

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEJARAH *LOKAL KADET SOEWOKO* SEBAGAI MEDIA PENANAMAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER BAGI REMAJA DI LAMONGAN

Alfu Laila Wardani, Iriaji*, Abdul Rahman Prasetyo

Universitas Negeri Malang,

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: iriaji.fs.um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i102025p1135-1151

Kata kunci

Komik digital
Kadet Soewoko
nilai-nilai karakter
anak remaja
ADDIE

Abstrak

Salah satu dampak globalisasi di Lamongan adalah terkikisnya karakter remaja akibat kurangnya kesadaran terhadap tokoh sejarah lokal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghidupkan kembali kisah heroik masa lalu dan menanamkan nilai-nilai karakter melalui pendidikan berbasis kearifan lokal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* sebagai sarana pendidikan karakter. Tujuannya adalah menganalisis permasalahan dan kebutuhan pengembangan media, mendeskripsikan proses perancangan dan validasi, serta menguji efektivitas media melalui uji lapangan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes evaluasi, dan studi dokumen, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor kelayakan 82,75% dari ahli media, 95,83% dari ahli materi, dan uji kepraktisan sebesar 95,67%. Selain itu, hasil evaluasi sikap siswa mencapai 93,33% dengan kategori baik dan valid digunakan. Dengan demikian, media komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung penanaman nilai-nilai karakter berbasis kearifan lokal.

1. Pendahuluan

Salah satu dampak perkembangan globalisasi di wilayah Lamongan adalah terkikisnya karakter anak usia remaja. Berdasarkan hasil observasi pada 22 November 2023 di SMPN 1 Sukodadi, ditemukan adanya penurunan nilai karakter peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, siswa masih banyak bercanda saat pembelajaran, mencontek pekerjaan teman, kurang menunjukkan sikap tolong-menolong dan peduli terhadap sesama, serta kurang menghormati guru. Selain itu, penerapan kantin kejujuran di sekolah juga mengalami kegagalan karena lemahnya sikap jujur, disiplin, dan tanggung jawab. Penurunan kualitas nilai karakter remaja menjadi pekerjaan rumah bagi lembaga pendidikan yang memiliki peran besar dalam pembentukan karakter bangsa.

Masa remaja merupakan periode transisi yang kompleks, yaitu pada usia 11–19 tahun ketika individu sedang mencari jati diri (Puspitasari & Targunawan, 2014). Informasi yang tersebar luas di media sosial dan mudah diakses tanpa batas turut memengaruhi moral anak. Generasi muda saat ini, yang dikenal sebagai Generasi Z, telah terbiasa dengan kemajuan teknologi sejak lahir. Akibatnya, berbagai konten negatif dapat memengaruhi perilaku dan melemahkan moral anak (Muhammad Alif Vidi et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Listiana (2021) yang menyatakan bahwa globalisasi membawa masuk berbagai konten yang tidak pantas ditonton anak sehingga secara tidak langsung berdampak pada perilaku dan

karakter mereka. Globalisasi, menurut Setyawati et al. (2021), merupakan proses masuknya berbagai pengaruh yang dapat mengubah tatanan sosial dan budaya suatu wilayah.

Di Lamongan, dampak globalisasi menyebabkan tergesernya nilai-nilai luhur daerah, termasuk melemahnya kesadaran masyarakat terhadap sejarah lokal *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* (Wardatul, 2019). Saat ini, remaja lebih tertarik membaca komik Jepang (manga) dibandingkan sejarah lokal bangsanya. Padahal, budaya lokal seharusnya dijunjung tinggi karena memuat nilai moral dan keteladanan luhur (Muhammad Alif Vidi et al., 2024).

Kadet Soewoko merupakan pahlawan nasional asal Lamongan yang berjuang mempertahankan daerahnya dari penjajahan Belanda pada tahun 1947–1949 (Anugrah & Nirwandhono, 2013). Kisah perjuangannya mengandung nilai patriotisme, nasionalisme, dan pengorbanan. Dekadensi moral generasi muda salah satunya disebabkan oleh kurangnya penanaman nilai-nilai karakter di satuan pendidikan (Sarika et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan karakter penting diimplementasikan sebagai pembentukan moral dan akhlak generasi penerus bangsa (Aziz, 2022; Saptono, 2011; Zulfadrial, 2015). Pendidikan moral juga terbukti memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial anak (Rahmawati & Andalas, 2023).

Dalam penanaman nilai karakter di sekolah, kearifan lokal menjadi salah satu pendekatan yang efektif. Kearifan lokal mencakup nilai, etika, dan tradisi yang melembaga dalam kehidupan masyarakat (Pingge, 2017). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal membantu mempertahankan identitas budaya bangsa (Dewi, 2023). Kisah heroik Kadet Soewoko dapat dijadikan figur inspiratif yang mengandung pesan moral dan nilai keteladanan (Ardiansyah & Widuatie, 2020). Agar nilai tersebut tersampaikan dengan menarik, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter remaja masa kini.

Komik digital menjadi media potensial dalam menanamkan nilai karakter karena memiliki kekuatan visual yang mampu menarik minat baca remaja (Daryono, 2013). Saat ini, kebiasaan membaca digital didominasi oleh remaja, di mana 69% merupakan pengguna aktif *smartphone* (Nasrullah et al., 2023). Komik digital, menurut Rasiman (2014), adalah media berbentuk ilustrasi cerita dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Media ini tidak hanya menyajikan cerita visual tetapi juga harus sistematis agar tujuan pembelajaran tersampaikan secara menarik (Junaidi, 2019). Keunggulan komik digital terletak pada sifatnya yang interaktif, dinamis, mudah diakses, serta lebih efisien dibandingkan media cetak (McCloud dalam Nuryadi et al., 2014).

Komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* dikembangkan untuk menanamkan nilai karakter bagi siswa Sekolah Menengah Pertama. Media ini dirancang dengan visual yang menarik agar pengalaman membaca menjadi menyenangkan. Ilustrasi dan warna cerah digunakan untuk membangun imajinasi dan suasana positif (Al-Bahrani et al., 2022; Darmaprawira, 2002).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kondisi bahwa dokumentasi sejarah Kadet Soewoko masih disajikan secara tradisional, berupa penuturan lisan dan teks berita (Annafisi, 2021). Beberapa arsip dari KODIM 0812 dan Diaspora Lamongan belum dikembangkan menjadi media edukatif yang menarik. Padahal, semangat juang Kadet Soewoko telah menjadi simbol kebanggaan masyarakat Lamongan, terlihat dari pembangunan monumen dan penamaan jalan atas jasanya.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis komik, antara lain Harnowo Akhmad (2020) yang membuat komik cetak tentang nilai cinta ibu, Eldyansyah et al. (2022) yang mengembangkan komik *KISERA* berbasis Android tentang perjuangan Bung Tomo, serta penelitian pengembangan *E-book* cerita bergambar “Asal Mula Ranu Grati” untuk internalisasi pendidikan karakter pada anak SD. Namun, media tersebut masih berfokus pada format cetak dan belum menyesuaikan dengan perkembangan era digital.

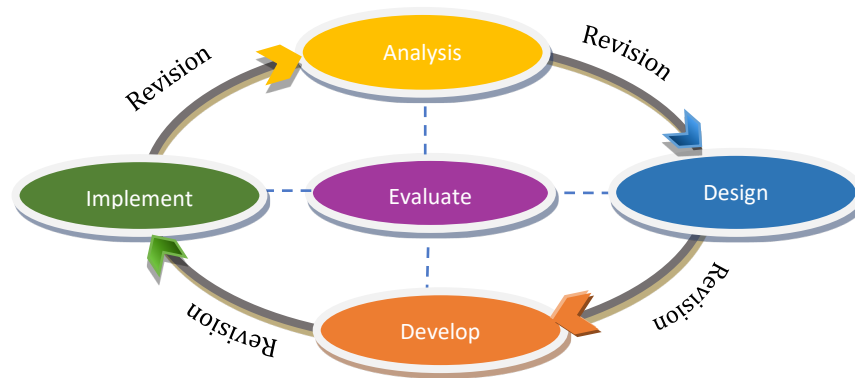
Penelitian ini menawarkan inovasi melalui pengembangan komik digital sejarah lokal “Pahlawan Agung Kadet Soewoko” berbasis *flipbook* interaktif. Cerita disajikan secara bertahap dan dramatik dengan latihan refleksi di setiap bagian untuk menilai penanaman sikap. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) menganalisis kondisi dan kebutuhan pengembangan media, (2) mendeskripsikan proses desain dan uji validasi produk, serta (3) menguji efektivitas hasil pengembangan. Melalui komik digital ini, diharapkan peserta didik dapat belajar secara mandiri sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter berbasis kearifan lokal.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda serta diadaptasi dari Sugiyono (Rohaeni, 2020). Model ini dipilih karena memberikan kerangka sistematis dalam pengembangan media pembelajaran dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di konteks pendidikan formal (Branch, 2009). Prosedur penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan utama yang dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE

Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
Analisis (Analysis)	Mengidentifikasi permasalahan nilai karakter remaja, menganalisis kebutuhan peserta didik, dan mempelajari konteks lokal Kadet Soewoko melalui observasi, wawancara, dan studi literatur.	Data kebutuhan, profil peserta didik, serta dasar pengembangan media.
Perancangan (Design)	Menyusun rancangan media komik digital, termasuk storyboard, alur cerita, karakter, tata warna, serta gaya visual.	Desain konseptual komik digital yang siap dikembangkan.
Pengembangan (Development)	Mewujudkan desain menjadi produk komik digital interaktif; melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket skala Likert empat poin.	Produk awal komik digital yang telah divalidasi dan direvisi.
Implementasi (Implementation)	Melaksanakan uji coba terbatas kepada 15 peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Sukodadi, Lamongan; mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan angket respon siswa.	Data efektivitas media dalam menanamkan nilai karakter.
Evaluasi (Evaluation)	Melakukan penilaian terhadap hasil validasi, revisi, dan uji coba lapangan untuk menentukan kelayakan akhir produk.	Produk akhir komik digital yang layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Sumber: Branch:2009)

Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan penurunan nilai karakter remaja. Data diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara dengan guru, serta studi dokumentasi. Tahap perancangan fokus pada penyusunan konsep media dengan mempertimbangkan aspek visual, bahasa, dan nilai-nilai karakter lokal yang diangkat dari tokoh Kadet Soewoko. Tahap pengembangan menghasilkan komik digital yang divalidasi oleh dua ahli media (D.R.R. dan N.W.F.) serta dua ahli materi (S. dan A.M.). Penilaian dilakukan menggunakan angket skala Likert empat poin dengan aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan.

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji media pada 15 peserta didik kelas VIII E untuk menilai efektivitas komik digital dalam menanamkan nilai karakter. Pengumpulan data menggunakan angket respon peserta didik, observasi, dan wawancara singkat. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi dan tanggapan pengguna.

Data kuantitatif diperoleh dari skor angket yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase. Skala penilaian terdiri dari empat kategori, yaitu 1 (sangat tidak layak), 2 (kurang layak), 3 (layak), dan 4 (sangat layak) (Sugiyono, 2015). Kriteria kelayakan ditentukan berdasarkan kategori: 80–100% sangat layak (tidak perlu revisi), 60–79% layak (valid), 40–59% kurang layak (revisi sebagian), dan 0–39% tidak layak (revisi keseluruhan) (Arikunto, 2006). Sementara itu, hasil penilaian sikap peserta didik dikategorikan sebagai berikut: 76–100% (baik), 56–75% (cukup), dan <56% (kurang) (Sugiyono, 2010, dalam Widiawati, 2019).

Hasil analisis menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan tinggi dan dinilai efektif sebagai media penunjang dalam menanamkan nilai-nilai karakter berbasis kearifan lokal di SMP Negeri 1 Sukodadi, Lamongan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penyajian Hasil Penelitian dan Pengembangan

3.1.1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas pengembangan. Tahap ini mengumpulkan informasi yang akan digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan produk (Mugi, 2013). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian komik digital meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis konsep media.

