan untuk saling menghargai, menyayangi, dan berperilaku baik terhadap sesama (Nadhif & Putri, 2023). Salah satu materi dalam Pendidikan Pancasila adalah identitas diri yang dibahas pada Bab III. Identitas diri merupakan sesuatu yang telah dimiliki individu sejak lahir dan terbentuk melalui interaksi sosial dengan orang lain. Hal tersebut sejalan pada pandangan Erikson yang menyatakan bahwa identitas diri ialah kesadaran seseorang sebagai individu yang utuh serta memiliki hubungan erat dengan lingkungan sosialnya (Iyan et al., 2024). Sementara itu, menurut Yoga S. (2021), pengajaran tentang identitas diri memiliki manfaat untuk membantu siswa memahami sejauh mana mereka mengenal diri sendiri, termasuk kelebihan dan kekurangannya.

Mengingat besarnya potensi yang dimiliki dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penting bagi pendidik untuk menyampaikan materi dengan metode yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan ketika menyampaikan materi seperti identitas diri adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu jenis media yang efektif dan disukai siswa adalah media berbasis komik. Dalam konteks pendidikan, komik dapat membantu memudahkan kegiatan pembelajaran serta mendorong pengetahuan siswa pada materi (Putra, 2024). Komik digital sendiri merupakan bentuk narasi visual yang menghadirkan tokoh-tokoh tertentu, serta memuat pesan atau informasi yang disampaikan melalui media elektronik (Kristin, Firosalia, & Mulia, 2023). Komik juga dinilai sebagai media yang berperan penting pada pendidikan, karena mampu menyampaikan pesan secara khas, memicu keterlibatan aktif siswa, serta mendukung pengembangan kreativitas (Ayudia Inge, 2023).

B. METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran Komik Digital menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) (Riyani et al., 2020). Menurut (Sugiyono, 2019:2) penelitian pengembangan R&D ialah metode penelitian yang bertujuan guna membentuk sebuah produk serta menguji produk tersebut pada penerapannya. Penelitian ini dirancang dengan menerapkan desain pengembangan model ADDIE, dimana model pengembangan ini sederhana, mudah dipahami, terstruktur, dan sistematik. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (analysis), design (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2019). Produk penelitian pengembangan pendidikan bisa berbentuk model, media, buku, buku teks, modul, alat evaluasi, dan strategi pengajaran seperti kurikulum dan peraturan institusi pendidikan (Sugiyono,2019).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan angket (Kuesioner). Kemudian data dianalisis melalui teknik analisis dan data kualitatif dan kuantitatif. Angket penilaian media pembelajaran menggunakan skala likert 1-5. Angket digunakan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada tiga dosen validator yaitu validator ahli materi, bahasa, media, praktisi pembelajaran yaitu satu guru dan 13 orang subjek ujicoba lapangan yaitu siswa kelas II SDN Alue Buloh dengan tujuan untuk dijawab lembar angket yang diberikan, yang dalam hal ini menggunakan jenis

angket tertutup, yang merupakan instrumen dengan pilihan jawaban, responden hanya perlu memilih jawaban yang sesuai dengan pandangannya.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Angket

Kriteria Penilaian	Skala Penilaian
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber : Skala likert (Suryani, 2023)

$$P = \frac{Jumlah\ Skor\ Hasil\ Pengumpulan\ Data}{Jumlah\ Semua\ Skor\ Kriteria\ Tertinggi} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :
P : Presentase Kelayakan
F : Total Skor yang diproleh
N : Jumlah Skor tertinggi
100 : Konstanta

Selanjutnya hasil presentase ditentukan tingkat kevalidan melalui kriteria kevalidan berikut :

Tabel 2. Presentase tingkat kevalidan Produk

No	Penilaian %	Kriteria Keberhasilan
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Kurang Layak
5.	0- 20% %	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Jannah & Julianto,2018)

Tabel 3. Presentase Tingkat Kepraktisan Produk

No	Nilai Presentase %	Interpretasi
1.	81%-100%	Sangat Praktis
2.	80%-61%	Praktis
3.	41%-60%	Cukup Praktis
4.	21%-40%	Cukup Praktis
5.	0%-20%	Tidak Praktis

Sumber : (Prasastiningsih, 2023)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dimulai dari

1. **Tahap analisis *(Analysis)***

   Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terkait media pembelajaran yang dibutuhkan, kemudian analisis kurikulum yang bertujuan guna mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah dan yang terakhir analisis materi yang bertujuan untuk mengatahui apakah materi tersebut sudah sesuai dengan kurikulum yang di terapkam di sekolah kemudian,materi akan dimasukan kedalam media komik digital yang dikembangkan. terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila digunakan di kelas II SD Negeri Alue.

