

Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan *Deep Learning* Pada Siswa Sekolah Dasar

Kasmahani Annisa^{1*}, Murjainah², Marleni³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 12, 2026

Accepted Jul 03, 2026

Published Online Aug 24, 2026

Keywords:

Komik berbasis kearifan lokal

Pendekatan *Deep Learning*

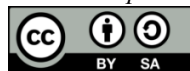
Pengembangan

Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

Pentingnya penelitian ini dilakukan didasarkan pada siswa kelas V sering kali pasif selama proses pembelajaran karena materi IPAS dianggap abstrak dan kurang menarik. Media yang digunakan guru masih berupa buku cetak, gambar-gambar pendukung selama proses pembelajaran sehingga diperlukan media komik yang mampu mendukung pembelajaran IPAS. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* di kelas V SD yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan peserta didik kelas V di SDN 143 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 143 Palembang yang berjumlah 13 orang. Media komik yang dikembangkan menggunakan model Rowntree dengan tiga tahap yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket respon dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata penelitian sebesar 95%, validasi ahli materi diperoleh rata-rata penilaian sebesar 95% dan validasi ahli Bahasa diperoleh rata-rata nilai sebesar 88%, media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* dinyatakan praktis berdasarkan angket respon pendidik yang diperoleh rata-rata sebesar 90%, peserta didik yang diperoleh rata-rata sebesar 89% pada tahap *one to one*, dan 92% pada tahap *small group*. Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan penelitian dan referensi sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan yang berbeda.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Kasmahani Annisa,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Palembang,

Jl. Jend. A. Yani, Lr. Gotong Royong 9/10 Ulu, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: kasmahanianisa@gmail.com

How to cite: Annisa, K., Murjainah, M., & Marleni, M. (2026). Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan *Deep Learning* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 1026–1041. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i2.5316>

Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Deep Learning Pada Siswa Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi peserta didik yang tidak hanya menguasai aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan berkolaborasi, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial dan budaya. Kurikulum yang digunakan di SD saat ini adalah Kurikulum Merdeka, kurikulum ini merupakan regulasi resmi yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dan mulai berlaku efektif sejak tahun 2021. Secara substansial, kerangka kerja yang tertuang dalam kurikulum ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata, melainkan juga menekankan pada penguasaan keterampilan serta kompetensi yang esensial (Cholilah et al., 2023; Indarta et al., 2022).

Akan tetapi, dalam penerapan setiap kemampuan pada abad ke-21 membutuhkan pengembangan pengetahuan dan pemahaman subjek akademik, dengan harapan peserta didik mampu berpikir secara kritis, berkomunikasi secara efektif, mengatasi masalah, dan bekerja sama dengan orang lain untuk membangun kolaborasi (Mashudi, 2021). Inisiatif terbaru dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, kurikulum ini dirancang untuk mendorong model pembelajaran yang lebih fleksibel, berorientasi pada kebutuhan siswa, dan selaras dengan dinamika era modern (Indarta et al., 2022).

Capaian pembelajaran di kelas V SD melalui Kurikulum Merdeka mencakup pemenuhan kompetensi dasar seperti memahami konsep IPAS secara holistik. Namun, di SDN 143 Palembang sebagai tempat penelitian ini dilakukan, ada diferensiasi perubahan yang mengintegrasikan pendekatan *deep learning*. *Deep learning* di sini bukan merujuk pada teknologi kecerdasan buatan, melainkan pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan eksplorasi berulang, refleksi, dan koneksi antar konsep (Hasanah & Pujiati, 2025). Melalui pembelajaran mendalam, siswa didorong untuk memahami konteks materi, menganalisis informasi secara kritis, serta mengembangkan solusi kreatif berdasarkan pemahaman konseptual yang kuat. Pendekatan ini mencakup tiga pilar utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* yang saling berhubungan dan berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, serta menumbuhkan motivasi intrinsik siswa (Lin et al., 2017).