(1) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis melalui observasi, studi dokumentasi, dan wawancara awal (16 Desember 2023), ditemukan permasalahan terkait sejarah lokal Pahlawan Agung Kadet Soewoko. Wawancara dilakukan dengan sesepuh desa, Bapak Ahmad Sakhun, serta Kepala Desa Gumantuk, Bapak Asriyanto, untuk memperoleh data faktual terkait sejarah tersebut.

Permasalahan utama yang ditemukan ialah semakin pudarnya pengetahuan masyarakat Lamongan mengenai tokoh Kadet Soewoko karena pewarisan budaya dilakukan secara lisan. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang mampu menyebarluaskan sejarah lokal tersebut dengan mengikuti perkembangan zaman.

(2) Analisis Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama

Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 22 November 2023 dengan melibatkan peserta didik SMP serta Bapak Achmad Makhi, S.Pd., M.Pd. selaku guru Seni Budaya dan Kepala Sekolah SMPN 1 Sukodadi. Ditemukan adanya penurunan moral peserta didik, seperti kurang disiplin, ketergantungan terhadap gawai, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan belajar. Peserta didik SMP diarahkan untuk mengenali dan memahami sejarah lokal Kadet Soewoko agar dapat mengidentifikasi nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

(3) Analisis Konsep Media

Hasil temuan menunjukkan belum tersedianya media pembelajaran berbentuk komik digital. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang lebih modern. Bentuk buku elektronik (e-komik) dipilih karena mayoritas peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti gawai dan komputer dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk menentukan media yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Desain komik digital meliputi penyusunan storyboard, pemilihan gaya ilustrasi, penentuan latar, karakter, serta penerapan tipografi. Desain visual menggunakan gaya semi-realis kartun (gabungan gaya realistis dan kartun), dengan contoh gaya visual seperti komik *Sailor Moon* dan *Naruto* (Janottama & Putraka, 2017). Font yang digunakan yaitu Lazy Dog dan Comic Sans, karena mudah dibaca dan memiliki kesan santai. Warna dominan yang digunakan adalah warna cerah karena memiliki efek emosional positif pada pembaca (Nurmalita Zahra, 2024).

Komik digital ini berbeda dengan komik pada umumnya karena memuat latihan soal dan nilai-nilai karakter pada setiap penggalan cerita. Nilai karakter yang diangkat meliputi: tolong-menolong, berani, kritis, patriotisme, disiplin, amanah, pantang menyerah, empati, rela berkorban, dan cinta tanah air.

3.1.3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari tahap desain. Produk dibuat menggunakan perangkat lunak Krita dan Canva, serta disajikan dalam bentuk flipbook digital yang dapat diakses melalui tautan atau kode QR.

Petunjuk penggunaan komik digital:

- 1) Siapkan perangkat elektronik (gawai, laptop, atau komputer).
- 2) Pastikan koneksi internet aktif karena produk diakses secara daring.
- 3) Akses produk melalui tautan <https://online.fliphtml5.com/mteuk/ocnd/> atau melalui QR Code.



Gambar 2. Qr Code Komik Pahlawan Agung Kadet Soewoko

4) Tampilan dapat diatur dalam orientasi *portrait* atau *landscape* sesuai perangkat.



Gambar 3. Gambar Tampilan pada Alat Elektronik

5) Pembaca dapat memahami alur cerita serta mengerjakan latihan soal di setiap penggalan cerita.

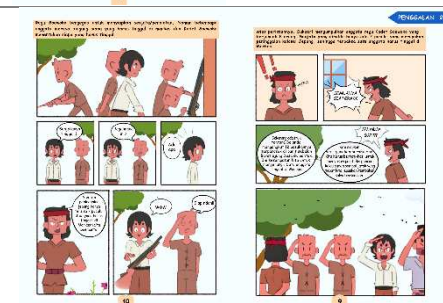
Tabel 2. Hasil Pengembangan Komik digital Pahlawan Agung Kadet Soewoko

Cover Depan		Cover merupakan campuran dari gambar ilustrasi gambar utama Kadet Soewoko. Berwujud digital 2.480x3.508 pixels Penyajian gambar ilustrasi tersebut difungsikan untuk memperjelas/ mempertajam imajinasi pembaca agar lebih mengenali secara dekat tokoh-tokoh yang terlibat dalam komik. Latar belakang divisualkan lingkungan Kadet Soewoko agar pembaca dapat gambaran penuh terkait lokasi terjadi peristiwa. Judul cerita dibuat dengan teknik tipografi dengan menyuguhkan tampilan sederhana dan keluwesan huruf.
Karakter		Bagian karakter ini disajikan 6 gambar karakter yang berbeda, sebagai identitas/gambar ilustrasi yang memvisualkan tokoh pada komik Pahlawan Agung Kadet Soewoko. Guna untuk mempertajam imajinasi pembaca agar mengenal secara dekat tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita Setiap karakter memiliki identik tersendiri. Ilustrasi Kadet Soewoko dibuat mirip dengan patungnya, badan membidang, gagah dan berani pegang senjata. Sukaeri dibuat identik pada peci dan badan kekar layaknya seperti ajudan. Pemimpin Belanda dibuat identik pada baret. Untuk prajurit Indonesia dan prajurit Belanda identik pada pakaiannya. Sehingga pembaca dapat membedakan setiap karakter.