2. **Tahap Perencanaan *(Design)***

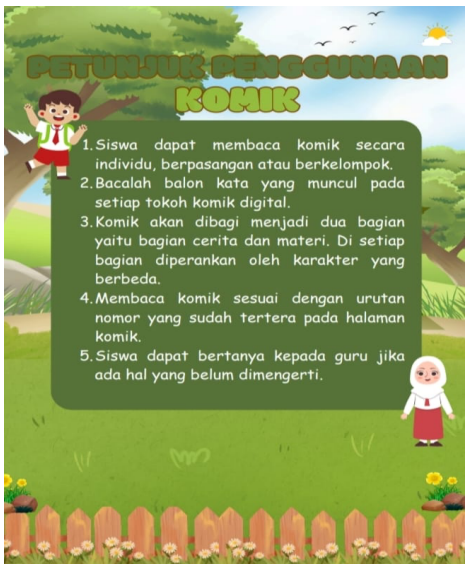
   Pada pengembangan media pembelajaran komik digital, dimana tahap rancangan tersebut dimulai dengan merancang sebuah produk dengan menggunakan aplikasi canva. Sketsa produk di tuangkan dalam sebuah storyboard.

3. **Tahap Pengembangan *(Development)***

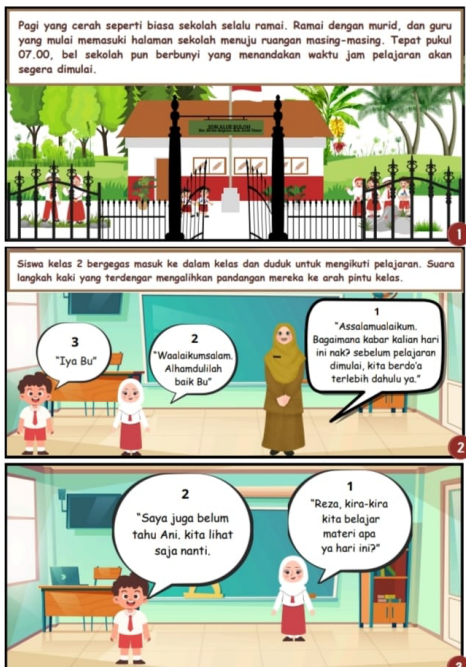
   Pada tahap pengembangan ini dilakukannya pembuatan media komik menggunakan aplikasi Canva dengan langkah – langkah dalam membuat media pembelajaran komik digital menjadi sempurna dan setelah media komik selesai dilanjutkan lagi dengan uji validasi dengan tiga validator yaitu validator ahli materi, bahasa dan media. Berikut hasil komik setelah validasi:



Gambar 1.1 Cover Komik



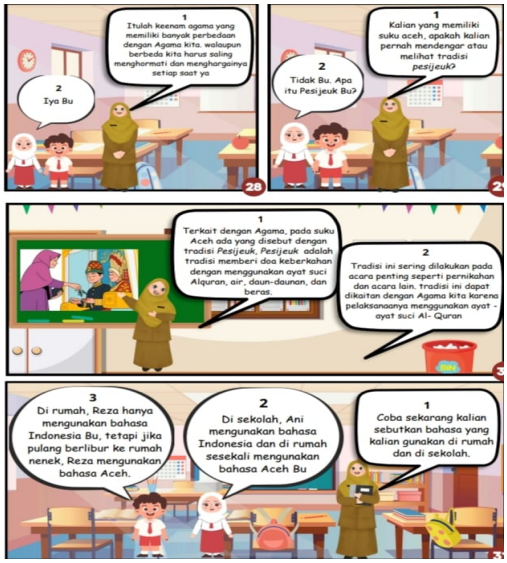
Gambar 1.2 Petunjuk Penggunaan



Gambar 1.3 Tampilan Cerita



Gambar 1.4 Capaian dan Tujuan



Gambar 1.5 Materi yang dikaitkan dengan kearifan lokal

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	**Tahapan Penilaian**	**Jumlah Skor**	**Skor Maks**	**Presentase**	**Kategori**
1.	Ahli Materi	48	60	80%	Layak
2.	Ahli Bahasa	56	60	93%	Sangat Layak
3.	Ahli Media	58	60	96%	Sangat Layak

Berdasarkan tabei di atas, hasil presentase skor keseluruhan validasi media memproleh skor presentase dari ahli materi 80% dengan kategori "layak", validasi bahasa 93,3% berkategori "sangat layak" dan ahli media 96% berkategori "sangat layak".

4. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Pada tahap ini media melewati tahap revisi dan sudah dinilai layak oleh para validator, kemudian media komik diimplementasikan dikelas II SD Negeri 11 Alue Buloh dengan jumlah subjek 13 siswa.

Tabel 5. Hasil Angket respon guru dan Respon siswa

No	**Tahapan Penilaian**	**Jumlah Skor**	**Skor Maks**	**Presentase**	**Kategori**
1.	Angket Respon Guru	58	60	96,66%	Sangat Praktis
2.	Angket Respon Siswa	639	50	98,3%	Sangat Praktis

Tabel di atas memperlihatkan hasil impelementsi media, terlihat bahwa hasil dari perhitungan dari hasil praktisi pembelajaran dengan mendapatkan skor presentasi sebanyak 96,66% berkategori "sangat praktis" dan respon siswa mendapatkan skor 98,3% berkategori "sangat praktis". Pada tingkat kepraktisan yang tinggi, guru bisa lebih pokus pada kegiatan pembelajaran dan interaksi dengan siswa tanpa harus khawatir dalam menerapkan media.

5.* Tahap Evaluasi *(Evaluation)

Pada tahap ini pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal yaitu membandingkan hasil dari tahap uji coba dan dari penilaian kelayakan oleh ahli materi, media dan bahasa, praktisi pembelajaran serta subjek penelitian.

SIMPULAN

Pengembangan media berupa komik digital berbasis kearifan lokal dilakukan terutama melalui metodologi ADDIE. Pada bagian ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi. Pada bagian Analisis yang dilengkapi dengan penggunaan alat bantu observasi wawancara, analisis, dan storyboard pada bagian Desain. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk dan melakukan validasi produk melalui analisis dan revisi berdasarkan kriteria yang selanjutnya diimplementasikan. Pada tahap implementasi berupa uji coba lapangan di kelas II SD Negeri Alue Buloh. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi terhadap keabsahan media, hasil uji coba, dan dampaknya terhadap peningkatan aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal pada materi identitas diri sangat valid dengan nilai sebesar 80%, 93%, dan 91% untuk masing-masing ahli materi, bahasa, dan media. Media ini juga dinilai kepraktisannya berdasarkan masukan dari guru (96,66%) dan siswa (98,3%), yang menunjukkan respon positif dari pengguna. Dengan demikian, media jenis ini banyak digunakan untuk meningkatkan proses

pembelajaran dan membangkitkan antusias belajar siswa, baik di dalam ataupun di luar kelas, pada materi identitas diri di kelas II SD Negeri Alue Buloh

Diharapkan para guru dapat memanfaatkan komik digital ini untuk membantu siswa lebih memahami, sekaligus membuat siswa lebih giat dan terlibat pada kegiatan pembelajaran jangka panjang. Disarankan pula agar pihak sekolah mendukung inovasi dalam pendidikan melalui pengembangan fasilitas dan kerja sama dengan pihak eksternal. Ke depannya, diharapkan para peneliti dapat mengembangkan media dengan konten yang lebih inovatif dan bervariasi sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, serta menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Afrilita, N., Sukirno, & Fransyaigu, R. (2019). Penerapan Media Audio-Visual Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Basic Education Studies*, *2*(2), 75–89.

Aprilia, R., & Mahlianurrahman. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh, 10(2), 55–65.

Asnawi, Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2016). Konsep Pembelajaran Terpadu Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. 3(2).

Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan kearifan lokal Aceh melalui penyusunanmodul ajar Kurikulum Merdeka. Journal of Human and Education, 4(5), 863–869. https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1633

Asnawi, Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar "E-Komik" Di Sekolah Dasar. Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 407–412. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/12255

Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 LANGSA. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(9(3)), 578–597. https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19204

Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2018). Penguasaan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Pendekatan Saintifik. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 2(1), 52–60. https://doi.org/10.20961/jdc.v2i1.16482

Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramadhani, D. (2022). The Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(3), 793-809.