Perubahan kurikulum ini terjadi karena urgensi untuk menyesuaikan pendidikan dengan tantangan abad ke-21, dinamika era tersebut ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi serta semakin beragamnya karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Implikasi dari perubahan ini dapat diamati secara nyata, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dalam konteks tersebut, metode pembelajaran konvensional yang masih sering diterapkan kerap kali gagal dalam membangun pemahaman mendalam. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung hanya menghafal fakta tanpa mampu mengaitkannya dengan konsep yang lebih luas, sehingga tujuan pembelajaran menjadi tidak optimal (Al Farizi et al., 2019; Priawasana & Muis, 2021; Rophi et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 143 Palembang, siswa kelas V sering kali pasif selama pembelajaran dengan motivasi rendah karena materi IPAS dianggap abstrak dan kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mata pelajaran IPAS yaitu buku cetak, gambar-gambar pendukung selama proses pembelajaran dan papan tulis sebagai penyampaian bahan ajar. Kurangnya variasi media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang antusias. Analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan bahwa ada gap antara ekspektasi Kurikulum Merdeka dengan realitas di lapangan, sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan engagement siswa.

Dalam pendidikan, media pembelajaran dapat berupa alat fisik atau bahkan teknologi

yang dirancang khusus untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. (Ani Daniyati et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan media semacam itu menyederhanakan proses penyampaian dan, pada akhirnya, memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara cermat. (Husna & Supriyadi, 2023) mengungkapkan bahwa minat belajar siswa akan meningkat jika kegiatannya menghibur. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, di mana siswa lebih suka visual dan interaktif.

Media komik berbasis kearifan lokal dipilih karena memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Anak-anak usia 6 hingga 12 tahun, khususnya lebih tertarik pada buku yang menampilkan gambar berwarna cerah, ilustrasi karakter yang hidup, dan dialog atau kata-kata yang disampaikan melalui balon yang menyampaikan informasi kepada pembaca (Amelia & Aisyah, 2021; Maulidia et al., 2025; Nurrita, 2018; Pratama & Zasa, 2024).

Kearifan lokal dipilih sebagai dasar karena nilai-nilai budaya lokal, seperti tradisi, cerita rakyat, dan praktik lingkungan, dapat menjadi jembatan untuk menghubungkan pembelajaran IPAS dengan identitas siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual (Sumarni et al., 2024). Pengintegrasian kearifan lokal ke dalam pembelajaran membantu peserta didik memahami konteks sosial mereka, sekaligus mengembangkan keterampilan empati, toleransi, dan penghargaan terhadap keberagaman (Jamaah et al., 2024).

Kearifan lokal yang dipilih dalam penelitian ini adalah tradisi *ngidang* yang merupakan tradisi khas masyarakat Palembang mengenai penyajian makanan. Tradisi ini dilakukan pada saat acara sedekah, pernikahan, serta kendurian yang menjadi budaya masyarakat Palembang. (Syaripuddin et al., 2022) menyatakan bahwa dalam tradisi *ngidang* terdapat nilai-nilai yang dapat diambil manfaat dalam kehidupan bermasyarakat seperti adanya nilai persatuan yang ditunjukkan dari komunikasi dalam interaksi sosial, saling menghormati, dan membangun kerjasama atau gotong royong dalam masyarakat.

Beberapa penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan lokal telah dilakukan pada jenjang sekolah dasar dengan hasil yang secara konsisten menunjukkan kategori valid dan praktis. (Frandalita et al., 2024) mengembangkan komik berbasis kearifan lokal Kota Kayu Agung untuk kelas V SD dan melaporkan hasil yang sangat valid serta praktis, dengan muatan kearifan lokal berupa keberagaman budaya masyarakat Kayu Agung. Sejalan dengan itu, (Kadek Icahayati et al., 2024) mengembangkan media E-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD yang juga terbukti layak digunakan, sementara (Sulistiawati et al., 2023) mengembangkan komik bermuatan kearifan lokal dan penguatan karakter untuk kelas IV SD dengan hasil validitas yang tinggi. Pada konteks mata pelajaran lain, (Fitri et al., 2023) mengembangkan media komik dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa lahirnya Pancasila kelas V SD dan menemukan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, sekaligus efektif digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun penelitian tersebut tidak mengintegrasikan unsur kearifan lokal.

