
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF E-KOMIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA

Siti Ainun Nazhiroh*, Muhamad Jazeri, Binti Maunah

Program Studi Pascasarjana PGMI UIN SATU Tulungagung, Indonesia

*Corresponding Author: ainunnadiroh@gmail.com

Article History

Received : July 14th, 2021

Revised : September 21th, 2021

Accepted : October 28th, 2021

Published : November 06th, 2021

Abstrak: Siswa yang kesulitan memahami isi materi *unggah-ungguh* basa dikarenakan bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit dan kurangnya pemanfaatan media IT dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran dalam bentuk IT yang dapat membantu peserta didik memahami materi lebih nyata sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Desain Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan Borg and Gall modifikasi Sugiyono, yang berhenti pada tahap ke 7. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 4 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli Media, sasaran uji coba produk yaitu seluruh siswa kelas IIIA MI Baitur Rohman Bantengan yang berjumlah 21 siswa.. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) produk berupa multimedia yang dikembangkan layak digunakan di MI Baitur Rohman Bantengan Bandung; (2) Hasil uji efektifitas dengan menggunakan Uji t (*Independent Sample T test*) $t_{hitung} 3,634$ lebih besar dari $t_{tabel} 2.021$ dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Sehingga, dapat dikatakan bahwa Multimedia Interaktif Komik Digital (*Bisa basa Jawa*) dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (3) Hasil validasi produk oleh ahli media sebesar 91,00% dari ahli media pertama dan 84,38% dari ahli media kedua. Hasil analisis validasi materi oleh ahli materi sebesar 85,00% dan uji lapangan terhadap guru pengampu sebesar 100%. Sementara hasil belajar peserta didik pada *pre test* memperoleh rata-rata sebesar 57,35 dan pada pelaksanaan *post test* memperoleh rata-rata sebesar 80,58, adapun perolehan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95. Dari hasil tersebut, peneliti menyarankan pada pengajar untuk menggunakan *E-Komik* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi *unggah-ungguh*.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, E-Komik, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Peran orang tua sangatlah penting untuk mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk memberikan arahan dan motivasi siswa agar pembelajaran online berjalan efektif dan menyenangkan (Very, 2021). Orang tua berkewajiban mendampingi proses pembelajaran di rumah yaitu untuk memberikan motivasi, sebagai tempat diskusi dan pemberi semangat. Komunikasi yang intens ini akan membangun kreativitas anak lewat berbagai aktivitas bersama yang bermanfaat.

Implementasi pembelajaran bahasa Jawa terutama di sekolah dasar saat ini mengalami pasang surut mengikuti perkembangan kurikulum yang berlaku. Kondisi bahasa jawa saat ini tidak sesuai dengan tujuan belajar bahasa jawa. Siswa

jarang menggunakan bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari. Siswa cenderung menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris untuk komunikasi sehari-hari. Siswa merasa sangat sulit menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi sehari-hari. Bahkan anak-anak yang menggunakan bahasa Jawa dianggap usang.

Kondisi dan pola pembelajaran bahasa Jawa itu sendiri juga masih menempatkan bahasa Jawa sebagai bahan atau materi untuk dipelajari bukan digunakan. Akibatnya, bahasa Jawa menjadi muatan mata pelajaran yang tidak sesuai dengan kebiasaan perilaku siswa itu sendiri. Kondisi pelajaran bahasa Jawa saat ini hanya sekedar menjaga agar tetap dapat dilestarikan bukan untuk penggunaan bahasa Jawa dalam sehari-hari, sehingga bahasa Jawa

seakan menjadi bahasa asing bagi siswa, padahal bahasa Jawa merupakan bahasa asli yang mereka miliki (Mulyana, 2014).

Bahasa Jawa di sekolah dasar menjadi salah satu dari kurikulum muatan lokal yang mencakup standar kompetensi mendengarkan, berbicara, menulis, dan apresiasi sastra. Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan masyarakat di pulau Jawa khususnya. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang beragam dan di dalamnya memiliki tingkatan – tingkatan bahasa atau *unggah – ungguh basa*. Tujuan dari bahasa Jawa itu sendiri agar para siswa menghargai, membanggakan serta mencintai bahasa Jawa sebagai bahasa daerah mereka dan berkewajiban menjaga keaslian dari bahasa Jawa tersebut (Arafik & Rumidjan, 2016).