Alur cerita Sejarah Pahlawan Agung Kadet Soewoko



Bagian ini terletak di halaman 4-8 sebagai penggalan 1 yang mengandung sikap tolong-menolong, berani dan kritis. Alur cerita mengisahkan kedatangan pasukan Belanda di jalan Sekaran-Maduran yang terperosok ke dalam parit. Kemudian Ada seorang warga desa melihat kejadian tersebut, akhirnya melaporkan kepada pasukan regu Soewoko. Kemudian kabar tersebut disampaikan kepada komandannya. Gambar ilustrasi divisualkan dari kisah nyata yang diimajinasikan. Ekspresi wajah dibuat serius, kaget yang serius. Penggambaran tersebut agar pembaca ikut hanyut dalam kondisi emosional tokoh, sehingga makna cerita tersampaikan dengan baik. Alur cerita dibuat dramatis agar pembaca lebih hanyut saat membaca. Latar belakang dibuat sesuai cerita yaitu berada persawahan menggambarkan kejadian terperosok dalam parit dan berada didalam ruangan menyampaikan laporan. Pada setiap penggalan terdapat latihan "Ayo Belajar" yang dipergunakan untuk penilaian sikap pada peserta didik. Teks dibuat dengan menerapkan tipografi. Teks bagian prolog dan pada bagian balon kata sama-sama diletakkan tepat dibagian tengah layout untuk memperkesan keseimbangan teks dan memfokuskan pandangan pembaca.

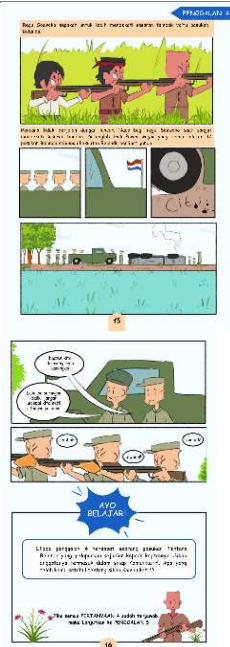


Pada halaman 9-10 memuat penggalan 2 yaitu sikap patriotisme dan disiplin. Alur cerita mengisahkan Sukaeri mengumpulkan rekan-rekannya untuk berkumpul dan mendengarkan arahan Kadet Soewoko. Mereka dengan sekuat menyerang ke tempat truk Belanda terperosok. Gambar ilustrasi memvisualkan seorang kadet Soewoko yang bersikap tegas, disiplin dan para anggota regu yang siap siaga mendapat perintah. Didalam cerita dibuat secara dramatis, senjata sebanyak 7 biji maka sisa 1 yang seharusnya para prajurit harus selalu siap tapi disini dibuat seolah saling tunjuk. Ekspresi wajah dibuat tegas, gelisah dan iba.

Latar belakang dibuat putih yang menyatakan di luar ruangan, yang sesuai dengan cerita aslinya yaitu di halaman Kodim 0812 Lamongan. Teks dibuat dengan menerapkan tipografi. Teks diletakkan didalam balon kata yang sudah diatur spasi dan besar kecil hurufnya agar mempertegas pembaca untuk lebih memudahkan pembaca.



Halaman 12-13 yaitu bagian penggalan 3 memuat sikap Amanah (dapat dipercaya). Pada penggalan ini menceritakan regu Soewoko yang berbondong-bondong berangkat ke lokasi menggunakan perahu menyusuri Sungai. Sesampai dekat dengan pasukan Belanda untuk merayap dan berpencar. Pasukan Belanda sempat kocar kacir akibat dari serangan regu Soewoko. Prajurit Belanda kocar kacir. Ekspresi wajah divisulkan wajah yang serius. Penggambaran demikian bertujuan untuk memperkuat sikap Amanah pada tiap regu Soewoko. Adapun raut wajah atau gambaran visualisasi prajurit yang tertembak yaitu mempertegas bahwa mereka sempat kocar-kacir. Latar belakang terjadi di semak-semak atau perkebunan warga. Maka divisualkan berwarna hijau ditambah rumput dan pohon. Teks diletakkan dalam balon kata bagian Tengah sisi atas layout untuk memperkuat keseimbangan antara teks dengan gambar ilustrasi sehingga tampak selaras dan tidak terlalu penuh.



Halaman 15-16 yaitu bagian penggalan 4 memuat sikap Komunikatif. Pada penggalan ini menceritakan regu Soewoko lebih mendekat sasaran sesuai arahan dan kesepakatan. Akan tetapi rencana tidak berjalan dengan lancar. Datanglah truk Power Wagon milik Belanda membawa sekitar 37 pasukan. Kemudian mereka melakukan serangan balik, sehingga regu Soewoko merasa terancam. Adapun raut wajah para prajurit yang melontarkan tembakan dibuat tegas dan serius. Penggambaran demikian bertujuan untuk mempertegas sikap komunikatif (Bahasa bicara yang mudah dipahami) ditunjukkan oleh regu Soewoko. Panel pada layout dibuat clouse up untuk memperjelas terjadinya peristiwa. Latar belakang suasana yaitu tempat kejadian terperosoknya truk. Latar belakang dibuat putih mewakili kejadian peristiwa di outdoor. Teks diletakkan dalam balon kata bagian Tengah sisi atas layout untuk memperkuat keseimbangan antara teks dengan gambar ilustrasi sehingga tampak selaras dan tidak terlalu penuh.



Halaman 17-19 yaitu bagian penggalan 5 memuat sikap pantang menyerah. Pada penggalan ini lanjutan dari penggalan 4 menceritakan Kadet Soewoko tercengang karena tiba-tiba mendapat perlawanan kuat. Gambar ilustrasi menunjukkan sosok kadet Soewoko melongo dan merasa bingung dengan cara panel dibuat *clouse up*. Akan tetapi Regu Soewoko masih melakukan perlawanan, dengan sumpahnya yang diucapkan oleh Soewoko. Tidak disangka mereka terkepung, tanpa berpikir panjang mereka sepakat untuk menerobos. Keberanian secara tegas dan kritis yang di perintahkan oleh Soewoko Akan tetapi tidak dengan Sukaeri ia sudah merasa iba dan gelisah semenjak kedatangan pasukan Belanda. Raut Wajah digambarkan dengan ekspresi yang bingung, sedih dan iba. Ekspresi kadet Soewoko dibuat tegas dan penuh tekanan. Penggambaran demikian bertujuan untuk memperkuat sikap pantang menyerah dan mengenal konflik emosional para tokoh. Latar belakang pada cerita terjadi di Semak-semak pada cerita divisualkan dengan warna hijau mewakili asli suasana peristiwa. Teks pada balon kata disesuaikan dengan kebutuhan. Digunakan huruf kapital jika ada balon kata sebagai penekanan.