Meninjau penelitian-penelitian tersebut, dapat diidentifikasi dua pola utama. Pertama, penelitian pengembangan komik berbasis kearifan lokal pada jenjang sekolah dasar umumnya berfokus pada aspek kevalidan dan kepraktisan produk, tanpa secara eksplisit merancang isi maupun struktur komik berdasarkan prinsip pendekatan pembelajaran tertentu yang menekankan kedalaman pemahaman, seperti *deep learning*. Kedua, muatan kearifan lokal yang diangkat dalam penelitian-penelitian sebelumnya bervariasi menurut konteks kedaerahan masing-masing misalnya budaya Kayu Agung (Frandalita et al., 2024) namun belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengangkat tradisi *ngidang* sebagai kearifan lokal khas Palembang dalam bentuk media komik pembelajaran.

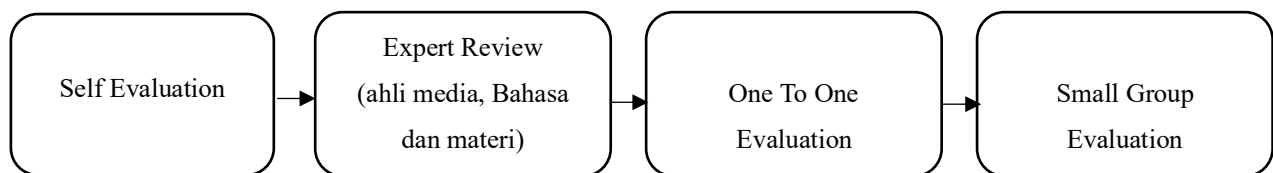
Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut, yaitu bagaimana pengembangan media komik pembelajaran yang secara eksplisit

mengintegrasikan pendekatan *deep learning* ke dalam struktur narasi dan aktivitas belajarnya, dengan muatan kearifan lokal Palembang berupa tradisi *ngidang*, serta bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisannya bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan *Deep Learning* di Kelas V SD”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan, sekaligus menjadi sarana pengenalan dan pelestarian tradisi *ngidang* sebagai bagian dari kearifan lokal Palembang kepada generasi muda.

2. Metode Penelitian

Pada Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan, yang sering disingkat R&D, dapat didefinisikan sebagai pendekatan sistematis untuk menciptakan dan menguji validitas produk pendidikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Rowntree. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 143 Palembang. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 143 Palembang yang berjumlah 13 orang untuk menguji kepraktisan dan 1 guru kelas V untuk menguji kepraktisan media komik.

Model Rowntree merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi suatu bahan ajar. Tahapan dari model ini adalah perencanaan, pengembangan, dan penilaian atau evaluasi. Pada tahap evaluasi peneliti menggunakan model evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari tahap *self evaluation* (evaluasi mandiri), *expert review* (penilaian ahli), *one-to-one evaluation* (uji satu-satu), *smallgroup evaluation* (uji kelompok kecil).



Gambar 1. Model Evaluasi Formatif Tessmer

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik, serta yang terakhir dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah;

a. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan disini menggunakan angket. Hasil angket dianalisis secara deskriptif sebagai masukan untuk merevisi media pembelajaran. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala likert. Setelah itu, lembar validasi yang sudah diisi dan dinilai oleh validator. Selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti dengan rekapitulasi skor hasil penilaian dari masing-masing validator dengan kriteria sebagai berikut;

Tabel 1. Kriteria Nilai Kevalidan

Presentase (%)	Keterangan
81 - 100	Sangat valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup valid
20 – 40	Kurang valid
0 – 20	Tidak valid