Pembelajaran bahasa Jawa mulai di berikan sejak sekolah dasar, pada sekolah dasar pembelajaran bahasa Jawa berlangsung dari kelas I sampai kelas VI. Salah satu materi bahasa Jawa yang sudah diajarkan sejak tingkat sekolah dasar yaitu *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Materi *unggah-ungguh* atau tingkat tutur bahasa Jawa memiliki manfaat yang penting karena mengajarkan peserta didik untuk menghormati orang yang lebih tua atau cara berbicara yang baik terhadap orang lain, selain itu materi *unggah-ungguh basa* menjadi salah satu materi yang dianggap sulit untuk dipelajari dikarenakan terdapat tingkatan-tingkatan bahasa yang digunakan untuk berbicara dengan orang lain. *Unggah – ungguh basa* adalah bentuk adat sopan santun, tata krama dan tata susila menggunakan basa Jawa. Ragam *unggah – ungguh basa* terbagi menjadi *basa ngoko* dan *basa*.

Permasalahan di dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar saat ini adalah masih sedikit yang mempergunakan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Meskipun sudah terpenuhinya sarana prasarana yang sudah mendukung didalam sekolah, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung antusias siswa dalam melakukan pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, selain itu penggunaan media pembelajaran yang monoton juga menyebabkan peserta didik sukar berkonsentrasi dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil dari pembelajaran yang diperoleh kurang dari KKM. Melihat hal tersebut diperlukan

pembelajaran inovatif terutama di sekolah dasar.

Media pembelajaran yang inovatif berfungsi sebagai stimulus antara guru dan siswa. Fungsi lain dari media yaitu menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga pembelajaran menjadi kondusif yang kondusif (murtiyasa, 2012). Sementara itu definisi lain dari media adalah alat yang dapat digunakan untuk mengirim pesan kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Demi mencapai tujuan, pembelajaran bahasa Jawa memerlukan berbagai alat dan metode. Alat-alat pendidikan, lebih konkret dan lebih jelas pengaruhnya pada proses pelaksanaan pendidikan. Kelengkapan dari alat-alat pendidikan mau tidak mau mempunyai pengaruh yang besar pada berhasilnya pengajaran pendidikan (Maunah, 2015). Media pembelajaran yang digunakan harus didesain sesuai dengan kurikulum agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal, hal tersebut sejalan dengan pendapat untuk terciptanya pembelajaran yang efektif, desain media yang digunakan harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan terlebih media pembelajaran sangat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami materi (Sanaky, 2013).

Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika media pendukung yang tersedia (Kurniawan, 2013). Media menjadikan salah satu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan Akbar, bahwa media adalah sarana untuk mentransformasikan atau menyampaikan pesan (Syaiputra dkk, 2019). Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah komik. Berdasarkan hasil pembuat multimedia interaktif komik digital atau *e-comic*. Raharjo menjelaskan bahwa *e-comic* adalah transformasi teknologi media komik yang awal buku komik dicetak ke komik digital berbasis multimedia interaktif dengan format elektronik. Sementara menggunakan software pembuat buku, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mengandung display yang lebih menarik dan lebih berwarna (Julaeha, 2011). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengambil inisiatif suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran serta peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan ketertarikan peserta didik pada

mata pelajaran bahasa Jawa, terlebih dalam pembelajaran bahasa Jawa dimasa pandemic covid-19 anak-anak dituntut mampu memahami pembelajaran sendiri tanpa bantuan pendidik (Susanto & Sandi, 2020). Salah satu media pembelajaran yang dianggap peneliti dapat melibatkan peran peserta didik secara aktif dan tentunya menyenangkan adalah multimedia interaktif e-komik.

Komik digital berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, di mana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Mursalim, 2019). Kelebihan dari multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi *SmartApp creator*, aplikasi ini adalah SAC merupakan tool perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pembuatan mobile apps multimedia dengan mudah dan cepat (Soyomukti, 2015). Selain itu, cerita dalam komik diaplikasikan menggunakan pendekatan kontekstual disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari sehingga bisa menunjang peserta didik dalam memahami materi *Unggah-ungguh basa* yang diajarkan.

Dari latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian R&D yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Media E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III di MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan Borg and Gall modifikasi Sugiyono, yang berhenti pada tahap ke 7. Penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan dari sebuah produk (Bennett, Borg and Gall, 1984).

Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket/kuesioner, dan wawancara. Teknik analisis data berupa analisis data angket, analisis data tes, uji homogenitas, uji normalitas, dan uji t-test.

Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 4 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli Media, sasaran uji coba produk yaitu seluruh siswa kelas IIIA MI Baitur Rohman Bantengan yang berjumlah 21 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung

Multimedia interaktif e-komik ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall. Perubahan seperlunya dilakukan dalam tahap penelitian dan pengembangan ini. Adapun revisi produk dilakukan dua kali yaitu setelah mendapat masukan dari validator dan setelah dilakukannya uji coba dilapangan, dikarenakan sudah mendapat skor penilaian lebih dari 70% yang berarti tergolong layak untuk diimplementasikan.

Media pembelajaran adalah penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh guru atau pendidik. Komik sendiri secara umum dapat diartikan sebagai cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar (Suryani, Musahrain & Suharno, 2017).



Gambar 1. Tampilan Multimedia Interaktif E-Komik Pertama



Gambar 2. Tampilan menu materi pada multimedia interaktif komik digital



Gambar 3. Tampilan menu komik pada multimedia interaktif komik digital

Pengembangan multimedia interaktif e-komik ini layak untuk diimplementasikan di MI Baitur Rohman Bantengan. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli media, ahli materi, guru dilapangan dan peserta didik dengan instrument berupa angket.

Hasil analisis data dari angket ahli media I terhadap komponen kelayakan kualitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 91,00%. Hasil analisis data dari angket ahli materi terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 85,00%. Sementara, hasil analisis data dari angket ahli materi II terhadap komponen kesesuaian materi dalam media dengan kurikulum mendapatkan skor rata-rata sebesar 100%, terhadap komponen kelayakan penyajian materi dalam media mendapatkan skor rata-rata sebesar 96,88%, terhadap kelayakan penyajian pembelajaran dengan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 100%.

Hasil uji coba lapangan terhadap peserta didik juga menunjukkan hasil yang positif. Komponen uji coba lapangan terhadap peserta didik ini terdapat 10 butir penilaian yang mana

diperoleh rata-rata penilaian sebesar 99,9% yang tergolong sangat layak untuk diimplementasikan. Dari 10 butir penilaian tersebut terdapat hampir seluruh butir mendapat skor penilaian 100% dan hanya 1 butir yang mendapat skor penilaian 99%. Dengan demikian Pengembangan multimedia interaktif e-komik ini layak untuk diimplementasikan di MI Baitur Rohman Bantengan.

2. Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung

Multimedia interaktif e-komik yang sudah direvisi berdasarkan saran dari para ahli, kemudian diuji cobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan di MI Baiturrohman Bantengan Bandung dengan mengambil kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Mengingat terbatasnya waktu penelitian, maka uji coba lapangan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu 4 x 35 menit.

Peneliti menggunakan *Independent Sample T-test* (uji t) untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Peneliti menggunakannya untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif e-komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar bahasa Jawa. Hasil output sebagai berikut:

Tabel 1. *Independent Sample T-test* (uji-t)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95 % Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equalai variance assumed	,808	,375	3,634	32	,001	12,941	3,561	5,687	20,196
Equal variances not assumed			3,634	30,121	,001	12,941	3,561	5,669	20,213

Berdasarkan Tabel 1. diketahui t_{hitung} 3,634 lebih besar dari t_{tabel} 2.021 dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif e-komik berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

3. Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung dalam menggunakan multimedia interaktif E-Komik

Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif e-komik yang dikembangkan oleh peneliti, maka dilakukan dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata *pre test* dari kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Berdasarkan data tabel tersebut diketahui nilai *pre test* rata-rata peserta didik sebesar 57,35 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80.

Pengembangan media e-komik dalam mata pelajaran bahasa Jawa ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran bahasa Jawa itu adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Penggunaan media e-komik bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media tersebut merupakan adopsi dari permainan (Hodiyotno, Darma & Putra, 2020).

