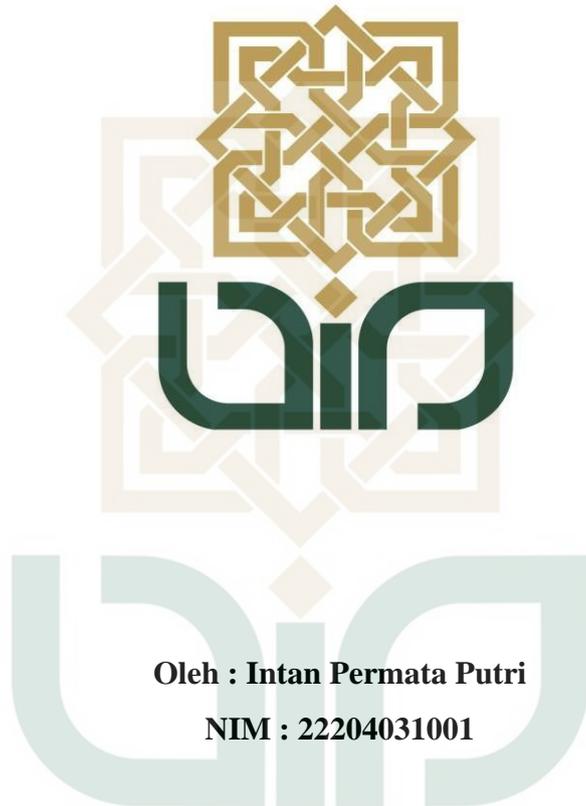


**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN KECINTAAN BUDAYA LOKAL
ANAK USIA DINI DI TK MEKAR SARI LAMPUNG**



Oleh : Intan Permata Putri

NIM : 22204031001

TESIS

**Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Permata Putri, S.Pd

NIM : 22204031001

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya

Yogyakarta, 01 April 2024

Saya yang menyatakan,



Intan Permata Putri, S.Pd
NIM.22204031001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Permata Putri, S.Pd
NIM : 22204031001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 01 April 2024

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIV
SUNAN KALIJAYAN
YOGYAKARTA



Intan Permata Putri
Intan Permata Putri, S.Pd
NIM.22204031001

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Intan Permata Putri, S.Pd**
NIM : 22204031001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 01 April 2024

Saya yang menyatakan,



Intan Permata Putri, S.Pd
NIM.22204031001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1304/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
KECINTAAN BUDAYA LOKAL ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : INTAN PERMATA PUTRI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204031001
Telah diujikan pada : Senin, 27 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 665d7e39ccb73



Penguji I
Prof. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6656835b410a6



Penguji II
Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 665d473233a66



Yogyakarta, 27 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 665e8e0a2171a

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamua'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN KECINTAAN BUDAYA LOKAL ANAK USIA
DINI DI TK MEKAR SARI LAMPUNG**

Nama : Intan Permata Putri, S.Pd
Nim : 22204031001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada pembelajaran Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 01 April 2024
Pembimbing,



Dr. Hj. Hibana, S.Ag.,M.Pd
NIP. 197008012005012003

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

” Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. ”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

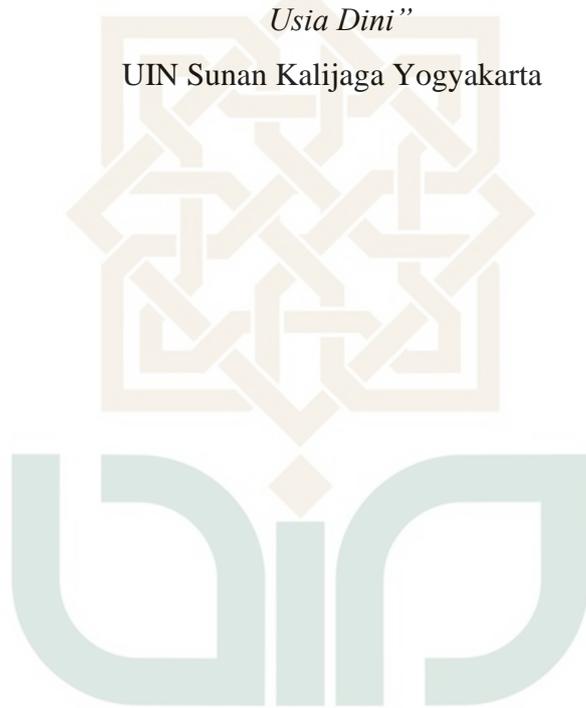
¹ AL-Hikmah, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: CV Diponegoro, 2010).

PERSEMBAHAN

“Alhamdulillah, saya dapat menyelesaikan tesis ini. Karya ini saya persembahkan kepada orangtua saya, guru, Almamater Tercinta, pembaca dan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Anak

Usia Dini”

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Intan Permata Putri (22204031001). Pengembangan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini. Tesis Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Pembimbing Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

Tujuan penelitian ini guna untuk mengetahui: (1) pengembangan komik digital interaktif untuk meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini (2) kelayakan komik digital interaktif sebagai media mengenalkan budaya lokal pada anak usia dini (3) kepraktisan penggunaan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini (4) efektivitas komik digital interaktif sebagai media pembelajaran mengenal budaya lokal pada anak usia dini.

Sebagai upaya dalam melestarikan budaya lokal, maka penting untuk dikenalkan dan diajarkan kepada anak sejak dini. Hal tersebut bertujuan agar anak mengenal tentang budaya yang ada di sekitarnya. Dalam penyampaiannya kepada anak dapat menggunakan media yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital yang berkembang saat ini, salah satunya dengan media digital interaktif. Media dalam bentuk komik digital interaktif dihadirkan sebagai metode alternatif pengajaran yang dikhususkan untuk mengenalkan budaya lokal anak usia dini. Media komik digital interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sarana belajar bagi anak-anak, khususnya di tahun-tahun awal, yang isinya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan sehingga tumbuhlah rasa cinta pada diri anak tersebut.

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Responden dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Mekar Sari Lampung yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diukur dengan skala likert. Uji validasi produk menggunakan uji kelayakan dan uji efektivitas. Produk uji kelayakan menggunakan rumus pencarian P (perolehan persentase dari validator), sedangkan uji efektivitas menggunakan *Uji Paired Sample t Test* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komik Digital yang dikembangkan menggunakan desain ADDIE dengan beberapa tahapan, yaitu: *analysis, desain, depelopment, implementation, dan evaluation*. Media komik digital dikatakan layak atas penilaian dari ahli media dengan mendapatkan nilai 82,6%, penilaian ahli materi 84% dan kepraktisan dikatakan layak atas penilaian respon guru dengan mendapat nilai 92,8% untuk media, untuk materi mendapatkan 93,7%. Media dikatakan efektif ditunjukkan dengan uji t menggunakan bantuan SPSS 25 model *paired sample t test* dan mendapatkan hasil $0,00$ yaitu kurang dari $0,05$ yang berarti terdapat perbedaan antara sesudah dan sebelum diterapkannya media, kesimpulannya media efektif dalam mengenalkan budaya lokal pada anak 5-6 tahun.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Budaya Lokal, Komik Digital

ABSTRACT

Intan Permata Putri (22204031001). Development of interactive digital comics in increasing the love of local culture in early childhood. Early Childhood Islamic Education Thesis, Master's Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Supervisor Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

The purpose of this research is to find out: (1) the development of interactive digital comics to increase the love of local culture in early childhood (2) the feasibility of interactive digital comics as a medium for introducing local culture in early childhood (3) the practicality of using interactive digital comics in increasing early childhood love of local culture (4) the effectiveness of interactive digital comics as a learning medium to recognize local culture in early childhood.

As an effort to preserve local culture, it is important to be introduced and taught to children from an early age. It aims to make children recognize the culture around them. In delivering it to children, innovative media can be used by utilizing digital technology that is developing today, one of which is interactive digital media. Media in the form of interactive digital comics is presented as an alternative teaching method devoted to introducing local culture in early childhood. Interactive digital comic media can be used as an alternative learning tool for children, especially in the early years, whose contents are tailored to developmental needs so that a sense of love grows in the child.

This research method uses the type of R&D research with the ADDIE development model. Respondents in this study were group B children at Mekar Sari Kindergarten Lampung, totaling 20 children. The data collection technique used is a questionnaire measured by a Likert scale. Product validation tests use feasibility tests and effectiveness tests. The feasibility test product uses the P search formula (percentage gain from validators), while the effectiveness test uses the Paired Sample t Test with the One Group Pretest-Posttest Design model.

The results showed that the Digital Comic developed using ADDIE design with several stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Digital comic media is said to be feasible on the assessment of media experts by getting a score of 82.6%, 84% material expert assessment and teacher response for the media gets a score of 92.8%, for the material gets 93.7%. The media is said to be effective shown by the t test using the help of SPSS 25 paired sample t test model and getting the results of 0.00 which is less than 0.05 which means there is a difference between after and before the application of the media, the conclusion is that the media is effective in introducing local culture to children 5-6 years.

Keywords: Learning Media, Local Culture, Digital Comics

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَمَنْ وَاوَّاهُ ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT., Tuhan semesta alam atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“Pengembangan Komik Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung”**. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada suri tauladan bagi umat manusia yaitu Nabi Muhammad SAW., serta para sahabat, tabi-tabi'in dan seluruh umat Muslim yang tetap istiqomah dijalan-Nya.

Tesis ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan tesis ini, penulis sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan maupun dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu tesis penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M. A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. H. Suyadi., M.A., selaku Ketua Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Hj. Na'imah, M.Hum., selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga.
5. Ibu Dr. Hj. Hibana, S. Ag., M.Pd., selaku pembimbing tesis yang membimbing, membantu mengarahkan penyusunan tesis dengan penuh kesabaran sehingga tesis ini terselesaikan.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama menempuh Pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

7. Sofia, S.Pd., selaku Kepala sekolah TK Mekar Sari Lampung yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Teristimewa untuk kedua orang tuaku ayahanda Alm Lukman dan ibunda Almh Arisni. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini, terimakasih tak pernah berhenti memberikan doa di surga nya ALLAH dan terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini walaupun pada akhirnya saya harus berjuang sendiri tanpa penyemangat dan dampingan kalian berdua.
9. Kakak ku tercinta Alkhairinnisa'i dan Abi zarrin serta adikku Hafizhan Al-barokah dan Tersayang Alzafina Lazuarinnditha & Alzahwa Maureenditha Zarrin yang senantiasa memberikanku semangat tiada henti dan membantu dalam suka maupun duka hingga penulis dapat menyelesaikan tesis.
10. Keluarga besarku yang ikut berjasa dan memotivasimembantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
11. Untuk sahabatseperjuangan ku Lina Alviana dan Teman-temanMahasiswa Magister kelas PIAUD A berkat semangat serta do'anya sehingga penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam memotivasi dan membantu penulis menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa disebut satu persatu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila dalam tulisan ini terdapat kekeliruan dan kesalahan serta kekhilafan yang semua itu terjadi diluar kesengajaan penulis. Semoga tesis ini bermanfaat dalam pengembangan wacana ilmu pengetahuan terutama pengembangan Pendidikan islam anak usia dini. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Yogyakarta, 10 Maret 2024



Intan Permata Putri, S.Pd

NIM. 22204031001

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Pengembangan.....	10
E. Spesifikasi Media yang Dikembangkan.....	11
F. Kajian Penelitian yang Relevan	11
G. Landasan Teori.....	16
H. Sistematika Pembahasan.....	54
BAB II: METODE PENELITIAN	55
A. Model Pengembangan.....	55
B. Prosedur Pengembangan.....	57
C. Desain Uji Coba Produk	63
D. Desain Uji Coba Lapangan	65
E. Subjek Uji Coba.....	65
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	66
G. Teknik Analisis Data.....	70
BAB III: PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	78
B. Hasil Uji Coba Produk.....	103
C. Revisi Produk Akhir	123
D. Analisis Hasil Produk	124
E. Pembahasan.....	135
F. Keterbatasan.....	147
BAB IV: PENUTUP.....	148
A. Simpulan Tentang Produk.....	148
B. Saran Pemanfaatan Produk	149
C. Deseminasi dan Perkembangan Produk Lebih Lanjut.....	150
DAFTAR PUSTAKA	151
DAFTAR LAMPIRAN	156
RIWAYAT HIDUP	189