Sumber: Tamimi et al., (2023)

b. Analisis Kepraktisan

Untuk menghasilkan media komik yang praktis, maka peneliti perlu melakukan uji kepraktisan berupa angket respon yang diberikan kepada peserta didik dan juga pendidik. Dengan nilai akhir atau nilai kepraktisan sebagai berikut;

Tabel 2. Kriteria Nilai Kepraktisan

Presentase (%)	Keterangan
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 20%	Kurang praktis
0 % - 20%	Tidak praktis

Sumber: Olah Data, (2026)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media komik berbasis kearifan lokal pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R & D (Research and Development)*, dengan menggunakan model pengembangan Rowntree, terdiri dari tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, sehingga proses pengajaran dan pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mata pelajaran IPAS.

Hasil Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pengembangan media komik dimulai dengan tahap analisis yang bersifat sistematis dan komprehensif

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi langsung terhadap siswa kelas lima mengenai karakteristik mereka dan jenis media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Siswa kelas V di SDN 143 Palembang menunjukkan berbagai perilaku selama pelajaran IPAS tampak aktif, sementara yang lainnya cenderung pasif. Dominasi gaya belajar auditori di SDN 143 Palembang terlihat jelas, dengan mereka terutama mendengarkan penjelasan guru melalui metode tanya jawab. Namun, beberapa siswa tetap pasif selama proses pembelajaran di kelas, terutama karena media yang digunakan monoton, seperti buku teks cetak dan gambar pendukung yang sederhana, yang seringkali menyebabkan kebosanan. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik berbasis kearifan lokal, yang dirancang agar menarik dan menghibur.

b. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran merujuk pada buku IPAS kelas V SD. Tujuan pembelajaran: 1) Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat mengetahui warisan budaya yang ada di daerahnya yaitu tradisi ngidang, 2) Setelah membaca, peserta didik dapat mengetahui makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi ngidang.

Hasil Tahap Pengembangan

Di tahap pengembangan, peneliti mulai merancang media pembelajaran komik dengan mengumpulkan berbagai sumber informasi terlebih dahulu untuk menyusun dan membentuk *prototype*.

a. Pengembangan Komik

Tahap ini dilakukan dengan membuat garis besar isi media pembelajaran pada kelas V IPAS Bab 7 Daerah Kebangganku sesuai dengan silabus pembelajaran dengan topik A; Seperti apakah budaya daerahku? Dengan capaian pembelajaran; peserta didik mampu mengenal warisan budaya tradisi ngidang yang ada di daerahnya.

b. Penyusunan Draf

Fungsi penelitian pada tahap ini adalah untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal Palembang, khususnya tradisi ngidang sebagai adat, ke dalam bentuk narasi visual yang menarik dan mudah dipahami anak usia sekolah dasar.

1. Cover media komik memuat judul, nama penulis, logo tut wuri handayani, dan logo universitas PGRI Palembang.
 2. Desain grafis, editor, dan aplikasi yang digunakan untuk mendesain komik.
 3. Petunjuk penggunaan komik, yang terdiri dari tata urutan untuk menggunakan komik.
- c. Produksi *Prototype*

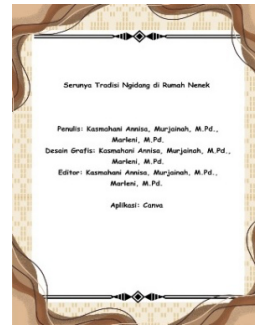
Draft *prototype* komik dapat dilihat lebih lengkap dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3. Draft *Prototype* Komik

Prototype



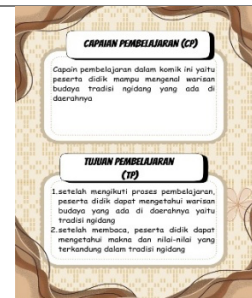
Sampul depan (*cover*) berisikan judul komik, identitas dari universitas



Penulis, desain grafis dan editor



Petunjuk penggunaan komik sebagai panduan penggunaan komik yang ditujukan kepada pengguna yakni peserta didik



Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran materi kearifan lokal tradisi ngidang.