Halaman 17-19 yaitu bagian penggalan 5 memuat sikap pantang menyerah. Pada penggalan ini menceritakan Kadet Soewoko yang akan dibawa ke Markas dan disuruh untuk menyerah kepada tantara Belanda. Tapi Soewoko tetap kokoh dengan pendiriannya tidak akan menyerah. Lebih baik mati dari pada harus menyerah kepada Belanda. Pemberontakan yang dilakukan soewoko membuat Belanda kesal akhirnya Soewoko meninggal duni di tempat. Gambaran visual banyak dibuat panel *clouse up* untuk mempertegas kejadian. Raut wajah Soewoko dan Komandan Belanda dibuat mengerut, seperti orang kesal dan benci. Penggambaran secara *medium shot & clouse up* ini bertujuan untuk memperkuat sikap rela berkorban dan cinta tanah air.

Na'as untuk regu Soewoko, beberapa dari mereka tertembak dan mati ditempat. Akan tetapi ada salah satu prajurit yang berpura-pura mati, yaitu soewignyo sebagai saksi dari terjadinya pembantaian pada Kadet Soewoko. Adapun raut Wajah soewignyo yang dibuat bingung, merasa bersalah, sedih dan kecewa. Penggambaran demikian mencoba mengajak pembaca untuk semakin mengenal konflik emosi dan batin tokoh. Serta mempertegas sikap empati yang diberikan Soewignyo. Ekspresi dibuat seperti itu makna cerita dapat tersampaikan. sehingga pembaca dapat terhanyut dalam cerita dan dapat menerima penyampaian makna cerita. Latar belakang peristiwa terjadi di Desa Gumantuk (*outdoor*). Maka divisualkan berwarna putih dan berwarna orange kecoklatan menggambarkan tanah, Teks diletakkan dalam balon kata bagian Tengah sisi atas layout untuk memperkuat keseimbangan antara teks dengan gambar ilustrasi sehingga tampak selaras dan tidak terlalu penuh.



Bagian halaman 27 alur cerita terakhir sebagai epilog. Dimuat cerita Soewignyo yang pura-pura mati merasa menyesal atas gugurnya Kadet Soewoko harus mati ditangan seorang pasukan Belanda. Soewignyo berjanji akan tetap berjuang mempertahankan Lamongan dari Belanda dan menyampaikan kisah perjuangan Kadet Soewoko kepada arek-arek Lamongan agar kisahnya abadi serta menjadi inspirasi para pemuda Lamongan untuk tetap memperjuangkan Lamongan dari penjajah. Latar Belakang kejadian terjadi di Semak-semak desa Gumantuk, kecamatan Maduran, Lamongan.

Penggalan Sub Bab



Penggalan sub bab terletak pada halaman 8, 11, 14, 16, 20, dan 26. Penggalan memaparkan sub bab dari tiap-tiap sikap/nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita. Seperti tolong-menolong, berani, kritis, patriotism, disiplin, amanah, komunikatif, pantang menyerah, empati, rela berkorban, serta cinta tanah air dan warisan budaya. Layout latihan soal menyuguhkan gambar ilustrasi tokoh Kadet Soewoko, Soewignyo, dan prajurit Indonesia agar pembaca dapat terus hayut dalam suasana cerita. Latar belakang didominasi warna biru lebih ke putih sebagai symbol awan/langit. Teks diletakkan pada bagian tengah layout untuk memfokuskan pandangan pembaca.

Latihan Soal dalam Setiap Kisah Penggalan



Latihan soal pada komik terdapat pada halaman 8, 11, 14, 16, 20, dan 26. Latihan soal memaparkan pertanyaan-pertanyaan terkait penerapan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Adapun nilai-nilai moral tersebut yaitu tolong-menolong, disiplin, amanah, komunikatif, pantang menyerah, empati, rela berkorban, dan cinta tanah air. *Layout* pada Latihan soal disuguhkan gambar ilustrasi dari karakter-karakter dalam komik, seperti gambar ilustrasi Kadet Soewoko, Sukaeri, tentara Indonesia dll. Huruf disusun secara luwes dan sederhana agar tidak membuat pandangan mudah Lelah. Serta peletakan teks tepat Tengah untuk memenuhi layout sehingga tampak seimbang sekaligus memfokuskan pandangan pembaca.

Refleksi



Pada halaman 28 pada komik memuat refleksi terkait manfaat dan sikap yang didapat setelah membaca komik yang dapat diterapkan pada masa mendatang. Layout dibuat background polos agar pembaca lebih focus membaca. Bagian Tengah *layout* di isi gambar ilustrasi kadet soewoko, studi documenter Sejarah dan balon kata sebagai petunjuk memperkuat makna cerita dan keberadaan adanya Sejarah.

Penutup



Pada bagian halaman penutup yang terdapat di halaman 29-30 disajikan profil penulis dan Referensi. Layout pada bagian penutup dihias menggunakan berbau alam seperti ditambahkan ilustrasi dedaunan bagian kiri dan kanan layout untuk memberi kesan keseimbangan. Untuk bagian teks disajikan dengan menerapkan teknik tipografi. Huruf disusun secara luwes dan sederhana sama halnya dengan halaman yang lainnya agar pembaca tidak mudah lelah saat membaca dan memperkuat kesan keseimbangan dan memberi kesan fokus pandangan pembaca.

Sinopsis/Cover Belakang



Cover belakang menyuguhkan gambar asli patung dari Kadet Soewoko. Tujuannya adalah untuk memperjelas karakter Kadet Soewoko kepada pembaca. bagian ini juga disajikan sinopsis cerita Sejarah yang berisi ringkasan siapa dan bagaimana alur cerita Pahlawan Agung Kadet Soewoko. Teks pada bagian ini diletakkan sebelah kanan gambar asli patung Kadet Soewoko dengan warna putih agar tidak menyatu dengan latar belakang sehingga pembaca lebih fokus dalam membacanya.