DAFTAR TABEL

Tabel	2.1	Kriteria	Validator	Desain
.....				
64				
Tabel	2.2	Instrumen	Penilaian	
.....				
70				
Tabel	2.3	Pedoman Penilaian	Angka Angket	Validasi Para Ahli
.....				
73				
Tabel	2.4	Interpretasi	Skor	Validasi Para Ahli
.....				
74				
Tabel	2.5	Skema	One Group	Pretest Posttest Design
.....				
75				
Tabel	2.6	Penilaian Dalam Meningkatkan	Kecintaan Budaya Lokal	AUD
.....				
76				
Tabel	2.7	Interpretasi	Hasil	Uji Efektivitas
.....				
76				
Tabel	3.1	Tampilan	Desain	Komik Digital
.....				
93				
Tabel	3.2	Hasil Jawaban	Angket	Ahli Media
.....				
104				
Tabel	3.3	Hasil Jawaban	Angket	Ahli Materi
.....				
106				
Tabel	3.4	Hasil Jawaban	Respon Guru	Terhadap Media
.....				
108				
Tabel	3.5	Hasil Jawaban	Respon Guru	Terhadap Materi
.....				
110				

Tabel	3.6	Hasil	<i>Pretest</i>	Penggunaan	Komik	Digital	
.....							
							112
Tabel	3.7			Hasil	<i>Pretest</i>	Anak	
.....							
							114
Tabel	3.8			Hasil	<i>Posttest</i>	Anak	
.....							
							118
Tabel	3.9			Hasil	<i>Posttest</i>	Anak	
.....							
							120
Tabel	3.10		Hasil	Uji		Normalitas	
.....							
							121
Tabel	3.11	Hasil	Uji	Normalitas	Pada	Uji	Coba
.....							
							122
Tabel	3.12	Desain	Pengembangan	Komik	Digital	Interaktif	
.....							
							114
Tabel	3.13		Aspek	Penilaian		Anak	
.....							
							134

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Konsep Jenis-Jenis Komik.....	21
Gambar 1.2	Peta Konsep Elemen-Elemen Desain Komik	25

Gambar 1.3	Peta Konsep Keunggulan Komik Digital	28
Gambar 1.4	Peta Konsep Kategori Komik Digital	31
Gambar 1.5	Peta Konsep Nilai-Nilai Budaya Lokal	37
Gambar 1.6	Peta Konsep Prinsip Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal.....	41
Gambar 2.1	Pendekatan ADDIE untuk Mengembangkan Produk Berupa Desain Media Pembelajaran	56
Gambar 2.2	Peta Konsep Tahap Pengembangan ADDIE	62
Gambar 3.1	Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	85
Gambar 3.2	Hasil Analisis Peserta Didik	87
Gambar 3.3	Indikator Pengenalan Budaya Lokal.....	90
Gambar 3.4	Tampilan Komik Digital Interaktif.....	92
Gambar 3.5	Langkah Mengubah PPT Menjadi Video	96
Gambar 3.6	Langkah Membuat Transisi Seperti Buku	97
Gambar 3.7	Langkah untuk Dubbing Pada Aplikasi Capcut.....	98
Gambar 3.8	Langkah untuk Mengisi Backsound Pada Aplikasi Capcut.....	98
Gambar 3.9	Aspek Penilaian Ahli Media	128
Gambar 3.10	Aspek Penilaian Ahli Materi	129
Gambar 3.11	Aspek Penilaian Angket Respon Guru Terhadap Media.....	130
Gambar 3.12	Aspek Penilaian Angket Respon Guru Terhadap Materi	132
Gambar 3.13	Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal	140
Gambar 3.14	Kelayakan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal	143
Gambar 3.15	Keefektivan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal	147

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1.	Surat	Penelitian
.....			
157			
Lampiran	2.	Surat Balasan	Penelitian
.....			
158			
Lampiran	3.	Hasil	Observasi
.....			
159			
Lampiran	4.	Validasi	Media
.....			
162			
Lampiran	5.	Validasi	Materi
.....			
164			
Lampiran	6.	Respon Guru Terhadap	Media
.....			
166			
Lampiran	7.	Respon Guru Terhadap	Materi
.....			
168			
Lampiran	8.	Kisi-Kisi	Penelitian
.....			
170			
Lampiran	9.	Kisi-Kisi	Wawancara
.....			
171			

Lampiran		10.	Hasil				Wawancara
.....							
							172
Lampiran	11.	Kisi-Kisi	Angket	Validasi			Media
.....							
							176
Lampiran	12.	Kisi-Kisi		Respon			Guru
.....							
							178
Lampiran	13.	Instrumen	Respon	Peserta			Didik
.....							
							179
Lampiran	14.	Hasil	Uji				Normalitas
.....							
							181
Lampiran	15.	Hasil	Uji	Paired	Sampel	t	Test
.....							
							181
Lampiran			16.				RPPH
.....							
							182
Lampiran	17.	Hasil	Pretest	di			Excel
.....							
							186
Lampiran	18.	Hasil	Posttest	di			Excel
.....							
							187

Lampiran	19.	Dokumentasi
.....		
188		
Lampiran	20	Daftar Riwayat Hidup
.....		
189		



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki ragam budaya. Namun,derasnya arus globalisasi dikhawatirkan berdampak pada terkikisnya budaya lokal tersebut. Tidak jarang ditemukan anak-anak yang lebih menyukai bermain *online* dengan gawai dari pada melakukan permainan tradisional. Pengaruh arus globalisasi dan berkembangnya teknologi dapat dengan mudah mengikis budaya lokal.²Fenomena anak usia dini yang kurang tertarik dengan budaya lokal menjadi kewaspadaan untuk mengangkat serta melestarikan budaya lokal agar menjadi bagian integratif dalam pembelajaran.³ Dalam pernyataan Paudpedia pembelajaran dengan menyesuaikan budaya setempat sangat penting untuk diberlakukan.⁴ Hal tersebut bertujuan untuk membantu anak mengenali dan menghargai budayanya. Pendidik diharapkan dapat pula menyisipkan unsur budaya lokal dalam pembelajaran melalui implementasi dalam kurikulum merdeka.

Pembelajaran dengan budaya lokal memberikan kesan tersendiri dalam pendidikan terutama untuk anak usia dini. Berdasarkan pernyataan Wakil Bupati

² Noval Aris, dkk. "Pengaruh Budaya Asing Terhadap Kesadaran Kalangan Muda", *Jurnal Pelita Kota*. Vol. 4, No. 2, 2023. Hlm. 419-429. <https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/pelita/>

³Asep Muhyidin, *Pemertahanan Nilai Nilai Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Sastra Disekolah*. Publikasi Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2022.

⁴Paudpedia, *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini* Publikasi 1 Oktober 2023, Dikutip Pada Tanggal 1 Oktober 2023

Gersik, muatan lokal atau unsur budaya lokal dalam kurikulum merdeka penting untuk dikenalkan mulai dari tingkat pendidikan anak usia dini, hal tersebut sebagai upaya untuk menjaga budaya serta melestarikan kearifan lokal, sejarah, dan toleransi beragama yang sudah ditunjukkan beberapa abad lalu.⁵Oleh karena itu pengenalan budaya lokal pada anak usia dini dikatakan penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk melestarikan budaya setempat, salah satunya melalui unsur pendidikan.

Pendidikan dinilai sebagai suatu hal yang mutlak dan harus dirasakan oleh seluruh anak Indonesia, karena mereka yang akan meneruskan perjuangan bangsa Indonesia kelak. Itulah asumsi secara umum terhadap program pendidikan suatu bangsa. Melalui adanya pendidikan dapat memberi petunjuk dan pemahaman pada anak tentang berbagai hal. Oleh karena itu, guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna melalui sumber belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dalam penyampaiannya guru dapat menyajikan berbagai sumber belajar yang menarik dan menyenangkan pada anak pada berbagai materi atau informasi, salah satunya mengenai pengenalan budaya lokal.

Sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dalam aktivitas pembelajaran yaitu media pembelajaran. Menurut Atwi Suparman media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan

⁵Harian Merdeka Post Dari Rakyat Untuk Rakyat, *Wabup Gresik Bu Min Berharap Pembelajaran Budaya Lokal Dikenalkan Sejak Pendidikan Anak Usia Dini*, [Harianmerdekapost.Com](https://harianmerdekapost.com) Publikasi 29 Juli 2023

informasi dari pengirim kepada penerima.⁶ Media dan sumber pembelajaran yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.⁷ Peran media dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat serta perhatian peserta didik, sehingga proses belajar terjadi secara efektif. Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.

Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai perantara untuk memudahkan penyampaian informasi. Dalam aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media untuk memudahkan proses pembelajaran yang ingin disampaikan, seperti dalam firman Allah SWT tentang surah An – Nahl ayat 89 berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ ؕ تَبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : (Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan

⁶El Khuluqo Ihsana, “Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran,” *Pustaka Pelajar* 4 (2017).

⁷Zinnurain Zinnurain, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Kelas II Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no. 1 (2016): 9–22.

Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.

Ayat di atas menjelaskan bahwa, secara tidak langsung Allah SWT mengajarkan kita untuk menggunakan suatu alat atau media untuk menjelaskan suatu materi maupun informasi pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan memuat sesuatu hal yang baik, menyenangkan dan menumbuhkan rasa gembira serta ketertarikan bagi peserta didik untuk mempelajari sesuatu, sehingga media pembelajaran didefinisikan sebagai alat untuk menjelaskan berbagai informasi.

Media pembelajaran sangat beragam dan bermacam-macam. Pada era kemajuan teknologi ini, media pembelajaran bukan hanya berupa buku yang menjadi media pembelajaran akan tetapi handphone dan komputer bisa menjadi sebuah media pembelajaran. Apalagi jika tersambung dengan koneksi internet, akses informasi yang didapat pun tidak terlampaui. Pihak pengelola PAUD serta pendidik harus kreatif dalam mempersiapkan program pembelajaran agar proses pembelajaran keaksaraan awal dapat berjalan dengan yang diharapkan. Melalui informasi dan referensi yang diperoleh dari internet seharusnya pihak PAUD dan pendidik mampu memanfaatkannya guna merancang media pembelajaran yang menyenangkan dan efektifitas, agar tidak hanya menggunakan cara lama dan membosankan.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alternatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, tidak monoton

serta membuat anak fokus untuk proses pembelajaran. Terdapat beragam media yang dapat diimplementasikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, salah satunya ialah komik. Selain bacaan bergambar yang mengandung berbagai pesan yang menarik bagi anak muda, komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam bidang pendidikan. Komik juga dapat berfungsi sebagai alat untuk memperjelas informasi, menumbuhkan apresiasi informasi yang lebih dalam, menarik minat anak, dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Komik memadukan elemen visual dan narasi, yang membantu anak-anak membangun imajinasi, keterampilan membaca, dan pemahaman cerita.⁸

Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan dengan mengkombinasikan pemanfaatan teknologi, seperti komik digital interaktif. Dalam komik digital interaktif, unsur interaktifitas ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Pendidik anak usia dini dapat menggunakan komik sebagai alat literasi untuk membuat komik sendiri yang berkaitan dengan topik kurikulum. Guru juga dapat menggunakan komik untuk membingkai ulang pengetahuan yang sering diajarkan. Memberi kesempatan kepada anak-anak untuk membuat komik mereka sendiri adalah alternatif populer untuk menggunakan komik di kelas.

⁸Sutrisno Sutrisno, Yatim Riyanto, and Waspo Tjipto Subroto, "Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa, " *Naturalistic : Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1(, no. 1 (2020): 718–29

Komik interaktif adalah suatu metode dalam menyajikan cerita komik yang dapat melibatkan pembaca secara langsung. Media komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan apabila media komik dirancang sesuai dengan kebutuhan dan materi siswa yang akan disampaikan.⁹ Komik digital interaktif dirancang sesuai kebutuhan dan materi siswa. Komik digital telah dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami serta dapat mengeksplorasi materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Komik digital sebagai multimedia berbasis teknologi yang didalamnya terdapat berbagai fitur sebagai sarana penunjang keberhasilan belajar. Fitur-fitur yang dapat digabungkan pada komik digital yang diangkat menjadi komponen pada komik digital seperti gambar, animasi, audio dan video.

Seiring berkembangnya teknologi, media komik digital interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sarana belajar bagi anak-anak, khususnya di tahun-tahun awal, yang isinya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat komik digital interaktif sebagai metode alternatif pengajaran yang dikhususkan untuk mengenalkan budaya lokal anak usia dini. Hal tersebut bertujuan untuk melestarikan budaya lokal sekaligus pengenalan budaya lokal pada anak dengan cara yang menarik. Komik digital interaktif dapat dikembangkan dengan mengikuti konteks materi operasional kurikulum satuan Pendidikan

⁹Sutrisno, Riyanto, and Subroto.

Anak Usia Dini dan memuat tema yang ada.¹⁰ Media pembelajaran komik digital interaktif mengenai budaya lokal dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan mendorong bentuk keterlibatan peserta didik.