Pengenalan tokoh Hani yang berperan sebagai actor dalam cerita



Pengenalan tokoh Rafi yang berperan sebagai actor dalam cerita

Hasil Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi mandiri peneliti melakukan penilaian mandiri terhadap *prototype* komik sambil berkonsultasi dengan dosen pembimbing.

Tabel 4. Hasil *self evaluation*

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
Cover depan		

gambar ampera diganti dengan gambar tradisi ngidang



Latar belakang pengenalan tokoh diganti dengan pemandangan.



Sumber: Olah Data, (2026)

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
Logo kampus Merdeka diganti dengan logo tut wuri handayani, ditambahkan lagi gambar yang menjadi ciri khas Palembang seperti gambar pempek		
Tata letak diperbesar		
Tata letak diperbesar dan warna latar belakang diubah		

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
		

Sumber: Olah Data, (2026)

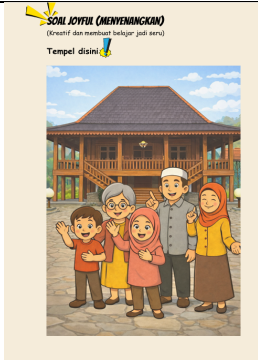
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
Nama orang diawali dengan huruf besar seperti Nyai, Mama, dan Bu.		
Setiap awal kalimat diawali dengan huruf besar seperti Ubak, Ayo dan kalimat "disini" itu dipisah menjadi "di sini"		

Sumber: Olah Data, (2026)

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
Latar belakang diganti dengan rumah limas		

Deskripsi	Sebelum	Sesudah
Latar belakang diganti dengan rumah limas		
kata Umak diganti dengan Ibok		

Sumber: Olah Data, (2026)

a. Evaluasi Praktisi

Setelah tahap kevalidan media komik selanjutnya masuk ke tahap kepraktisan yang diawali dengan memberikan angket respon kepada guru.

Tabel 8. Hasil Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
1.	Tampilan adan efek bagi pengguna	91%	Sangat praktis
2.	Aspek kepraktisan	87%	Sangat praktis
3.	Aspek isi media	92%	Sangat praktis
Rata-rata		90%	Sangat praktis

Sumber: Olah Data, (2026)

Setelah dilakukan pengisian angket respon praktisi maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran berupa komik berbasis kearifan lokal dengan tradisi ngidang mendapatkan jumlah 59 dengan nilai rata-rata 90% yang termasuk kategori “sangat praktis”. Maka dengan demikian kualitas komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* yang dikembangkan praktis digunakan oleh guru, pada evaluasi ini tidak ada saran masukan dari guru. Maka dengan demikian produk yang dikembangkan tidak ada perbaikan, produk layak dan praktis digunakan oleh guru dan selesai pada *prototype III*.

b. Evaluasi One To One

Pada tahap evaluasi *one to one* terhadap tiga orang peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Evaluasi *one to one*

Aspek	Presentase	Kategori
Aspek tampilan	90%	Sangat praktis
Aspek penyajian	91%	Sangat praktis
Aspek manfaat	86%	Sangat praktis
Rata-rata	89%	Sangat praktis

Sumber: Olah Data, (2026)

Berdasarkan perolehan skor pada tabel 8 dapat disimpulkan bahwa *prototype* III media komik berbasis kearifan lokal dengan tradisi ngidang pada tahap *one to one* tanpa adanya revisi dari peserta didik. Setelah melakukan uji coba *prototype* III pada tahap *one to one* selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil (*small group*).

c. Evaluasi *Small Group*

Hasil angket respon peserta didik pada tahap *small group* terhadap *prototype* III media komik berbasis kearifan lokal dengan tradisi ngidang terhadap 10 orang peserta didik mendapatkan rata-rata nilai sebagai berikut;

Tabel 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Presentase	Kategori
Aspek tampilan	90%	Sangat praktis
Aspek penyajian	93%	Sangat praktis
Aspek manfaat	90%	Sangat praktis
Rata-rata	92%	Sangat praktis

Sumber: Olah Data, (2026)

Berdasarkan data keseluruhan tersebut media komik ini mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 92% dengan kriteria” sangat praktis”, dalam tahap ini peneliti tidak melakukan revisi karena peserta didik pada tahap *small group* tidak memberikan saran/komentar untuk melakukan revisi lebih lanjut terhadap media komik yang diuji, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *prototype* III media komik berbasis kearifan lokal dengan tradisi ngidang pada tahap *small group* sangat praktis untuk digunakan tanpa adanya modifikasi tambahan dari peserta didik.