Hartutik, & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. Jurnal Kependidikan, 13(2), 1525–1540. https://jurnaldidaktika.org

Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Literasi Sains Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Ilmiah, 1(8), 1–4.

Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, S. T. (2021). Peranan orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ta'dib, 11(1), 90-97.

Iyan, A., Nurdiansyah, M. F., Zulfikar, M. F., & ... (2024). Penerapan P5 pada Materi Pembelajaran Identitas Diri Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan …, 8, 1935–1944. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12680%0Ahttps://jptam.org/index.p hp/jptam/article/download/12680/9729

Juliati. (2023). Media Boneka Tangan : Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 4(1), 10–20.

Jannah, M. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(2).

Juliati, & Syafriansyah. (2018). Upaya Peningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Sainstifik Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Gampong Jawa. Journal of Basic Education Studies, 1(2), 13–21.

Kenedi, A. K., Hendri, S., Ladiva, H. B., & Nelliarti. (2018). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Matematika. Jurnal Numeracy, 5(2), 226–235.

Kristin, Firosalia dan Mulia, Y. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. Journal on Teacher Education, 4(4), 293–302.

Mahlianurrahman. (2018). Media Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.

Mahlianurrahman, M. (2017a). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Science, Environment, Technology and Society (SETS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 6(2), 133–149. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i2.845

Mahlianurrahman, M. (2017b). Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 87. https://doi.org/10.29240/jpd.v1i1.219

Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 3(01), 8–17. https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1060

Mahlianurrahman, M., & Lasmawan, I. W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbsasis Kurikulum 2013. At-Ta`Dib, 4(1), 1–13. https://doi.org/10.32832/at-tadib.v4i1.19408

Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 2(1), 48–59. https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314

Mulyahati, B., Asnawi, Oktaviana, E., & Fransyaigu, R. (2022). Identifikasi Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pendidikan Masyarakat Pesisir Langsa. Journal of Basic Education Studies, 5(2), 1560–1571.

Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan Iiklim Inklusivitas melalui" Augmented Reality" di Sekolah Dasar. Jurnal Abdidas, 6(2), 194–201.

Nadhif, M. F. J. L. P. F. P. H. S. K., & Putri, M. N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. Jurnal Kewarganegaraan, 7(2), 1983–1988.

Putra, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comik Untuk Siswa Sekolah Dasar. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 7(3), 304–310. https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/9947

Putra, A., Yusnita, & Sofiyan. (2022). Analisis Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Cerita Dongeng Pada Buku Siswa Kelas III SD. Journal of Basic Education Studies, 5(1), 346–355.

Putri, L. A., Sukirno, & Fransyaigu, R. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Journal Of Basic Education Studies, 3, 3.

Prasastiningsih, R. T., Wahyudi, W., & Wiguna, F. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Canva Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara Pgri Kediri).

Rafli, M. febri. (2017). Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun. Kompetensi Dan Peran Guru Dalam Pembelajaran, 2(January 2017), 293–297. http://semnasfis.unimed.ac.id

Riyani, M., Asnawi, A., Hanafiah, H., Aprilia, R., & Rahman, A. (2023). Rumpangnya Penguatan Pendidikan Karakter Di Tengah Gap Generasi. Refleksi Edukatika :

JurnalIlmiah Kependidikan, 13(2), 199–210. https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8849

Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. Journal on Education, 3(01), 104–112. https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348

Suryani, A., & Suryani, A. (2023). *Pengembangan Media Komik Tiga Dimensi (3d) Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Sdn 1 Tanjung* (Doctoral Dissertation, Universitas Hamzanwadi)

Sidiq, F., Ayudia, I., & Sarjani, T. M. (2023). Optimalisasi gerakan literasi sekolah melalui desain kelas literasi numerasi di Sekolah Dasar kota Langsa. Journal of Human and Education, 3(3), 69–75.

Sukirno, & Aprilia, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Melalui Pendekatan Lingkungan Di Kelas IV SD Kecamatan Ketol Kabupaten Aceh Tengah. Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 6(2), 178–190.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (3rd Ed.). Alfabeta.

Sugiyono.(2020). Metode penelitian & pengembangan (3rd Ed). Alfabeta.