Materi kebudayaan lokal di sekolah hanya di sampaikan melalui poster dan mendasar. Hal tersebut berkaitan dengan pernyataan dari Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa :

“untuk rumah adat dan tarian sudah kita kenalkan dengan memperlihatkan poster dan sekedar saja atau mendasar. Tapi untuk budaya lokal lainnya masih belum.” (RU.12-01-24.08)¹¹

Media pembelajaran yang dikembangkan belum pernah dicoba dan belum ada di Taman Kanak-kanak di TK Mekar sari Lampung. Berkaitan dengan media yang digunakan dalam materi kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari lampung juga masih yang terbatas. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah yang menyatakan bahwa:

“untuk media nya kita hanya menggunakan poster dan di LKA dan kita kenalkan dengan berbicara pada anak. Jadi untuk budaya lokal yang lengkap belum ada media untuk kita gunakan.” (RU.12-01-24.08)¹²

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa di TK Mekar Sari Lampung aktivitas pembelajarannya kurang bervariasi dalam pemanfaatan

¹⁰Maria Raharjo and Sisilia Maryati, *Pengembangan Pembelajaran Satuan PAUD*, 2021.

¹¹ Sofia S, Hasil Wawancara 12 Januari 2024

¹² Sofia S, Hasil Wawancara 12 Januari 2024

media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, yakni menggunakan LKA yang diulang-ulang. Selain itu, media untuk budaya lokal juga masih minim, media digital juga belum tersedia di lembaga tersebut yang disebabkan kurangnya waktu dan biaya untuk membuat media.¹³ Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa agar pembelajaran tidak selalu monoton. Anak-anak membutuhkan pengalaman baru untuk mengembangkan kreativitas mereka dan menyerap informasi yang perlu mereka ketahui.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk yang memungkinkan para guru menjadi inovatif dan kreatif. Penelitian ini juga bertujuan untuk membuat media baru dan dapat digunakan seiring dengan perkembangan jaman yang dapat menggugah imajinasi. Media yang dikembangkan dalam bentuk video 3D komik digital interaktif yang memuat pembelajaran mengenai budaya lokal. Komik digital interaktif berbasis budaya lokal difokuskan pada pengenalan budaya Lampung yang berkaitan dengan makanan khas, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, bangunan khas lampung. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung”.

¹³ Hasil Observasi tanggal 12-16 Januari 2024

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sesuai dengan tahap – tahap metode penelitian ADDIE adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan komik digital interaktif dapat meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung ?
2. Bagaimana kelayakan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung ?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan Komik Digital Interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung?
4. Bagaimana efektivitas komik digital interaktif untuk meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan komik digital interaktif dapat meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung.
2. Menguji kelayakan Media komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung.

3. Mengetahui kepraktisan Komik digital Interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung.
4. Menganalisis keefektivan peserta didik terhadap komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini di TK Mekar Sari Lampung.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini semoga berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Tujuan Teoritis

- a. Sebagai pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan Media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini
- b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini
- c. Adanya media baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam memberikan pengajaran.

2. Tujuan Praktis

- a. Bagi peserta didik, Penggunaan media pembelajaran komik digital interaktif dalam kecintaan budaya lokal anak usia dini
- b. Bagi guru, diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan untuk pendidik akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas

- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan guru. Serta sekolah mendukung guru untuk melakukan inovasi-inovasi dalam media pembelajaran edukatif untuk perkembangan dan pertumbuhan anak.
- d. Bagi peneliti, Dapat menambah pengetahuan bagaimana mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui praktik-praktik pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Komik Digital interaktif dirancang sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
2. Media Komik Digital interaktif mudah digunakan di sekolah dan di rumah
3. Tampilan media Komik digital Interaktif menarik dengan diberikan gambar, warna yang cerah serta huruf yang sesuai dengan usia.
4. Materi yang di sampaikan yaitu berkaitan dengan rumah adat lampung, tarian tradisional, pakaian adat, alat musik tradisional dan makanan khas.
5. Sasaran produk yaitu anak usia 5-6 tahun

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu, ada beberapa hasil penelitian yang telah dikaji terkait dengan penelitian ini, Adapun judul penelitian ini yaitu: Pengembangan Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini. Terdapat beberapa penelitian yang

dimuat dalam jurnal, tesis dan disertasi yang relevan dengan judul penelitian sebelumnya. Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Apriani Wulan Sari, dalam *Journal of Chemical Information and Modeling* dilaksanakan tahun 2021. penelitian tersebut berjudul “*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung*”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya komik kearifan lokal kebudayaan daerah lampung peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga komik kebudayaan daerah lampung yang dikembangkan sangat layak digunakan media pembelajaran. penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validator, didapat data para ahli memperoleh nilai rata-rata presentase skor ahli materi sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak, nilai rata-rata dari ahli media sebesar 91,88% dengan kategori layak, nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, respon pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik kelompok kecil MIS Daru Huda nilai persentase sebesar 93,7% dengan kategori sangat layak, kelompok besar SD N 1 Kedaton nilai persentase sebesar 89,92%

dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik kebudayaan daerah Lampung yang dikembangkan sangat layak digunakan.¹⁴

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Sunaryan Niriavidya Devi dan Basilius Redan Werang dalam *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* dilaksanakan tahun 2017. Penelitian tersebut dengan judul “*Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana*”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas produk oleh ahli media dan praktisi. Media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam belajar.¹⁵

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Nur Ngazizah dan Tasya Laititia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* dilaksanakan tahun 2022. Dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD*”. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tiga Karakter Pelajar Pancasila meliputi; 1) Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia,

¹⁴Apriani Wulan Sari, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2021): 1689–99.

¹⁵Devi Ni Made Sunaryan Niriavidya and Basilius Redan Werang, “Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana,” *Mimbar PGSD Undiksha* 11, no. 1 (2023): 71–80.

2) Berkebinekaan Global, 3) Mandiri, 4) Gotong Royong, 5) Bernalar Kritis, dan 6) Kreatif, telah tercapai dengan kategori baik.¹⁶

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh SuwartiDkk dalam Jurnal Profesi Pendidikan Dasar dilaksanakan tahun 2020. Penelitian tersebut berjudul “*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar*”. Hasil dari penelitian ini adalah tanggapan siswa dan guru sangat membutuhkan pengembangan media komik sebagai sarana media pembelajaran. Penggunaan media komik Totok Kerot yang disajikan berbasis kearifan lokal layak digunakan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka media komik Totok Kerot dinyatakan dibutuhkan oleh guru dan siswa, sangat valid, dan sangat efektif. Dalam rangka pemanfaatan secara luas, produk pengembangan dapat disosialisasikan kepada pendidik dan sekolah lain.¹⁷

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Putu Eka Sastrika Ayu Dkk, dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha dilaksanakan tahun 2023. Penelitian tersebut berjudul “*Comic Media Integrated with Tumpek Wariga Local Culture as an Effort to Increase Environment Awareness in Early*

¹⁶Nur Ngazizah and Tasya Laititia, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 1258–63, <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.

¹⁷Suwarti Suwarti, Alfi Laila, and Erwin Putera Permana, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Profesi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 140–51, <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>.

Childhood". Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli berada pada berkatagori valid. Kepraktisan media komik hasil respon dosen terhadap keterlaksanaan komik adalah sangat praktis pada aspek afektif, aspek interaktif, menarik, efisien dan kreatif. Hasil respon guru terhadap keterlaksanaan modul adalah praktis pada aspek afektif, interaktif, menarik, efisien dan kreatif. Penerapan komik terintegrasi budaya lokal tumpek wariga berpengaruh terhadap kepedulian anak terhadap lingkungan. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan komik terintegrasi budaya lokal tumpek wariga meningkatkan terhadap kepedulian anak terhadap lingkungan.¹⁸

Keenam, Penelitian yang dilakukan oleh Tri Widiyastuti Dkk, dalam jurnal *Proceedings of the 5th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2020)*. Penelitian tersebut berjudul "*Development of Science Comic Media Basedon Local Culture Wisdom toImprove HOTS*". Hasil dari penelitian ini adalah Penerapan media komik sains dengan Tokoh punokawan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan menemukan jati diri dengan berperan sebagai tokoh dan situasi nyata dalam kehidupan dengan bantuan gambar komik sains berurutan.¹⁹

¹⁸ Putu Eka Sastrika Ayu et al., "Comic Media Integrated with Tumpek Wariga Local Culture as an Effort to Increase Environment Awareness in Early Childhood A R T I C L E I N F O Putu Eka Sastrika Ayu / Comic Media Integrated with Tumpek Wariga Local Culture as an Effort to Increase Enviro," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 11, no. 1 (2023): 72–79, <https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.52433>.

¹⁹Tri Widiyastuti, Sty Slamet, and Sandra Bayu Kurniawan, "Development of Science Comic Media Based on Local Culture Wisdom to Improve HOTS," *Proceedings*

Berdasarkan penelitian relevan di atas ada beberapa persamaan pembahasan tentang Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini mengindikasikan bahwa media komik berbasis kearifan lokal tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga sangat efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pendidikan, termasuk motivasi, karakter, kesadaran lingkungan, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Adapun perbedaan penelitian ini dengan yang sebelumnya, komik disajikan dalam bentuk digital interaktif untuk mengenalkan budaya lokal pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini cukup layak untuk dilakukan penelitian lebih lanjut demi mengisi kajian tentang pengembangan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

G. Landasan Teori

1. Komik

a. Pengertian komik

Pelaksanaan belajar mengajar membutuhkan fasilitas pendukung untuk mempermudah dalam menyampaikan konten maupun materi. Dalam hal ini, media diposisikan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Ada beberapa macam media yang dapat digunakan salah satunya komik. Komik adalah bentuk media atau narasi yang menggabungkan elemen gambar (ilustrasi) dengan teks naratif untuk menyampaikan cerita, informasi, atau pesan kepada pembaca. Ini adalah

bentuk seni naratif yang memadukan unsur visual dan kata-kata untuk menciptakan pengalaman membaca yang unik.²⁰ komik adalah bacaan di mana terdapat cerita dan gambar yang dilengkapi dengan karakter pendukung.²¹ Hal tersebut dapat dikatakan bahwa komik mempunyai keunggulan dari media lainnya karena terdapat gabungan elemen ilustrasi dan teks naratif sebagai media pembelajaran.

Komik memiliki keunikan sebagai seni gambar yang berkesinambungan yang memberikan nuansa kehidupan pada cerita dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh pembaca. Komik sebagai media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan instruksional serta sebagai media komunikasi visual dalam pembelajaran.²² Konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Dengan keunikan ini, komik menjadi alat yang berharga dalam pembelajaran dan budaya. Penggunaan yang bijak dalam konteks pendidikan dapat membantu meningkatkan literasi, minat baca, dan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep dan ide.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Komik merupakan alat yang kuat untuk menyampaikan cerita, konsep, dan

²⁰Liza Murniviyanti and Arita Marini, "Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students," *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 188–97.

²¹ Laili Ulviah, Salamun Hadi Subroto, and Oriza Satifah, "Development of Comic Learning Media To Improve Student'S Concept Understanding and Learning Independence," *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 7, no. 1 (2021): 29–40, <https://doi.org/10.19109/jip.v7i1.8090>.

²² Mardianti Listianingsih et al., "Android-Based Comics: An Alternative Media to Improve Scientific Literacy," *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA* 7, no. 1 (2021): 105, <https://doi.org/10.30870/jppi.v7i1.8636>.

informasi dalam format yang menarik dan mudah dicerna. penggunaan komik dalam pendidikan juga memerlukan seleksi yang cermat dalam pemilihan materi komik yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan siswa.

b. Jenis-jenis komik

1) Buku komik (*comic book*)

Buku komik merupakan medium yang menggabungkan berbagai unsur, seperti gambar-gambar, teks naratif, dan cerita dalam satu kemasan yang umumnya berbentuk buku dengan sampul dan halaman-halaman yang berisi aliran cerita atau ilustrasi.

2) Komik novel (*comic novel*)

Komik novel adalah bentuk komik yang memiliki ciri khas cerita yang lebih panjang dan kompleks dibandingkan dengan komik biasa. Biasanya, komik novel mengandung cerita yang lebih mendalam, karakter yang kompleks, dan alur cerita yang lebih rumit.

3) Komik potongan (*comic strip*)

Komik potongan adalah bentuk komik yang berfokus pada cerita pendek yang biasanya terdiri dari beberapa panel gambar. Komik potong sering digunakan dalam surat kabar, majalah, atau daring untuk menghibur pembaca dengan humor, satire, atau cerita-cerita singkat.

4) Komik tahunan (*comic Annual*)

Penerbitan komik tahunan (*Comic Annual*) adalah salah satu model penerbitan yang menghasilkan buku komik atau majalah komik yang

diterbitkan setiap tahun sekali. Model ini umumnya digunakan untuk menerbitkan kompilasi dari beberapa cerita komik pendek yang mungkin telah diterbitkan sebelumnya dalam format lain, seperti majalah komik bulanan atau mingguan.