Kevalidan Media Komik

Hasil validasi media atau tampilan dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang. Pada validasi ini didapatkan nilai 95% dengan kategori sangat valid. Penilaian media ini terdiri dari 6 indikator yaitu desain *layout* atau tata letak, desain teks, gambar, animasi, kemasan dan penggunaan. Kriteria yang berkaitan dengan desain teks meliputi jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan serta warna yang digunakan tampak jelas.

Tabel 10. Hasil Validasi Media

Aspek	Presentase	Kategori
Desain layout	90%	Sangat valid
Desain teks	93%	Sangat valid
Image	93%	Sangat valid
Animasi	100%	Sangat valid
Kemasan	80%	Sangat valid
penggunaan	100%	Sangat valid
Rata-rata	95%	Sangat valid

Sumber: Olah Data, (2026)

Hasil validasi Bahasa dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang. Pada validasi ini didapatkan nilai 88% dengan kategori sangat valid sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Validasi Bahasa

Aspek	Presentase	Kategori
Ketepatan pemakaian bahasa	92%	Sangat valid
Aspek penyajian bahasa	90%	Sangat valid
Kesesuaian dengan peserta didik	80%	Sangat valid
Rata-rata	88%	Sangat valid

Sumber: Olah Data, (2026)

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang Berdasarkan hasil penelitian didapatkan rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat valid sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Validasi Materi

Aspek	Presentase	Kategori
Relevansi materi	100%	Sangat valid
Pengorganisasian materi	95%	Sangat valid
Bahasa	90%	Sangat valid
Efek bagi strategi pembelajaran	95%	
Rata-rata	95%	Sangat valid

Sumber: Olah Data, (2026)

Total aspek keseluruhan validasi dari 3 validasi media, Bahasa dan materi yaitu 92%, dengan kategori sangat valid dan praktis diujicobakan di kelas V.

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* untuk kelas V SD termasuk dalam kategori **sangat valid**, dengan perolehan skor rata-rata dari validator media sebesar 95%, validator bahasa 88%, dan validator materi 95%. Ketiga skor tersebut menunjukkan pola yang relatif konsisten dan seluruhnya berada pada kategori sangat tinggi, mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya unggul dari satu aspek saja, melainkan telah memenuhi standar kualitas secara menyeluruh, baik dari sisi kelayakan visual media, ketepatan penggunaan bahasa, maupun kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.

Capaian ini sejalan dengan kriteria kevalidan yang dikemukakan Nieveen (1999), yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi dua unsur utama, yaitu validitas isi dan validitas konstruk validitas isi berkaitan dengan kesesuaian disiplin ilmu yang dikembangkan dalam media pembelajaran, sedangkan validitas konstruk berkaitan dengan keterkaitan seluruh komponen media secara konsisten satu sama lain. Tingginya skor pada ketiga aspek validasi dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa media komik yang dikembangkan bukan hanya menarik secara tampilan, tetapi juga koheren secara struktur dan sesuai dengan kaidah keilmuan materi yang disajikan, sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya. Studocu