Selanjutnya berdasarkan data nilai peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan yang telah mendapat perlakuan menggunakan multimedia interaktif e-komik” menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada nilai *pre test* sebelum mendapat perlakuan. Dimana nilai rata-rata yang diperoleh adalah 80,58 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi adalah 95. Dari kedua tabel hasil nilai *pre test* dan *post test* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre test* adalah 60,88 dan nilai rata-rata *post test* adalah 80,58. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus daripada *pre test*. Selisih rata-rata nilai *pre test* dan rata-rata nilai *post test* adalah 23,23. Kemudian selisih nilai rata-rata *pre test* dan *post test* sebesar 23,23 dan nilai minimal *pre test* yaitu 30 sedangkan *post test* 70 sedangkan nilai maksimal *pre test* yaitu 80 sedangkan *post test* 95. Dengan demikian Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung dalam telah meningkat setelah menggunakan multimedia interaktif e-komik.

Sebagaimana temuan berbagai pakar penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang kuat antara kinerja dan hasil. Hubungan ini juga berlaku dalam proses belajar dan mengajar yaitu hasil belajar peserta didik berhubungan dengan kinerja belajarnya. Karena hasil belajar berkorelasi dengan kinerja belajar sedangkan kinerja belajar berkorelasi dengan hasil belajar (Sumendra, 2021). Anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca

buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai (Triono *et al.*, 2014).

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan berupa multimedia interaktif e-komik yang mengusung tema “Belajar sambil Bermain”. Artinya, selain dapat bermain peserta didik juga dapat belajar memahami materi dari komik digital tentang tingkatan unggah-ungguh basa. Mengusung tampilan dengan penuh warna, media pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik agar termotivasi untuk belajar unggah-ungguh basa sehingga hasil belajar pun meningkat. Berdasarkan uji coba dan analisis data, bahwa penggunaan multimedia interaktif e-komik berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada Program Studi Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah dan semua pihak yang telah berperan dalam terlaksananya penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi dosen, guru, mahasiswa maupun peneliti lain di bidang pengembangan multimedia interaktif.

REFERENSI

- Arafik, M. & Rumidjan, R. (2016). ‘Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar’, *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*. Doi: 10.17977/Um009v25i12016p055.
- Bennett, N., Borg, W. R. and Gall, M. D. (1984) ‘Educational Research: An Introduction’, *British Journal of Educational Studies*. doi: 10.2307/3121583.
- Dedy Mulyana, J. R. (2014) ‘Komunikasi Antarbudaya, Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya’, in

PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

- H., S. (2013) ‘Media Pembelajaran interaktif-inovatif’, *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Hodiyotno, Darma, Y. & Putra, S. R. S. (2020) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis’, *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Julaeha, S. (2011) ‘Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran’, *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Kurniawan, A. D. (2013) ‘Jurnal Pendidikan IPA Indonesia’, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Maunah, B. (2015) ‘Stratifikasi Sosial dan Perjuangan Kelas dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan’, *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*. doi: 10.21274/taalum.2015.3.1.19-38.
- Mursalim (2019) ‘Kajian Pelaksanaan Pembelajaran Muatan Lokal Budaya Daerah Di Satuan Pendidikan Dasar (a Study of Indigenous Culture in the Local Content Subject in Basic Education) 1’, *Kajian Pembelajaran Muatan Lokal Budaya Daerah di Satuan Pendidikan Dasar*.
- Murtiyasa, budi (2012) ‘Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika’, *Jurusan Pendidikan Matematika FKIP*.
- Soyomukti, N. (2015) *Pengantar Sosiologi Dasar Analisis, Teori, & Pendekatan Menuju Analissi Masalah-masalah Sosial, Perubahan Sosial & Kajian-Kajia Strategis, Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*
- Sumendra, M. Y. (2021) ‘Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik pada Implementasi Online Discovery Learning’, *Journal of*

Education Action Research. doi: 10.23887/jear.v5i1.31019. Suryani, N., Musahrain and Suharno (2017) 'Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran Musahrain1', *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*.

Susanto, M. A. & Sandi, E. A. (2020) 'Aktualisasi Bahasa Jawa Youtuber Upaya Pemertahanan Bahasa Jawa Pada Masa Pandemi Covid-19', *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Doi:10.19105/Ghancaran.V2i1.3373.

Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, Janah, L. & Mardiyah, S. (2019) 'Modified Bottle Cap for Improving Children's Arithmetic Ability', *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. doi: 10.21009/jpud.132.04.

Triono, J. *et al.* (2014) *Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Berbentuk Komik Digital Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang*, *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*.

Very, V. H. S. (2021) 'Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19', *SJME (Supremum Journal of Mathematics*