5) Album komik (*comic album*)

Album komik adalah wadah atau kumpulan untuk mengoleksi dan menyimpan komik-komik favorit dalam format fisik. Para penggemar komik sering menggunakan album ini untuk merapikan dan melindungi koleksi komik mereka. Album komik dapat menjadi aksesori yang berguna bagi penggemar komik sejati dan kolektor yang ingin menjaga dan menampilkan koleksi mereka dengan cara yang teratur dan estetis. Mereka juga dapat menjadi bagian penting dalam menjaga komik-komik dalam kondisi terbaik dan tahan lama.

6) Komik digital (*digital comic*)

Komik digital adalah bentuk komik yang dipublikasikan, diakses, dan dibaca secara daring atau elektronik melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Ini adalah alternatif modern terhadap komik cetak, yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan cerita visual dan naratif kepada pembaca. Komik digital telah menjadi bagian penting dari ekosistem komik modern, memungkinkan pengarang untuk menjelajahi berbagai ide kreatif dan mencapai audiens yang lebih luas secara global. Mereka juga

memberikan pembaca fleksibilitas dalam mengakses dan menikmati komik-komik favorit mereka.

7) Buku instruksi sebuah format komik (*intruactional comic*)

Buku instruksi dalam format komik atau *instructional comic* adalah jenis materi pedagogis yang menggunakan komik sebagai medium untuk menyampaikan informasi atau instruksi kepada pembaca. Jenis buku ini biasanya digunakan untuk memberikan panduan atau petunjuk mengenai suatu topik atau tindakan tertentu dengan cara yang lebih visual dan menarik.

8) Rangkaian ilustrasi (*stroryboard*)

Storyboard atau rangkaian ilustrasi adalah alat yang sangat penting dalam industri perfilman, iklan, animasi, dan produksi visual lainnya. Ini adalah serangkaian gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk merencanakan dan menggambarkan urutan visual dari sebuah proyek, seperti film, iklan, atau animasi, sebelum produksi sebenarnya dimulai.²³

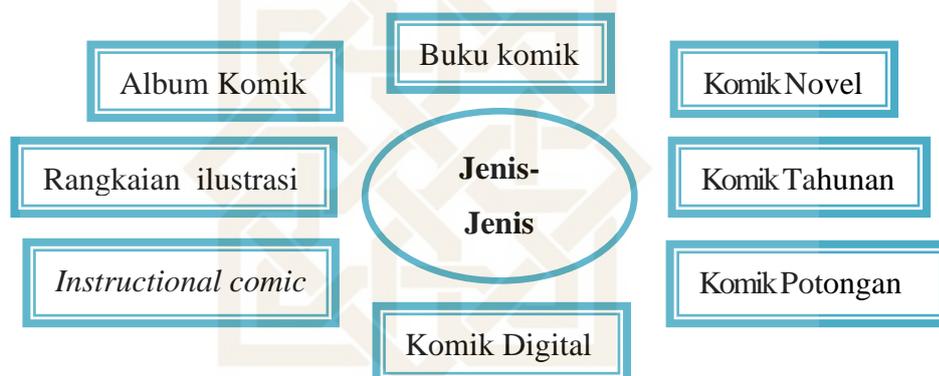
Berdasarkan jenis-jenis komik diatas Komik dapat dikatakan sebagai media memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam hal bentuk dan isi, memungkinkan penulis dan seniman untuk mengekspresikan ide mereka dengan cara yang kreatif dan menarik. Baik untuk hiburan, pendidikan, maupun narasi yang mendalam, berbagai jenis komik ini

²³Wibowo Wibowo, "Komik Iklan Komik," *DeKaVe* 12, no. 2 (2019): 52–64.

menunjukkan bagaimana media ini dapat disesuaikan untuk berbagai tujuan dan audiens.

Agar memudahkan pembaca berikut adalah peta konsep jenis- jenis Komik sebagai berikut.

Gambar 1.1 Peta Konsep Jenis-Jenis Komik



c. Elemen-elemen desain dalam komik

Dalam desain komik (dan desain grafis secara umum), terdapat berbagai elemen-elemen yang membentuk komposisi secara keseluruhan. Ini adalah elemen-elemen dasar yang digunakan untuk merancang tampilan dan estetika suatu komik. Elemen-elemen desain dalam komik yaitu:

1) Ruang

Ruang dalam komik adalah area di sekitar elemen-elemen utama.

Penggunaan ruang dapat membantu mengarahkan perhatian pembaca dan menciptakan tata letak yang seimbang dan mudah dipahami.

2) Gambar (*image*)

Dalam komik, gambar-gambar atau ilustrasi sering kali dibuat melalui goresan tangan atau teknik freehand oleh seniman komik. Ini adalah ciri

khlas utama komik yang membedakannya dari media lain seperti fotografi atau gambar digital. Gambar-gambar tersebut merupakan hasil kreativitas seniman yang menggambarkan karakter, latar belakang, objek, dan elemen visual lainnya dalam komik.

3) Teks

Teks dalam komik sering kali terdiri dari “balon teks” yang berisi kata-kata atau kalimat-kalimat yang diberikan karakter dalam cerita. Teks ini adalah cara penting untuk menyampaikan dialog, monolog, atau pemikiran karakter kepada pembaca. Namun, penting untuk diingat bahwa teks dalam komik bisa memiliki karakteristik yang berbeda antara satu komik dengan komik lainnya, tergantung pada gaya seniman, genre, dan budaya.

4) Point & dot

Penggunaan titik (*point*) dan bintik (*dot*) dalam komik adalah salah satu elemen visual yang digunakan untuk berbagai tujuan. Meskipun mereka adalah elemen visual sederhana, titik dan bintik dapat memiliki dampak besar dalam mengkomunikasikan berbagai konsep dan efek dalam komik.

5) Line

Garis digunakan untuk menggambar karakter, objek, panel, dan berbagai elemen dalam komik. Garis dapat berupa garis tebal atau tipis, lurus atau berkelok-kelok, dan dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk, kontur, atau detail.

6) Shape

Bentuk mengacu pada objek dan elemen visual dalam komik. Mereka dapat berupa bentuk geometris sederhana (seperti lingkaran atau segitiga) atau bentuk kompleks seperti karakter manusia atau objek-objek dalam latar belakang.

7) Form

Dalam bentuk komik, kata "*form*" (wujud) sering merujuk pada cara karakter, objek, atau elemen dalam panel diberikan dimensi atau ketebalan. Walau sebagian besar komik adalah medium dua dimensi, seniman komik sering menggunakan teknik visual untuk memberikan kesan ketiga dimensi atau wujud pada objek dalam gambar. Ini membantu dalam menciptakan ilusi bahwa karakter atau objek memiliki kedalaman dan struktur tiga dimensi.

8) Tone/value (gradient, lighting & shading)

Tone atau *value* adalah elemen penting dalam komik yang berkaitan dengan seberapa gelap atau terangnya area atau elemen visual dalam gambar. Gradiasi, pencahayaan, dan shading adalah teknik yang digunakan dalam komik untuk menciptakan tone atau nilai yang berbeda dan memberikan dimensi pada gambar.

9) Warna (color)

Warna digunakan untuk memberikan estetika visual pada komik. Palet warna yang dipilih dapat memiliki dampak besar pada suasana dan

emosi yang ingin disampaikan dalam cerita. Warna juga dapat digunakan untuk memisahkan objek atau elemen dalam panel.

10) Pola (pattern)

Pattern sering digunakan sebagai *screentone*. *Screentone* adalah teknik yang digunakan untuk memberikan nuansa dan tekstur pada area gambar dengan mengaplikasikan pola atau tapilan berulang-ulang pada area tersebut. Teknik ini biasanya digunakan untuk menciptakan bayangan halus, tekstur latar belakang, atau memberikan efek visual khusus pada komik.

11) Texture

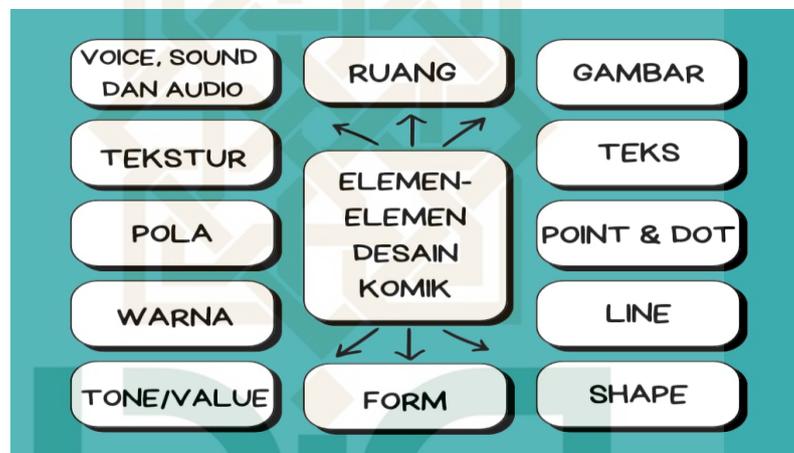
Tekstur (*texture*) dalam komik mengacu pada penggunaan elemen visual untuk menciptakan efek atau kesan permukaan yang berbeda pada objek, karakter, atau latar belakang dalam gambar.

12) Voice, sound dan audio

Sementara elemen-elemen audio sebenarnya tidak dapat didengar dalam komik, seniman komik berusaha untuk menyampaikan suara dan pengalaman audio melalui penggunaan kreatif elemen-elemen visual dan teks. Ini membantu membawa cerita dan aksi dalam komik menjadi lebih hidup dan menghibur pembaca dengan cara yang unik.²⁴

²⁴Mawan Akhir Riwanto and Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 2, no. 1 (2019).

Berdasarkan Elemen-elemen komik diatas, komik bekerja sama untuk menciptakan narasi visual yang efektif dan menarik. Setiap elemen dari ruang dan gambar hingga teks dan suara visual berkontribusi pada penyampaian cerita, karakterisasi, dan suasana, membuat komik menjadi medium unik yang mampu menggabungkan seni visual dan narasi dengan cara yang dinamis dan kreatif.



Agar memudahkan pembaca berikut adalah peta konsep elemen-elemen desain komik sebagai berikut :

Gambar 1. 2 Peta Konsep Elemen-Elemen Desain Komik

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2. Komik digital

a. Pengertian komik digital

Komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik. Media elektronik tersebut seperti gawai dan disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca.²⁵ Komik digital merupakan media yang dibentuk kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Komik digital dapat dirancang, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dipelihara pada perangkat elektronik digital.²⁶ Perkembangan media digital yang cepat dipengaruhi oleh kondisi masyarakat yang berpindah dari media yang berbasis kertas ke media yang diproduksi dan dikonsumsi di komputer.

Komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran dirancang menggunakan teknologi dengan menyajikan gambar ilustrasi penuh warna dan isi cerita menarik yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran serta kehidupan sehari-hari. Penyajian komik digital yang menarik tentunya diharapkan dapat menanamkan penguasaan konsep peserta didik dan mengeksplorasi kompetensi yang dimilikinya dengan mengembangkan imajinasi melalui media pembelajaran. Keefektifan

²⁵Alfian Furqon Hakim, "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka," *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi* 7, no. 3 (2018): 204–12.

²⁶Asih Setiyani Laeli, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak" (IAIN Purwokerto, 2020).

penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik.²⁷

Komik digital juga dikemas dengan lebih praktis agar mudah diakses dimana saja. Selain itu, guru yang berkewajiban untuk menyampaikan materi pembelajaran tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, melainkan berganti peran menjadi fasilitator dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran komik digital.

Kelebihan yang dapat dimanfaatkan dari komik digital adalah mempermudah siswa dalam menangkap suatu materi yang abstrak, mampu mengembangkan minat baca siswa, serta meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas.²⁸ Komik juga mampu untuk mengembangkan nilai karakter pada siswa, nilai karakter yang dikembangkan yaitu peduli lingkungan, peduli sosial, religius, rasa ingin tahu, disiplin dan kreatif.²⁹ Manfaat komik antara lain dapat menginspirasi siswa selama proses belajar mengajar, bersifat permanen, mengandung gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat membangkitkan minat baca

²⁷Juni Artha Juneli, Atep Sujana, and J Julia, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (2022): 1093, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>.

²⁸Tiadia Nendariruna, Masjudin Masjudin, and Zainal Abidin, "Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Persegi Panjang Bagi Siswa Kelas VII," *Media Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2018): 76–79.

²⁹Ambaryani Ambaryani and Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3, no. 1 (2017): 19–28.

siswa, dan kemampuan untuk mendorong mereka yang tidak suka membaca untuk membaca secara teratur.

Berdasarkan penjelasan tersebut, komik digital didefinisikan sebagai gambar-gambar dan juga lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu guna menginformasikan atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dibentuk kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Komik digital mempunyai ragam manfaat diantaranya ialah dapat mempermudah siswa dalam menangkap suatu materi yang abstrak, mampu mengembangkan minat baca siswa, serta meningkatkan efektifitas pembelajaran di kelas. Penggunaan media komik digitala juga dapat membangun suasana pembelajaran yang unik dan menyenangkan.