Hasil pengembangan komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* menampilkan beberapa elemen penting yang dirancang secara sistematis dan menarik. Bagian cover depan merupakan perpaduan ilustrasi digital tokoh utama Kadet Soewoko beresolusi tinggi (2.480×3.508 piksel) dengan latar yang menggambarkan suasana lingkungan tempat terjadinya peristiwa sejarah. Teknik tipografi sederhana dengan huruf luwes digunakan agar judul tampak tegas, seimbang, dan mudah dibaca. Pada bagian karakter, terdapat enam ilustrasi tokoh yang berbeda sebagai representasi visual tokoh-tokoh dalam cerita. Kadet Soewoko digambarkan gagah dengan tubuh bidang dan senjata di tangan, sedangkan Sukaeri tampil dengan peci dan tubuh kekar layaknya ajudan. Pemimpin Belanda dikenali melalui baret khas, sementara perbedaan antara prajurit Indonesia dan Belanda divisualkan melalui warna dan bentuk seragam. Visualisasi ini berfungsi mempertajam imajinasi pembaca agar lebih mengenal tokoh-tokoh yang terlibat.

Bagian alur cerita dibagi menjadi beberapa penggalan (episode) yang menonjolkan nilai-nilai karakter berbeda. Penggalan pertama (halaman 4–8) menampilkan nilai *tolong-menolong*, *berani*, dan *kritis* melalui kisah warga yang membantu pasukan Kadet Soewoko. Penggalan kedua (halaman 9–10) memperlihatkan sikap *patriotisme* dan *disiplin* saat pasukan bersiap menyerang musuh. Penggalan ketiga (halaman 12–13) mengandung nilai *amanah* dengan adegan regu Soewoko menyerang pasukan Belanda menggunakan perahu. Penggalan keempat (halaman 15–16) menonjolkan sikap *komunikatif* dalam penyusunan strategi, sedangkan penggalan kelima (halaman 17–19) menekankan nilai *pantang menyerah*, *empati*, dan *rela berkorban* ketika Soewoko tetap berjuang meski dalam kepungan. Cerita diakhiri dengan epilog pada halaman 27 yang menampilkan Soewiguno, saksi hidup yang berjanji meneruskan perjuangan Soewoko sebagai wujud *cinta tanah air* dan pelestarian nilai perjuangan.

Selain alur utama, terdapat penggalan subbab di halaman 8, 11, 14, 16, 20, dan 26 yang mempertegas nilai-nilai karakter seperti *tolong-menolong*, *berani*, *disiplin*, *amanah*, *komunikatif*, *pantang menyerah*, *empati*, *rela berkorban*, dan *cinta warisan budaya*. Setiap subbab disertai latihan soal yang berfungsi menilai pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita. Desain latihan soal menggunakan ilustrasi karakter utama dan tata letak

teks di bagian tengah untuk menjaga keseimbangan visual serta memfokuskan pandangan pembaca.

Bagian refleksi pada halaman 28 berisi ajakan kepada pembaca untuk menelaah nilai-nilai moral yang diperoleh setelah membaca komik, dengan latar polos agar pembaca lebih fokus memahami makna isi cerita. Selanjutnya, bagian penutup pada halaman 29–30 memuat profil penulis dan daftar referensi. Layout dihiasi elemen dedaunan di sisi kiri dan kanan agar tampak seimbang dan konsisten dengan gaya halaman sebelumnya. Terakhir, cover belakang menampilkan foto asli patung Kadet Soewoko disertai sinopsis singkat berwarna putih di sisi kanan, yang memberikan ringkasan isi cerita sekaligus menegaskan pesan utama perjuangan sang pahlawan.

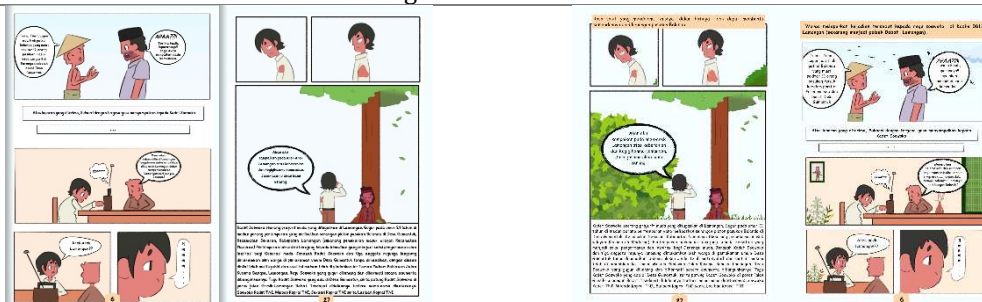
Secara keseluruhan, hasil pengembangan komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* berhasil menggabungkan aspek visual, naratif, dan edukatif dalam satu media yang interaktif. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran sejarah lokal, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai karakter bangsa bagi remaja SMP di Lamongan.

Tabel 3. Hasil Revisi Produk

Produk Sebelum Revisi	Produk Sesudah Revisi
	

Keterangan:

Gambar Ilustrasi pada bagian cover depan sebelum di revisi terlihat kosong tidak memberi cuplikan isi komik dan kurang menarik. Berdasarkan saran dan kritik yang dipaparkan oleh validator ahli media perlu ditambahkan gambar ilustrasi pada bagian *background* tokoh yang mewakili isi cerita dalam buku komik digital tersebut.



Keterangan:

Layout pada bagian *background* sebelum direvisi cenderung kosong/polos, sehingga terlihat kurang menarik untuk dibaca. Berdasarkan saran dan kritik yang dipaparkan perlu adanya perbaikan berupa gambar ilustrasi sesuai pada suasana peristiwa setiap panel.



Keterangan:

Tulisan font pada teks/balon kata sebelum direvisi dinilai terlalu susah untuk membacanya, membuat mata mudah Lelah dan layer *flipbook* /*e-komik* tersebut perlu diperbesar terlebih dahulu. Berdasarkan saran dan kritik oleh validator ahli media II perlu dilakukan perbaikan dengan mengganti font yang lebih mudah untuk dibaca.