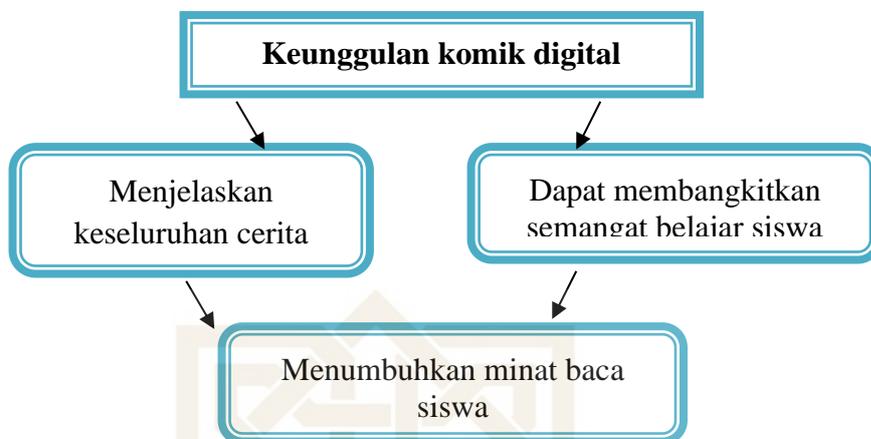
b. Keunggulan dan kelemahan komik digital

Keunggulan dari komik digital yaitu :

- 1) Komik dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan mengajarkan mereka mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu lebih lama.
- 2) Komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena gambar yang hidup dapat membantu siswa memahami bentuk atau contoh spesifik dari tujuan materi.
- 3) Dapat menumbuhkan minat baca siswa dan mata pelajaran lainnya.

Agar memudahkan pembaca berikut adalah peta konsep keunggulan komik digital sebagai berikut :

Gambar 1. 3 Peta Konsep Keunggulan Komik Digital



Kelemahan Media Komik Digital antara lain :

- 1) Tidak semua orang belajar secara efektif dalam gaya visual.
- 2) Terkadang gaya bahasa dalam komik kurang bagus.
- 3) Banyak komik berisi cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima.³⁰

c. Kategori komik digital

Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya :

- 1) *Digital production*

Digital production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% on screen, dan tidak

³⁰Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2021): 305–17, <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.

sekedar proses manipulasi dan olah digital semata. Dalam konteks digital production, kemampuan untuk menciptakan dan mengedit komik sepenuhnya di dalam perangkat elektronik memberikan fleksibilitas yang besar bagi seniman komik. Ini juga menghilangkan batasan fisik yang ada dalam komik cetak.

2) *Digital form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital. Digital form memungkinkan komik untuk beradaptasi dengan berbagai format layar dan perangkat, mengubah cara pembaca berinteraksi dengan cerita. Faktor waktu yang lebih timeless memungkinkan komik digital untuk tetap relevan dalam jangka waktu yang lebih panjang, dan kemampuan multimedia membuka pintu untuk pengalaman membaca yang lebih dinamis dan interaktif.

3) *Digital delivery*

Digital delivery adalah tentang bagaimana komik digital didistribusikan dan diakses. Keunggulan distribusi tanpa kertas dan mobilitas yang tinggi sangat relevan dalam dunia digital saat ini, di mana akses online menjadi lebih mudah. Namun, perlu memperhatikan tantangan teknis seperti kecepatan akses internet dan ukuran file yang sesuai dengan kebutuhan pasar.

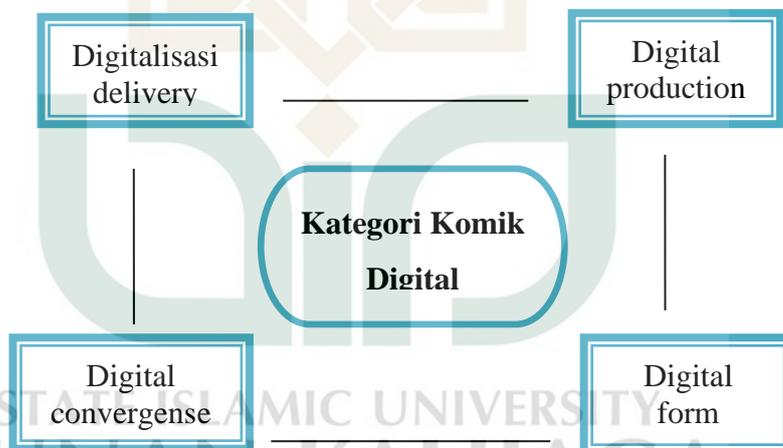
4) *Digital convergence*

Digital convergence adalah langkah lanjutan yang menggabungkan komik dengan media digital lainnya seperti

game, animasi, dan film. Ini menciptakan peluang untuk menciptakan pengalaman multimedia yang kompleks dan menarik.³¹

Agar memudahkan pembaca berikut adalah peta konsep kategori komik sebagai berikut :

Gambar 1. 4 Peta Konsep Kategori Komik digital



d. Pengertian Digital Interaktif

Perkembangan zaman membawa dampak perubahan bagi ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pula di dalamnya. Sebagai upaya untuk menyikapi hal tersebut, pendidik dapat memanfaatkannya

³¹uji Siti Barokah, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akunta* Si Pada," *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017.

teknologi sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dengan menyesuaikan arus perkembangan zaman. Teknologi merupakan sarana yang dapat mempermudah segala aspek yang dibutuhkan manusia.³² Teknologi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, salah satunya ialah teknologi digital. Teknologi digital dapat dimanfaatkan pula untuk menyikapi keterbatasan dan mempermudah segala aspek, salah satunya dalam hal pembelajaran.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai suatu media pembelajaran. Dalam pengertiannya teknologi digital merupakan alat dengan sistem pengoperasian yang tanpa membutuhkan tenaga manusia.³³ Kata digital dalam kalimat tersebut mengandung makna suatu teknologi elektronik yang mampu memproses berbagai hal, termasuk konteks pembelajaran. Sehingga media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dapat diasumsikan sebagai upaya pemanfaatan teknologi dalam bentuk elektronik untuk mempermudah proses pembelajaran, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dapat dikolaborasikan dengan berbagai variasi dan inovasi. Hal tersebut untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam aktivitas belajar mengajar. Variasi tersebut dapat berbentuk interaktif, sehingga dapat

³²NurulFahana, "Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21," *Research Gate*, no. October (2017): 1–16, <https://www.researchgate.net/publication/320555649>.

³³Susilahudin Putrawangsa and Uswatun Hasanah, "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0," *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 42–54, <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.

menjadi media digital interaktif. Inisiatif dalam mengkolaborasikan interaktif ke dalam teknologi digital tersebut digunakan untuk membangun komunikasi yang lebih luas, baik pendidik kepada peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya, maupun komunikasi yang dibangun atas pembelajaran yang dimuat dalam media digital tersebut.

Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon dari media sehingga memunculkan adanya interaksi.³⁴ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa interaktif dalam media pembelajaran dimaksudkan untuk membentuk media yang di dalamnya terjalin proses interaksi, sehingga cakupan komunikasi dalam aktivitas belajar mengajar menjadi lebih luas dan bermakna.

Pengertian interaktif juga disampaikan oleh beberapa ahli. Menurut Warsita interaktif diasumsikan terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara

³⁴Agung Ahmad Rustandi, Harniati, and Dedy Kusnadi, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 599–597.

software/aplikasi dengan usernya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.³⁵

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif merupakan salah satu media yang memanfaatkan hadirnya teknologi. Dalam definisi yang lebih luas, media digital interaktif ialah alat yang dapat mempermudah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik yang di dalamnya terdapat sebuah komunikasi interaktif. Bentuk komunikasi tersebut dibangun melalui timbal balik antara media dengan pengguna, yang bermula dari informasi, materi, maupun data yang dicantumkan oleh pengguna dan mendapat respon dari media sehingga memunculkan adanya keaktifan dalam aktivitas belajar mengajar.

3. Konsep Budaya Lokal

a. Pengertian budaya lokal

Budaya lokal merupakan salah satu aspek yang tidak dapat diabaikan kehadirannya. Dalam pengertian luas budaya lokal didefinisikan sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya untuk bertindak dan bersikap terhadap suatu objek atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu. Budaya lokal yang beraneka ragam

³⁵ Rustandi, Harniati, and Kusnadi.

merupakan warisan budaya yang wajib dilestarikan. Beberapa hal yang termasuk budaya lokal misalnya rumah adat, ritual kedaerahan, tradisi kedaerahan, kreativitas (tari, lagu, drama, alat musik dll), pakaian, makanan dan keunikan masyarakat setempat.³⁶ Budaya lokal yang hidup di tengah masyarakat biasanya lahir dari dorongan spiritual masyarakat dan ritus-ritus lokal yang secara rohani dan material sangat penting bagi kehidupan sosial suatu lingkungan masyarakat. Dalam komunitas suku atau daerah tertentu, budaya lokal biasanya berkembang sebagai hasil dari warisan turun-temurun yang dilestarikan.³⁷

Berdasarkan pembahasan diatas menyatakan bahwa budaya lokal merupakan budaya asli suatu wilayah atau kelompok masyarakat itu sendiri. Budaya lokal juga bisa diartikan sebagai ciri khas sebuah kelompok masyarakat dalam berinteraksi dan berperilaku di lingkungannya. Budaya suatu wilayah atau kelompok masyarakat ini pun dipengaruhi oleh beberapa faktor, mulai dari faktor geografis, agama, politik, ekonomi dan lainnya.

b. Nilai-nilai Budaya lokal

Nilai-nilai Budaya lokal merupakan nilai-nilai yang sudah lama melekat pada diri masyarakat dan menjadi ciri khas suatu daerah tertentu kemudian diwariskan secara turun temurun yang telah diakui oleh

³⁶Naomi Diah Budi Setyaningrum, "Budaya Lokal Di Era Global," *Ekspresi Seni* 20, no. 2 (2018): 102, <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>.

³⁷ Ni Nyoman Devi Sintamiati, Ni Wayan Rati, and Kadek Yudi Ana, "Integrasi Kebudayaan Lokal Bali Dalam Modul Peduli Terhadap Makhluk Hidup," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 4, no. 1 (2021): 1–12, <https://doi.org/10.23887/jpmu.v4i1.38569>.

masyarakat tersebut.³⁸ Nilai-nilai budaya lokal adalah harga yang melekat pada pola budaya masyarakat seperti dalam bahasa, adat kebiasaan, keyakinan hukum dan bentuk-bentuk organisasi sosial yang dikembangkan manusia. Adat isitiadat dan tata nilai yang ada dalam suatu masyarakat merupakan basis dalam mengatur tata perikelakuan anggota masyarakatnya. Betapa besarnya kedudukan dari nilai-nilai kebudayaan lokal, karena peran dan fungsi budaya lokal adalah :

1. Untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam
2. Pengembangan sumber daya manusia
3. Pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan
4. Sebagai sumber petuah/kepercayaan/sastra dan pantangan
5. Sebagai sarana membentuk membangun integrasi komunal
6. Sebagai landasan etika dan moral
7. Fungsi politik³⁹

Berdasarkan teori tersebut, nilai-nilai budaya lokal menunjukkan keterkaitan budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Budaya lokal tersebut harus tetap dilestarikan untuk menjaga nilai budayanya. Pada budaya lokal terdapat nilai-nilai budaya lokal yang dimiliki oleh masyarakat, sehingga nilai tersebut dapat diwariskan secara turun-temurun.

³⁸Syarbaini Syahril, "Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi," Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014.

³⁹ Ihlas, Haerul, and Muslim, "Nilai-Nilai Budaya Yang Diterapkan Di PAUD Alam J . A Warraihan Santi Kota Bima," *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 5 (2022): 132–37.

Agar lebih mudah dipahami berikut adalah peta konsep nilai-nilai budaya lokal, sebagai berikut :

Gambar 1.5 Peta Konsep Nilai-Nilai Budaya Lokal



c. Pembelajaran berbasis budaya lokal

Sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal dapat dikemas dalam suatu bentuk pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Budaya lokal merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar. Penciptaan lingkungan belajar mengintegrasikan

budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental bagi pendidikan, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan, serta perkembangan pengetahuan. Pembelajaran berbasis lokal di sekolah ada tiga macam cara, yaitu: 1) belajar tentang budaya yang menempatkan budaya sebagai bidang ilmu, 2) budaya dipelajari dalam program studi khusus, 3) tentang budaya dan untuk budaya.⁴⁰ Dalam hal ini, budaya tidak terintegrasi dengan bidang ilmu. Belajar dengan budaya, terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari pokok bahasan tertentu. Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan beragam untuk perwujudan budaya.⁴¹

Pembelajaran berbasis budaya memerlukan perancangan pengalaman belajar dan lingkungan belajar yang memasukkan budaya ke dalam proses pembelajaran. Strategi ini didasarkan pada pemahaman bahwa budaya mempunyai peran penting dalam pendidikan, yang mencakup ekspresi dan berbagai ide sebagai pertumbuhan pengetahuan. Pembelajaran berbasis budaya lokal dapat memasukkan nilai-nilai budaya yang disisipkan sebagai alat pembelajaran untuk

⁴⁰Muzakki Muzakki and Puji Yanti Fauziah, "Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di PAUD Full Day School," *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 1 (2015): 39, <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4842>.

⁴¹Rizki Akmalia et al., "Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SMP Swasta Pahlawan Nasional," *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3878–85, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6373>.

menginspirasi siswa untuk menerapkan pengetahuannya, berkolaborasi dengan orang lain, dan mengenali keterkaitan antara banyak domain pengetahuan. Pembelajaran berbasis budaya juga diasumsikan sebagai metode pengajaran yang mempromosikan proses berpikir metaforis, kreatif, dan imajinatif serta peka terhadap perbedaan budaya.⁴²

Proses pembelajaran menjadi area inkuiri bagi siswa dan guru. Proses pembelajaran dapat menggunakan budaya sebagai platform untuk pengayaan pengetahuan terhadap budaya lokal. Pembelajaran berbasis budaya lokal juga dapat ditanamkan mulai jenjang anak usia dini. Hal tersebut sebagai salah satu wujud gagasan untuk melestarikan budaya lokal.⁴³ Dalam implementasinya, pembelajaran berbasis budaya lokal bagi anak usia dini harus dengan memperhatikan beberapa prinsipnya. Adapun prinsip pembelajaran berbasis budaya lokal pada anak usia dini, antara lain :

- 1) Proses pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan anak.
- 2) Pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain.

⁴²Anik Lestaringrum and Intan Prastihastari Wijaya, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Di TK Negeri Pembina Kota Kediri," *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2019): 66–73, <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>.

⁴³ Muhammad Kemal Firdaus, Nur Fajrie, and Imaniar Purbasari, "Pembelajaran Berbasis Budaya Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 1 (2023): 402–12, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4595>.

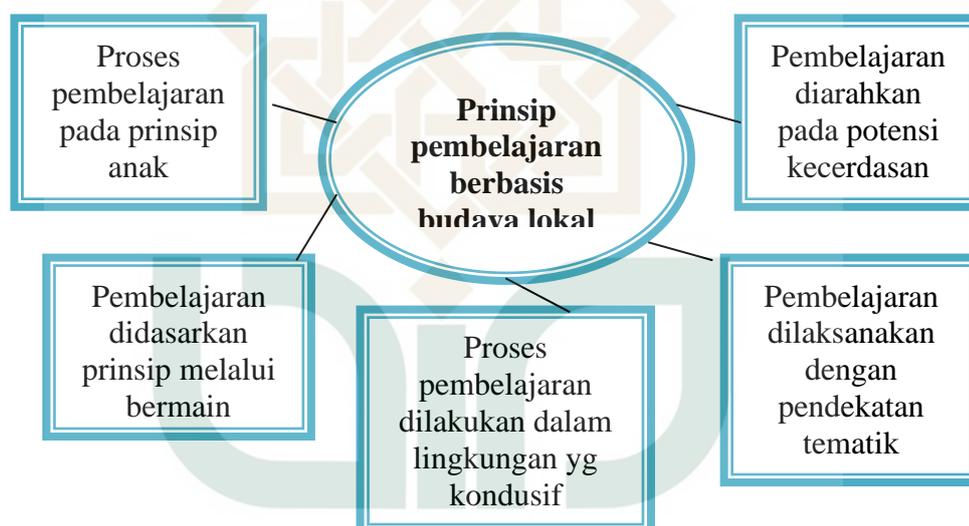
- 3) Proses belajar berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan inovatif meski tidak ada gedung sendiri yang permanen.
- 4) Pembelajaran berbasis budaya lokal pada anak usia dini dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu.
- 5) Pembelajaran berdasarkan budaya lokal pada anak usia dini diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan menyeluruh dan terpadu.⁴⁴

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran berbasis budaya dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental bagi pendidikan, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan, serta perkembangan pengetahuan. Pembelajaran berbasis budaya juga diasumsikan sebagai metode pengajaran yang mempromosikan proses berpikir metaforis, kreatif, dan imajinatif serta peka terhadap perbedaan budaya. Dan penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal yang ada di daerahnya. Penelitian ini terfokus pada budaya lokal yang ada di bandar Lampung.

Agar memudahkan pembaca berikut adalah peta konsep prinsip-prinsip pembelajaran berbasis budaya lokal anak usia dini sebagai berikut :

⁴⁴I Ketut Tanu, "Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah," *Jurnal Penjaminan Mutu* 2, no. 1 (2016): 34, <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i1.59>.

Gambar 1.6 Peta Konsep Prinsip pembelajaran berbasis budaya lokal



d. Indikator Cinta Budaya Anak Usia Dini

Cinta kebudayaan lokal adalah curahan hati yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa paksaan untuk melindungi budaya dan bangsa, rasa yang ditimbulkan sudah mendarah daging dalam diri seseorang. Oleh karena itu, untuk membentuk rasa cinta terhadap kebudayaan lokal penting untuk ditanamkan sejak dini pada diri seseorang. Pengenalan dari awal berfungsi agar rasa cinta kebudayaan lokal melekat sehingga akan dilakukan secara spontan karena terekam dengan baik di memori otak. Hal tersebut dapat

mempengaruhi pemahaman tentang kebudayaan lokal yang menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi Rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal yang dapat ditumbuhkan dengan cara memberikan pengetahuan dan pembelajaran dari berbagai nilai sejarah yang ada.⁴⁵

. Di Indonesia sendiri setiap daerah pasti mempunyai keunikan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Seiring berjalannya arus globalisasi diharapkan masyarakat tidak melupakan budaya yang sudah ada. Cinta budaya lokal dapat diartikan sebagai nilai-nilai budaya yang dapat dipelajari dan dilestarikan secara turun temurun agar menciptakan rasa tanggung jawab, kepemilikan dan cinta terhadap budaya yang sudah ada..⁴⁶

Menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal pada anak usia dini sangat penting untuk memastikan bahwa warisan budaya tersebut terus dihargai dan dilestarikan. Beberapa indikator yang menunjukkan bahwa anak usia dini memiliki cinta terhadap budaya lokal antara lain:

1. Pengetahuan dan Penghargaan terhadap Cerita Rakyat dan Legenda Lokal:
 - a. Anak sering menceritakan atau mengingat cerita rakyat, dongeng, atau legenda yang berkaitan dengan budaya lokal.
 - b. Mereka menunjukkan minat yang besar saat mendengarkan cerita tentang pahlawan lokal atau tokoh-tokoh sejarah dari daerahnya

⁴⁵Pengembangan Tema and Budaya Lokal, "JDPP" 10, no. 2 (2022).

⁴⁶D 2018 : Tjiptono, F ; Anastasia, "Keefektifan Pembelajaran Strategi REACT Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Cinta Budaya Lokal MTs NU Ibtidaul Falah Kudus," *Dasar-Dasar Ilmu Politik* 13, no. 17 (2022): 17–39.

2. Penguasaan Bahasa Daerah:
 - a. Anak mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa daerah, setidaknya pada tingkat dasar.
 - b. Mereka dapat memahami dan menggunakan kata-kata atau frasa dalam bahasa daerah dalam percakapan sehari-hari.
3. Partisipasi dalam Kegiatan Budaya:
 - a. Anak antusias berpartisipasi dalam kegiatan budaya seperti tarian tradisional, musik lokal, atau permainan tradisional.
 - b. Mereka menunjukkan keterampilan atau minat dalam seni dan kerajinan tangan yang khas dari budaya lokal.
4. Penggunaan Pakaian Tradisional:
 - a. Anak merasa bangga dan senang mengenakan pakaian tradisional pada acara-acara tertentu seperti upacara adat, perayaan hari besar, atau festival budaya.
 - b. Mereka memahami makna dan cara memakai pakaian tradisional tersebut.
5. Pengetahuan tentang Makanan Tradisional:
 - a. Anak mengenal dan menyukai makanan khas dari budaya lokal.
 - b. Mereka tertarik untuk mengetahui cara pembuatan atau asal usul makanan tradisional tersebut.
6. Kesadaran dan Penghormatan terhadap Tradisi dan Upacara Adat:
 - a. Anak menunjukkan rasa hormat dan pengertian terhadap tradisi serta upacara adat yang ada di lingkungan mereka.

- b. Mereka turut serta dan mengamati upacara adat dengan penuh perhatian dan rasa hormat.

7. Penghargaan terhadap Lingkungan dan Alam Lokal:

- a. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap cerita atau mitos yang berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitar.
- b. Mereka memiliki kesadaran untuk menjaga lingkungan dan sumber daya alam yang ada di daerah mereka.

8. Pemahaman tentang Simbol dan Ikon Budaya Lokal:

- a. Anak dapat mengenali dan menjelaskan makna dari simbol-simbol atau ikon budaya lokal, seperti motif batik, lambang daerah, atau alat musik tradisional.
- b. Mereka bangga dengan simbol-simbol tersebut dan menyukai benda-benda yang mengandung elemen budaya lokal.

9. Kreativitas dalam Mengapresiasi Budaya Lokal:

- a. Anak menggunakan elemen-elemen budaya lokal dalam kreativitas mereka, seperti menggambar, bercerita, atau membuat kerajinan tangan.
- b. Mereka menciptakan cerita atau karya seni yang terinspirasi dari budaya lokal.⁴⁷

⁴⁷Novi Nurdian, Khalida Rozana Ulfah, and RizkiNugerahani Ilise, "Pendidikan Muatan Lokal Sebagai Penanaman Karakter Cinta Tanah Air," *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 2 (2021): 345.

Dengan mengamati indikator-indikator ini, orang tua, pendidik, dan komunitas dapat melihat sejauh mana anak-anak mengembangkan kecintaan terhadap budaya lokal. Selain itu, dengan memberikan dukungan dan kesempatan yang tepat, kecintaan ini dapat terus ditumbuhkan dan diperkuat sepanjang perkembangan mereka.

e. Budaya Lokal Bandar Lampung

Bandar Lampung yang sekarang disebut “*Sai Bumi Ruwa Jurai*” atau rumah tangga dua asal keturunan. Luas wilayah 36.376,5 terletak diujung selatan pulau Sumatera, yang seolah-olah seperti kepala ikan besar yang siap menelan pulau Jawa. Penduduknya pada akhir tahun 1905 untuk pertama kali dibuka daerah transmigran dari Jawa berjumlah hanya 156.518 jiwa atau rata-rata 5 jiwa per km² jumlah tersebut belum termasuk daerah Krui dan tidak termasuk daerah Komering juga orang Lampung kalau semuanya dimasukkan barangkali yang dikatakan orang Lampung pada permulaan abad ke-20 hanya berkisar 250.000 orang.⁴⁸ Kini, pada tahun 2024, jumlah penduduk Provinsi Lampung telah mencapai 9.419.580 jiwa. Pertumbuhan ini menunjukkan perkembangan signifikan dalam populasi dan kepadatan

⁴⁸ Rasyid, “Persepsi Masyarakat Mengenai Pengaruh Institut Teknologi Sumatera (ITERA) Terhadap Perkembangan Wilayah Di Kelurahan Korpri Jaya, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung,” *Pontificia Universidad Catolica Del Peru* 8, no. 33 (2023): 44.

penduduk provinsi tersebut, menggambarkan betapa dinamisnya perubahan demografis di Lampung dari masa ke masa.