Keterangan:

Tulisan font pada teks/balon kata sebelum direvisi dinilai terlalu susah untuk membacanya, membuat mata mudah Lelah dan layer komik digital tersebut perlu diperbesar terlebih dahulu. Berdasarkan saran dan kritik oleh validator ahli media II perlu dilakukan perbaikan dengan mengganti font yang lebih mudah untuk dibaca.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* mengalami beberapa revisi untuk meningkatkan kualitas tampilan visual dan keterbacaan media. Revisi pertama dilakukan pada bagian cover depan, di mana ilustrasi awal dinilai masih terlihat kosong dan kurang memberikan gambaran isi komik. Validator ahli media menyarankan agar pada bagian latar belakang ditambahkan ilustrasi tokoh serta elemen visual yang mencerminkan isi cerita. Perbaikan ini dilakukan dengan menambahkan gambar latar berupa suasana perjuangan Kadet Soewoko sehingga halaman sampul menjadi lebih informatif, menarik, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu pembaca sejak pandangan pertama.

Selanjutnya, perbaikan juga dilakukan pada bagian *layout* dan *background* di setiap panel komik. Sebelum direvisi, tampilan latar belakang cenderung polos sehingga menurunkan daya tarik visual. Berdasarkan masukan dari validator, setiap panel kemudian diberi ilustrasi yang sesuai dengan suasana dan konteks peristiwa yang digambarkan, seperti latar medan pertempuran, suasana sungai, dan lingkungan sekitar tempat terjadinya peristiwa sejarah. Penambahan ini menjadikan tampilan komik lebih hidup, ekspresif, dan kontekstual dengan nilai-nilai perjuangan yang diangkat dalam cerita.

Selain aspek visual, revisi juga dilakukan pada teks dan font yang digunakan dalam balon percakapan. Sebelum revisi, jenis huruf yang dipakai dinilai terlalu sulit dibaca dan membuat pembaca cepat merasa lelah, terutama saat membaca versi *flipbook*. Validator ahli media II menyarankan penggantian font dengan jenis huruf yang lebih sederhana dan nyaman di mata. Setelah direvisi, teks dalam balon percakapan menggunakan font yang lebih besar dan mudah dibaca, serta penataan jarak antarhuruf dan spasi diperbaiki agar tampilan keseluruhan lebih proporsional.

Secara keseluruhan, hasil revisi produk menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek visual, tata letak, dan keterbacaan. Komik digital yang telah direvisi menjadi lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP, sehingga lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui kisah perjuangan Kadet Soewoko.

3.2. Pembahasan

Media pembelajaran komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* bertujuan untuk menjaga eksistensi sejarah lokal di Kabupaten Lamongan serta menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Produk pengembangan ini difungsikan sebagai media penunjang pembelajaran dan penguat pelaksanaan pendidikan karakter bagi peserta didik tingkat sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE melalui tahapan uji validasi ahli media, ahli materi, serta uji lapangan pada peserta didik SMPN 1 Sukodadi. Uji validitas hingga uji lapangan dilaksanakan sejak November 2023 hingga Juli 2024.

Pengembangan media komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* dalam format *flipbook* menarik perhatian peserta didik untuk mempelajari sejarah lokal sekaligus memahami nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Format *flipbook* memberikan pengalaman membaca interaktif karena meniru sensasi membalik halaman buku secara digital. Inovasi berbasis teknologi ini dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan perangkat digital (Dewi, 2023). Sebagaimana dijelaskan oleh Nurjanah dan Mukarromah (2021), pada era revolusi digital, seluruh lapisan masyarakat, baik anak-anak maupun orang dewasa, telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi. Oleh karena itu, penyajian sejarah lokal melalui media digital dianggap lebih efektif dan menarik.

Perancangan komik digital ini mengusung tema sejarah lokal yang menampilkan kisah perjuangan Pahlawan Nasional Kadet Soewoko, mulai dari masa penugasan hingga akhir hayatnya. Media ini memadukan gambar ilustrasi dan teks dalam balon kata. Ilustrasi bergaya *semi-cartoon* dengan warna-warna cerah dipilih untuk menarik minat baca peserta didik. Ilustrasi juga membantu menyampaikan ekspresi dan emosi tokoh sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional dalam cerita. Pemilihan font sederhana dan tata letak yang proporsional memudahkan pembaca dalam memahami isi cerita tanpa merasa lelah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Harnowo Akhmad (2020), yang mengembangkan komik cetak untuk menanamkan nilai karakter cinta ibu kepada peserta didik. Penelitian Eldyansyah et al. (2022) juga menunjukkan bahwa komik berbasis teknologi dan internet tentang peran Bung Tomo mampu meningkatkan ketertarikan belajar sejarah. Sementara itu, Dewi (2023) mengembangkan *e-book* cerita rakyat *Asal Mula Ranu Grati* untuk memperkenalkan kearifan lokal serta nilai moral daerah.

Hasil validasi ahli media menunjukkan tanggapan positif terhadap aspek tampilan, warna, font, serta penerapan prinsip desain. Meskipun terdapat sedikit perbedaan penilaian antara dua

validator, rata-rata skor mencapai 82,75%, yang dikategorikan “sangat layak.” Penyajian digital yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun meningkatkan minat baca peserta didik terhadap sejarah lokal.

Validasi ahli materi juga memperoleh hasil sangat baik. Para ahli menilai bahwa pengangkatan kisah Pahlawan Agung Kadet Soewoko yang jarang terekspos merupakan langkah penting dalam menanamkan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Rata-rata hasil validasi mencapai 95,83% (sangat layak). Komik digital ini juga dilengkapi latihan soal yang bertujuan memperkuat pemahaman nilai-nilai moral dan karakter peserta didik.

Hasil uji kepraktisan terhadap peserta didik menunjukkan persentase 95,67% dengan klasifikasi “sangat layak/sangat valid” sesuai kriteria Arikunto (2006). Uji evaluasi penilaian sikap memperoleh skor 93,33% dengan kategori “baik dan valid.” Hal ini membuktikan bahwa media komik digital *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* efektif digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter, seperti tolong-menolong, keberanian, sikap kritis, patriotisme, disiplin, amanah, pantang menyerah, empati, komunikasi, rela berkorban, serta cinta tanah air dan budaya.

Dengan demikian, seluruh tahapan pengembangan telah dilaksanakan secara runtut, menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, menarik, dan layak disebarluaskan dalam konteks pendidikan karakter berbasis sejarah lokal.

4. Simpulan

Pengembangan komik digital sejarah lokal *Pahlawan Agung Kadet Soewoko* ditujukan sebagai media pengajaran nilai-nilai luhur kepada remaja SMP di era globalisasi. Komik digital ini dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap *Analysis* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menumbuhkan karakter siswa serta menanggapi permasalahan alih media budaya lokal. Analisis juga mencakup karakteristik peserta didik dan konsep media yang relevan dengan konteks pendidikan abad ke-21. Tahap *Design* meliputi perancangan awal produk, pemilihan media, penentuan format, hingga pembuatan rancangan visual dengan bantuan perangkat lunak desain untuk menghasilkan produk yang informatif, interaktif, dan menarik. Tahap *Development* dilakukan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna menilai kelayakan produk. Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, dilakukan uji lapangan untuk memastikan produk layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses secara luas.

Produk komik digital ini menawarkan bentuk media pengenalan sejarah lokal yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi. Bentuk e-book yang memadukan ilustrasi berwarna dan teks bacaan menjadikan komik ini lebih menarik dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Melalui penyajian cerita *Pahlawan Agung Kadet Soewoko*, peserta didik dapat mengenali dan meneladani berbagai nilai karakter seperti sikap tolong-menolong, keberanian, kritis, patriotisme, disiplin, amanah, pantang menyerah, empati komunikatif, rela berkorban, serta cinta tanah air dan warisan budaya. Komik digital ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi tambahan bagi peserta didik untuk memperluas wawasan sejarah lokal dan menjadi sarana bagi guru dalam menanamkan pendidikan karakter dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal dengan memanfaatkan teknologi digital.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan pengguna, misalnya dengan mengimplementasikan media ini di berbagai jenjang pendidikan atau mengintegrasikannya dalam pembelajaran lintas mata pelajaran. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat diarahkan pada pembuatan versi interaktif berbasis *augmented reality* (AR) atau *gamifikasi* untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai karakter dan sejarah lokal secara lebih mendalam.

Daftar Rujukan

- Al-Bahrani, M. W. K., Ratnawati, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Nilai pendidikan kesenian wayang beber Pacitan sebagai ide penciptaan ilustrasi dekoratif digital. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1505-1524>
- Anugrah, T. W., & Nirwandhono, P. (2013). Monumen perjuangan Kadet Soewoko: Simbolisme militer di Kabupaten Lamongan 1972–1976. *Verleden*, 1(2). <http://journal.unair.ac.id/monumen-perjuangan-kadet-soewoko-article-5609-media-47-category-8.html>
- Ardiansyah, I. O., & Widuatie, R. E. (2020). Perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Kabupaten Lamongan tahun 1948–1949. *Historia*, 3(1), 266–288. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/IH/article/view/15195>
- Aziz, A. S. (2022). Pentingnya pendidikan karakter bagi generasi muda di era revolusi 4.0. *Kompasiana*, 1(1), 1–6. <https://www.kompasiana.com/ahmad20510/62a4a3b7bb44863d3036bf52>
- Dewi, A. R. (2023). *Pengembangan e-book cerita bergambar Asal Mula Ranu Grati untuk menginternalisasikan pendidikan karakter kepada anak sekolah dasar*. Kepustakaan Universitas Negeri Malang.
- Eldyansyah, H. N., Agung, D. A. G., & Khakim, M. N. L. (2022). Pengembangan media KISERA (Komik Sejarah Perjuangan) berbasis Android materi peran Bung Tomo dalam pertempuran Surabaya pada tahun 1945 untuk kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 4 Blitar. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(10), 1022–1028. <https://doi.org/10.17977/um063v2i10p1022-1028>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5(November), 25–31. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Listiana, Y. R. (2021). Dampak globalisasi terhadap karakter peserta didik dan kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544–1550.
- Mugi, W. (2013). *Pengembangan sumber belajar IPS berupa game "Social Adventure Games berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP" sebagai sumber belajar IPS SMP materi manusia, tempat, dan lingkungan* (pp. 39–54).
- Muhammad Alif Vidi, M., Al-Farisi, S., Mulyono, T., Andaman, A. R., Wicaksono, P., Thooyib, A. U., Putra, N. W., & Lestari, H. R. (2024). Pengaruh konsumsi manga terhadap minat membaca generasi Z di Indonesia. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 74–85. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3216>
- Nasrullah, Y., Rahman, A., Prasetyo, A. R., & Nasrullah, Y. (2023). Pengembangan web comic fantasi cerita Sura dan Baya untuk mengurangi tindakan rasisme remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 5, 54–74.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Nurmalita Zahra, A. Z. M. (2024). Warna dan emosi untuk media desain interaktif: *Literature review color and emotion for interactive design media: A literature review*. *Jurnal Desain Interaktif*, 13.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2), 128–135. <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE pada pengembangan media interaktif Adobe Flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Puspitasari, D. L., & Targunawan. (2014). Gambaran psikologis: Konsep diri pada anak remaja di wilayah banjir rob. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(2), 116–123. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/IKA/article/view/3983>

- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sabritama, T. S., Iriaji, I., & Anggriani, S. D. (2023). Pengembangan e-comic materi menggambar ilustrasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(2), 165–184. <https://doi.org/10.17977/um064v3i22023p165-184>
- Sarika, S., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Upaya guru mata pelajaran IPS terpadu dalam menanamkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 668. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5598>
- Setyawati, Y., Septiani, Q., Ningrum, R. A., & Hidayah, R. (2021). Imbas negatif globalisasi terhadap pendidikan di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 306–315. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1530>
- Widiawati, W. (2019). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek (PJBL) terhadap sikap peduli lingkungan. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*, 42–58.
- Zuldafrial. (2015). Perkembangan nilai, moral, dan sikap remaja. *Al-Hikmah*, 8(2), 29–48. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v8i2.77>