Barangkali yang dikatakan orang Lampung asli hanya berkisar pada jumlah satu juta jiwa. Lampung terkenal di zaman Belanda sebagai daerah lada hitam ketika itu yang masih merupakan daerah keresidenan Lampung yang terbagi dalam berbagai daerah kabupaten, kewedanaan dan kecamatan serta kampung-kampung yang kemudian pemerintah terbawah terdiri dari persekutuan-persekutuan hukum adat yang disebut magradibawah pimpinan kepala magra yang disebut pasirah, pejabat pasirah dipilih dari beberapa kepala adat yang disebut penyimpang atau sebatin yang diajukan dari masing-masing kampung-kampung dalam wilayah magra bersangkutan.⁴⁹

Penduduk daerah Lampung terdiri dari beranekaragaman suku bangsa yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Keadaan ini digambarkan dengan kata-kata: "*Sang Bhumi Ruwa Jurai*" yang artinya daerah Lampung dihuni oleh dua jenis warga (keturunan) yaitu penduduk suku bangsa asli dan penduduk suku bangsa pendatang. Penduduk asli adalah suku Lampung, sedangkan penduduk pendatang adalah warga masyarakat yang berasal dari berbagai daerah di luar Lampung seperti Jawa, Sunda, Palembang, Padang, Bugis, Batak, dan sebagainya. Secara garis besar suku bangsa Lampung dapat dibedakan menjadi dua kelompok masyarakat, yaitu masyarakat Lampung yang beradat pepadun dan masyarakat Lampung yang

⁴⁹Septi Dwi Krisnawati, Ulwan Syafrudin, and Renti Oktaria, "Studi Etnografi Tari Sigeuh Pengunten Sebagai Warisan Budaya Lampung Di Lembaga PAUD," *Jurnal PENA PAUD* 4, no. 1 (2023): 88–94.

beradat peminggir atau saibatin. Lampung memiliki potensi alam yang sangat beragam. Selain sumber daya alam yang begitu melimpah, Lampung juga memiliki kekayaan budaya Kebudayaan Lampung diantaranya berbagai tarian tradisional, pakaian adat Lampung, seni musik Lampung, rumah adat Lampung, dan berbagai jenis kuliner Lampung.⁵⁰

a. Rumah adat lampung

Menurut ibu Eko selaku staf museum Lampung, rumah adat Lamban Dalom ini memiliki filosofis dengan dibagi menjadi tiga bagian yaitu bah lamban, lamban dan kemahungan. Bah lamban yaitu bagian bawah rumah yang filosofisnya yaitu sebagai dunia yang kotor atau tempat roh-roh jahat. Bagian tangan rumah di sebut lamban yang memiliki filosofis kehidupan duniawi yaitu dapat diartikan sebagai tempat interaksi bagi yang didalam rumah maupun yang di luar rumah. Sedangkan yang terahir adalah bagian atap yang disebut dengan kemahungan yang memiliki filosofis tempat roh-roh baik atau bagian kemahungan ini tempat menyimpan barang-barang pusaka. Selain filosofis, rumah adat Lamban Dalom mempunyai bagian-bagian rumah, yaitu:

- 1) Halaman Depan Lamban Dalom dapat difungsikan sebagai acara-acara adat seperti begawi dan acara pernikahan, penyambutan tamu.

⁵⁰Anggraini Utami, *Eksplorasi Sumber Belajar Pada Rancang Bangun Rumah Adat Lampung (Lamban Dalom) Dengan Perspektif Etnomatematika*, 2018, <http://repository.radenintan.ac.id/4328/>.

- 2) Bagian Teras Lamban Dalam difungsikan sebagai tempat musyawarah dan mufakat antar keluarga besar Kebandaran Marga Balak, tokoh adat serta tokoh masyarakat.
- 3) Ruang Bagian Bawah Lamban Dalam/Ruang Serba Guna Ruangan ini di fungsikan sebagai tempat penyimpanan bendabenda budaya serta pusat kegiatan seni dan budaya lain. Tempat ini juga bisa digunakan untuk tempat berkumpul karena mengingat ruangan yang diatas sekarang hanya dapat memuat limapuluh orang
- 4) Tighai merupakan khiasan yang menempel di atap rumah adat Lamban Dalam. Tighai ini menunjukkan bahwa Lampung itu kaya.

b. Pakaian adat tradisional

Pakaian tradisional Lampung terbagi menjadi dua macam pakaian yaitu pakaian adat *Lampung Saibatin* dan pakaian adat *Lampung Pepadun*. Dari dua macam pakaian adat Lampung memiliki sebuah perbedaan pada beberapa corak dan bentuk, namun didalam perbedaan mestinya ada suatu kesamaan dari kedua jenis pakaian adat ini. Persamaan itu terletak pada penggunaan kain tradisional Lampung yang bernama kain tapis.

Pakaian Adat Suku Saibatin adalah kelompok masyarakat Lampung yang bertempat tinggal didaerah Pesisir Lampung Timur, Bandar Lampung, Lampung Selatan, Pesawaran, Tanggamus, dan Lampung Barat. Pakaian pengantin Suku Saibatin memiliki lambang mahkota yang dinamakan Siger. Mahkota saibatin ini memiliki tujuh

pucuk atau lekukan yang dinamakan lekuk pitu. Pakaian Suku Saibatin didominasi warna merah.

Pakaian Adat Suku Pepadun ialah kelompok adat besar dalam sebuah masyarakat Lampung, masyarakat pepadun ini mendiami daerah yang ada didataran tinggi atau di daerah pedalaman. Perkembangan suku pepadun ini awalnya disuatu daerah abungway kanan dan pubian. Pakaian adat Lampung pepadun didominasi warna putih dan siger pada pakaian adat Lampung pepadun ini memiliki sembilan lekukan. Pakaian adat untuk pria Lampung berupa baju lengan panjang yang warna putih. Untuk bagian bawahannya, mereka mengenakan celana berwarna hitam. Di bagian pinggang dililitkan sarung dengan motif tumpal. Sarung khas Lampung ini ditenun dengan menggunakan benang emas. Cara mengenakan kain sarung ini dikenakan di bagian luar celana dengan panjang mencapai lutut. Selain itu pria Lampung juga mengenakan selendang bujur sangkar yang dinamakan Khikat Akhir. Sarung ini dilingkarkan dibagian pundak hingga menutupi bahu.⁵¹

Adapun asesoris yang terdapat pada pakaian adat Lampung yaitu:

- 1) Mahkota emas yang melambangkan keagungan adat dan budaya Lampung dinamakan siger. Siger tersebut memiliki sembilan ruji, yang melambangkan sembilan sungai yang ada di provinsi Lampung.

⁵¹ Suyatno Suyatno and Rinezia Putri Lelapari, "Analisis Makna Simbolik Pada Pakaian Pengantin Adat Lampung Pepadun," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya* 3, no. 3 (2021): 274–81, <https://doi.org/10.30998/vh.v3i3.1018>.

- 2) Seraja Bulan, yaitu mahkota kecil dengan tiga ruji. Penggunaannya diletakkan di atas Siger. Seraja Bulan bermakna sebagai pengingat bagi warga Lampung, terutama generasi mudanya, bahwa dulu Lampung memiliki lima kerajaan. Kelima kerajaan itu adalah Kerajaan Ratu di Belalu, Kerajaan Ratu Darah Putih, Kerajaan Ratu di Punggung, Kerajaan Ratu di Puncak, dan Kerajaan Ratu di Pemanggilan.
- 3) Subang adalah perhiasan serupa dengan anting. Pemakaiannya digantungkan di ujung daun telinga. Biasanya berbentuk mirip buah kenari dan terbuat dari emas.
- 4) Perhiasan leher dan dada berupa kalung Buah Jukum, kalung Papanjajar, dan kalung Ringgit.
- 5) Gelang terdiri dari empat jenis yaitu gelang Kano, gelang Burung, gelang Bibit, dan gelang Duri.
- 6) Hiasan pada pinggang berupa Selempang Pinang yang sama seperti pada pakaian pria.
- 7) Bulu Serti, yaitu ikat pinggang dari kain beludru berwarna merah. Ikat pinggang ini dihiasi kelopak bunga dari logam kuningan.⁵²

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pakaian adat Lampung mencerminkan kekayaan budaya dan tradisi yang diwariskan turun temurun, dengan setiap elemen pakaian memiliki makna simbolis yang mendalam, mencerminkan identitas dan sejarah masyarakat Lampung.

⁵² Vania Aqmarani Sulaiman, "Analisa Semantik Produk Pada Desain Siger Lampung Pesisir Dalam Foto Pre-Wedding Nikita Willy," *Narada : Jurnal Desain Dan Seni* 8, no. 2 (2021): 201, <https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i2.006>.

c. Alat Musik Tradisional Lampung

Alat musik adalah instrumen atau alat yang sengaja diciptakan atau diadaptasikan dengan tujuan supaya dapat menghasilkan suara musik. Walau pada prinsipnya, apa saja yang dapat menghasilkan suara dengan nada-nada tertentu yang dimainkan oleh pemusik atau musisi sudah dapat dikatakan kalau alat tersebut adalah alat musik namun secara khusus alat yang dibuat dengan tujuan hanya untuk musik saja. Alat musik sengaja dibuat bahkan dari bentuk, gaya dan juga menggunakan bahan-bahan yang berbeda-beda. Menurut sejarah alat musik pada awalnya dibuat dari benda-benda disekitar yang mudah ditemukan seperti kerang atau kulit-kulit binatang dan juga bagian tanaman. Seiring berkembangnya zaman alat musik berevolusi dengan muncul berbagai macam variasi dan kualitas bahanpun ikut diperhatikan. Hampir semua yang terdapat di alam telah digunakan oleh setidaknya satu budaya untuk membuat alat musik.⁵³

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa alat musik tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menghasilkan musik, tetapi juga mencerminkan evolusi budaya dan teknologi manusia. Dari bahan-bahan sederhana di alam hingga bahan-bahan yang lebih canggih dan berkualitas, alat musik terus berkembang, menyesuaikan dengan kebutuhan dan inovasi zaman.

d. Tarian Tradisional Lampung

⁵³Risyan Arief Setyawan and Afdhol Dzikri, "Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 7, no. 1 (2016): 295–304.

Tari Sigeh Penguten merupakan tari tradisional yang berasal dari Lampung. Tarian ini biasanya ditampilkan oleh masyarakat Lampung untuk menyambut dan memberikan penghormatan kepada para tamu atau undangan istimewa pada acara adat atau pun acara lainnya.⁵⁴ Tujuannya adalah memberi penghormatan kepada tamu tersebut. Seiring dengan perkembangannya, selain sebagai ritual penyambutan, Tari Sigeh Penguten pun kerap kali dipertunjukkan dalam upacara adat pernikahan masyarakat Lampung. Tari Sigeh Penguten merupakan kesenian tradisional yang ditarikan oleh penari putri berkelompok yang jumlahnya gasal, minimal lima penari atau lebih. Meskipun tarian ini mempunyai ketentuan harus berjumlah gasal, namun tidak ada makna khusus dari jumlah gasal tersebut. Jumlah gasal pada tari ini hanya untuk kebutuhan komposisi saja. Dengan formasi menyudut kedepan. Setiap penari mempunyai peran masing-masing, satu penari menjadi ratu yang berada di depan dan sisanya sebagai pengiring ratu yang berada di belakang ratu.

Tari Sigeh Penguten mempunyai gerakan yang sangat lemah gemulai. Dari gerakannya tersirat kesopanan yang ingin ditunjukkan muli-muli Lampung. Tari Sigeh Penguten mempunyai gerakan-gerakan yang sangat menunjukkan penghormatan kepada para tamu salah satunya dengan cara para penari menundukkan kepala dengan posisi duduk. Pada

⁵⁴ Triyanto Prodi Fatimah Azzahrah , Hartono, “Revitalisasi Tari Sigeh Penguten Melalui Pendidikan Seni Budaya Di SMP Negeri 1 Tanjung Raya Kabupaten Mesuji,” *Catharsis: Journal of Arts Education* 5, no. 1 (2020): 41–47, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis/article/view/17028/8661>.

saat pertengahan di Tari Sigeh Penguten ini, penari paling depan atau ratu yang membawa kotak kecil yang berisi sekapur sirih, mempersembahkan sekapur sirih yang ada di dalam kotak kecil kepada tamu kehormatan sebagai ungkapan rasa hormat antara tuan rumah kepada para tamu⁵⁵

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Tari Sigeh Penguten merupakan bagian penting dari budaya Lampung yang tidak hanya menunjukkan keindahan gerakan tari, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai kesopanan dan penghormatan yang mendalam terhadap tamu. Tarian ini memperkaya warisan budaya Lampung dengan simbolisme dan estetika yang khas.

e. Makanan Khas Lampung

Kebudayaan Lampung juga dipengaruhi oleh kebudayaan bangsa lain, seperti arab, cina, dan india. Hal ini dikarenakan posisi Lampung yang secara historis berada di jalur perdagangan dunia, sehingga banyak kebudayaan dari bangsa lain yang ikut mempengaruhi kebudayaan Lampung, ragam kebudayaan yang ada di Lampung meliputi rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, dan kuliner yang khas. Salah satu kebudayaan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut adalah kebudayaan kuliner Lampung atau makanan tradisional Lampung yang

⁵⁵ Fatimah Azzahrah , Hartono.

mana di antaranya adalah seruit, tempoyak, sambal lampung, dan lapis legit dan kripik pisang.⁵⁶

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan Lampung merupakan perpaduan yang kaya antara warisan lokal dan pengaruh asing. Hal ini menciptakan kebudayaan yang unik dan beragam, yang terlihat dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari masyarakat Lampung, terutama dalam kuliner yang mencerminkan kekayaan sejarah dan interaksi budaya.

H. Sistematika Pembahasan

Bab I bagian pendahuluan terdiri atas gambaran umum penulis yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori dan sistematika pembahasan mengenai pengembangan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

BAB II bagian metode penelitian yang berisikan tentang penjelasan mengenai model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, Teknik dan instrumen pengumpulan data, dan Teknik keabsahan data yang digunakan untuk pengembangan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

⁵⁶ Gustya Disha Suwandi Hernitia Guse, Deta Putie Andam Zahrani, "Warisan Budaya Kuliner Lampung: Seruit," *I-WIN Library Perpustakaan Internasional Waqaf Ilmu Nusantara Office*., 2019.

BAB III bagian hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan tentang Hasil pengembangan produk awal, asil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, keterbatasan penelitian mengenai pengembangan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

BAB IV bagian penutup membahas mengenai simpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut tentang pengembangan komik digital interaktif dalam meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik digital interaktif yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Komik digital interaktif dikembangkan menggunakan model desain pengembangan ADDIE, dengan langkah-langkah sebagai berikut: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Tahap *analysis* mencakup analisis kebutuhan peserta didik dan analisis konten/materi. Setelah tahap analisis selanjutnya tahap *design* produk yaitu perumusan tujuan perkembangan pembuatan rancangan media. Tahap *development* yaitu media didesain menggunakan aplikasi canva, microsoft power point, dan capcut. pembuatan media dimulai dari perumusan tujuan perkembangan berdasarkan indikator budaya lokal pada anak usia 5-6 tahun. Langkah selanjutnya yaitu *implementation* produk yang disesuaikan dengan tahap desain sehingga menjadi komik digital interaktif, dimana media diterapkan pada lembaga yang diteliti. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE, evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan kritik dan saran dari guru dari hasil pengimplementasian media komik digital interaktif pada anak kemudian dirangkum dan dilakukan perbaikan.

2. Pengaruh media setelah adanya perlakuan menunjukkan bahwa media tersebut meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini, dilihat dari *Uji Paired Sampel Test- T*
3. Kepraktisan penggunaan media komik digital interaktif dalam pembelajaran diperoleh berdasarkan respon guru yakni wali kelas B Tk Mekar sari Lampung. Terdapat dua aspek yang dinilai yakni (1) fisik dan (2) materi. Hasil penilaian guru memberikan persentase 93,7% terhadap media dari segi materi, yang artinya komik digital memperoleh kategori “sangat layak”. Penilaian guru terhadap materi berdasarkan kualitas isi, kebahasaan, dan penyajian. Guru juga memberikan penilaian terhadap kualitas media, dan nilai yang diberikan adalah 92,8% .
4. Kebudayaan lokal sangat penting untuk di tingkatkan karna kebudayaan merupakan tradisi khas daerah kita. Warisan turun temurun yang wajib dijaga dan dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikannya adalah dengan menanamkan rasa cinta dalam diri anak sejak din terhadap kebudayaan lokal yang ada disekitarnya. Dalam hal ini diperlukanlah sebuah media pembelajaran yang berbasis budaya lokal seperti komik digital interaktif yang dapat digunakan Guru dan Orangtua sebagai bahan ajar pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Peserta didik pertama kali menggunakan komik digital interaktif dapat dipandu oleh guru atau didampingi oleh guru.

2. Produk komik digital interaktif dapat digunakan secara mandiri atau bersama
3. Produk komik digital interaktif dapat digunakan disekolah maupun dirumah
4. Komik digital interaktif pada implementasi lebih lanjut agar diketahui kemanfaatanya untuk proses pembelajaran

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi produk
 - a. Produk digunakan untuk pembelajaran
 - b. Setelah produk jadi dapat digunakan belajar di sekolah maupun di rumah
2. Pengembangan produk lebih lanjut
 - a) Pengembangan lebih lanjut untuk media komik digital interaktif tidak hanya digunakan pada tema sumber budaya akan tetapi dapat dikembangkan pada materi selanjutnya.
 - b) Perluas uji coba di beberapa sekolah PAUD agar dapat memberikan informasi tambahan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- AL-Hikmah, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: CV Diponegoro, 2010).
- Akmalia, Rizki, Mela Safitri Situmorang, Anggi Anggraini, Akbar Rafsanjani, Amaluddin Tanjung, and Elsa Elitia Hasibuan. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SMP Swasta Pahlawan Nasional." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3878–85. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6373>.
- Ambaryani, Ambaryani, and Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3, no. 1 (2017): 19–28.
- Apriani Wulan Sari. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2021): 1689–99.
- BAROKAH, U J I SITI. "PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTA* SI PADA." *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017.
- Budi Setyaningrum, Naomi Diah. "Budaya Lokal Di Era Global." *Ekspresi Seni* 20, no. 2 (2018): 102. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>.
- Dewi, Laksmi. "Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika." *EduLib* 8, no. 1 (2018): 99–121.
- Eka Sastrika Ayu, Putu, Ni Luh Ika Windayani, Prodi Pgpaud, Stahn Mpu Kuturan Singaraja, Kata Kunci, Tumpek Wariga, and Anak Usia Dini. "Comic Media Integrated with Tumpek Wariga Local Culture as an Effort to Increase Environment Awareness in Early Childhood A R T I C L E I N F O Putu Eka Sastrika Ayu / Comic Media Integrated with Tumpek Wariga Local Culture as an Effort to Increase Enviro." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 11, no. 1 (2023): 72–79. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.52433>.
- Fatimah Azzahrah , Hartono, Triyanto Prodi. "Revitalisasi Tari Sigeheh Penguten Melalui Pendidikan Seni Budaya Di SMP Negeri 1 Tanjung Raya Kabupaten Mesuji." *Catharsis: Journal of Arts Education* 5, no. 1 (2020): 41–47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis/article/view/17028/8661>.
- Firdaus, Muhammad Kemal, Nur Fajrie, and Imaniar Purbasari. "Pembelajaran Berbasis Budaya Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 1 (2023): 402–12. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4595>.
- Hakim, Alfian Furqon. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka." *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi* 7, no. 3 (2018): 204–12.

- Hernitia Guse, Deta Putie Andam Zahrani, Gustya Disha Suwandi. "Warisan Budaya Kuliner Lampung: Seruit." *I-WIN Library Perpustakaan Internasional Waqaf Ilmu Nusantara Office.*, 2019.
- Ihlas, Haerul, and Muslim. "Nilai-Nilai Budaya Yang Diterapkan Di PAUD Alam J . A Warraihan Santi Kota Bima." *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi 5* (2022): 132–37.
- Ihsana, El Khuluqo. "Belajar Dan Pembelajara: Konsep Dasar, Metode, Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran." *Pustaka Pelajar 4* (2017).
- Juneli, Juni Artha, Atep Sujana, and J Julia. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 11*, no. 4 (2022): 1093. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>.
- Krisnawati, Septi Dwi, Ulwan Syafrudin, and Renti Oktaria. "Studi Etnografi Tari SigeH Pengunten Sebagai Warisan Budaya Lampung Di Lembaga PAUD." *Jurnal PENA PAUD 4*, no. 1 (2023): 88–94.
- Laeli, Asih Setiyani. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak." IAIN Purwokerto, 2020.
- Lestaringrum, Anik, and Intan Prastihastari Wijaya. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Di TK Negeri Pembina Kota Kediri." *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini 8*, no. 2 (2019): 66–73. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>.
- Listianingsih, Mardianti, Irnin Agustina Dwi Astuti, Dasmo Dasmo, and Yoga Budi Bhakti. "Android-Based Comics: An Alternative Media to Improve Scientific Literacy." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA 7*, no. 1 (2021): 105. <https://doi.org/10.30870/jppi.v7i1.8636>.
- Murniviyanti, Liza, and Arita Marini. "Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students." *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar 3*, no. 2 (2021): 188–97.
- Muzakki, Muzakki, and Puji Yanti Fauziah. "Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di PAUD Full Day School." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat 2*, no. 1 (2015): 39. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4842>.
- Narestuti, Agi Septiari, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah. "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi 6*, no. 2 (2021): 305–17. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.
- Nendasariruna, Tiadia, Masjudin Masjudin, and Zainal Abidin. "Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Persegi Panjang Bagi

- Siswa Kelas VII.” *Media Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2018): 76–79.
- Ngazizah, Nur, and Tasya Laititia. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal Untuk Penguatan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 1258–63. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Niriavidya, Devi Ni Made Sunaryan, and Basilius Redan Werang. “Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana.” *Mimbar PGSD Undiksha* 11, no. 1 (2023): 71–80.
- Novi Nurdian, Khalida Rozana Ulfah, and RizkiNugerahani Ilise. “Pendidikan Muatan Lokal Sebagai Penanaman Karakter Cinta Tanah Air.” *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 2 (2021): 345.
- Nurul Farhana. “Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21.” *Research Gate*, no. October (2017): 1–16. <https://www.researchgate.net/publication/320555649>.
- Pribadi, Benny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media, 2017.
- Putrawangsa, Susilahudin, and Uswatun Hasanah. “Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0.” *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.
- Raharjo, Maria, and Sisilia Maryati. *Pengembangan Pembelajaran Satuan PAUD*, 2021.
- Rasyid. “Persepsi Masyarakat Mengenai Pengaruh Institut Teknologi Sumatera (ITERA) Terhadap Perkembangan Wilayah Di Kelurahan Korpri Jaya, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung.” *Pontificia Universidad Catolica Del Peru* 8, no. 33 (2023): 44.
- Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi.” *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 2, no. 1 (2019).
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish, 2018.
- Rustandi, Agung Ahmad, Harniati, and Dedy Kusnadi. “PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 599–597.
- Sari, Bintari Kartika. “Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw,” 2017.

- Setyawan, Risyah Arief, and Afdhol Dzikri. "Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 7, no. 1 (2016): 295–304.
- Sintamiati, Ni Nyoman Devi, Ni Wayan Rati, and Kadek Yudi Ana. "Integrasi Kebudayaan Lokal Bali Dalam Modul Peduli Terhadap Makhluk Hidup." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 4, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v4i1.38569>.
- Sugiyono, Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D Cetakan Ke-23." *Bandung: CV Alfabeta*, 2016.
- Sulaiman, Vania Aqmarani. "Analisa Semantik Produk Pada Desain Siger Lampung Pesisir Dalam Foto Pre-Wedding Nikita Willy." *Narada : Jurnal Desain Dan Seni* 8, no. 2 (2021): 201. <https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i2.006>.
- Sutrisno, Sutrisno, Yatim Riyanto, and Waspodo Tjipto Subroto. "Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa." *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2020): 718–29.
- Suwarti, Suwarti, Alfi Laila, and Erwin Putera Permana. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar." *Profesi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 140–51. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>.
- Suyatno, Suyatno, and Rinezia Putri Lelapari. "Analisis Makna Simbolik Pada Pakaian Pengantin Adat Lampung Pepadun." *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya* 3, no. 3 (2021): 274–81. <https://doi.org/10.30998/vh.v3i3.1018>.
- Syahrial, Syarbaini. "Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi." *Jakarta: Ghalia Indonesia*, 2014.
- Tanu, I Ketut. "Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah." *Jurnal Penjaminan Mutu* 2, no. 1 (2016): 34. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i1.59>.
- Tema, Pengembangan, and Budaya Lokal. "JDPP" 10, no. 2 (2022).
- Tjiptono, F ; Anastasia, D 2018 : "Keefektifan Pembelajaran Strategi REACT Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Cinta Budaya Lokal MTs NU Ibtidaul Falah Kudus." *Dasar-Dasar Ilmu Politik* 13, no. 17 (2022): 17–39.
- Ulviah, Laili, Salamun Hadi Subroto, and Oriza Satifah. "Development of Comic Learning Media To Improve Student'S Concept Understanding and Learning Independence." *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 7, no. 1 (2021): 29–40. <https://doi.org/10.19109/jip.v7i1.8090>.

- Utami, Anggraini. *Eksplorasi Sumber Belajar Pada Rancang Bangun Rumah Adat Lampung (Lamban Dalam) Dengan Perspektif Etnomatematika*, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/4328/>.
- Wibowo, Wibowo. "KOMIK IKLAN KOMIK." *DeKaVe* 12, no. 2 (2019): 52–64.
- Widiyastuti, Tri, Sty Slamet, and Sandra Bayu Kurniawan. "Development of Science Comic Media Based on Local Culture Wisdom to Improve HOTS." *Proceedings of the 5th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2020)* 534, no. 534 (2021): 120–26. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210226.056>.
- Widyanti, Evita, and Vera Yunita Harsono. "Studi Eksperimen Iklan-Iklan Sampoerna Hijau Untuk Menilai Respon Perokok Dan Bukan Perokok Di Surabaya Terhadap Kreatifitas Iklan." Petra Christian University, 2004.
- Zinnurain, Zinnurain. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 1, no. 1 (2016): 9–22.