Temuan ini memperkuat hasil penelitian pengembangan yang relevan sebelumnya. Frandalita et al., (2024), melalui teknik pengumpulan data berupa lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa dengan skala Likert, melaporkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal Kota Kayu Agung memperoleh kategori sangat valid dengan skor validasi media 92%, materi 97%, dan bahasa 88%. Pola serupa juga ditemukan pada penelitian Nofarinda dkk. (2022) yang mengembangkan media komik pada pembelajaran IPS, dengan rata-rata validasi dari tiga validator sebesar 96,4% (kategori sangat valid) serta tingkat kepraktisan sebesar 90% (kategori sangat praktis). Kesamaan pola hasil pada ketiga penelitian ini termasuk penelitian yang sedang dibahas menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal secara konsisten mampu memenuhi standar kevalidan yang tinggi, terlepas dari perbedaan daerah kearifan lokal, jenjang kelas, maupun mata pelajaran yang menjadi konteks pengembangannya.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan mendasar yang menjadi kontribusi (*novelty*) dari penelitian ini dibandingkan penelitian Frandalita et al., (2024) dan Nofarinda dkk. (2022), yaitu penyisipan pendekatan *deep learning* secara eksplisit ke dalam desain konten komik sebuah elemen yang belum menjadi fokus pada kedua penelitian pembandingan tersebut. Skor validitas bahasa yang relatif lebih rendah (88%) dibandingkan skor media dan materi (masing-masing 95%) pada penelitian ini juga sejalan dengan temuan Frandalita et al., (2024), yang skor validitas bahasanya juga menjadi aspek dengan capaian terendah (88%) di antara ketiga validator. Pola yang berulang ini mengindikasikan bahwa aspek kebahasaan cenderung menjadi titik yang paling menantang untuk dioptimalkan dalam pengembangan media komik pembelajaran, kemungkinan karena tuntutan keseimbangan antara bahasa yang komunikatif bagi anak dan ketepatan kaidah kebahasaan yang baku.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan

lokal dengan pendekatan *deep learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi dan sejalan dengan temuan-temuan penelitian pengembangan sejenis. Implikasinya, pengembang media komik pembelajaran di masa mendatang perlu memberi perhatian khusus pada tahap validasi bahasa, mengingat aspek ini secara konsisten menunjukkan skor yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek media dan materi, sekalipun secara keseluruhan tetap berada pada kategori sangat valid.

Kepraktisan Media Komik

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* memperoleh respons yang sangat positif dari pendidik maupun peserta didik, dengan rata-rata skor angket pendidik sebesar 90%, tahap *one to one* 89%, dan tahap *small group* 92%. Konsistensi skor pada ketiga tahap uji coba ini mengindikasikan bahwa kepraktisan media tidak bersifat sementara atau dipengaruhi oleh jumlah responden tertentu, melainkan stabil pada berbagai skala pengguna, mulai dari individu hingga kelompok kecil. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa media komik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan sebagaimana disyaratkan dalam prosedur pengembangan produk pendidikan. Kriteria tersebut sejalan dengan pandangan (Nieveen & Folmer, 2013), yang menyatakan bahwa kepraktisan suatu produk pendidikan dinilai dari sudut pandang pengguna yaitu apakah para ahli dan praktisi berpendapat bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal, serta apakah kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa produk tersebut benar-benar dapat diterapkan oleh guru dan siswa. Dengan demikian, tingginya skor pada ketiga tahap uji coba bukan sekadar indikator statistik, melainkan bukti nyata bahwa media dapat digunakan secara wajar dalam kondisi pembelajaran sesungguhnya.

Tingginya tingkat kepraktisan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media komik itu sendiri, yang menggabungkan unsur visual dan naratif sehingga mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami peserta didik. Komik dikenal memiliki kelebihan dalam memotivasi siswa selama proses belajar mengajar, karena gambar-gambar di dalamnya menjadi media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sifatnya yang sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal menjadikan komik informatif sekaligus edukatif bagi peserta didik usia sekolah dasar, yang secara alami cenderung lebih menyukai bacaan bergambar dibandingkan buku teks konvensional. Integrasi muatan kearifan lokal pada media ini turut memberikan konteks yang dekat dengan pengalaman keseharian siswa, sehingga materi menjadi lebih bermakna dan relevan, bukan sekadar informasi yang asing bagi dunia mereka.

Selain karakteristik visualnya, tingginya kepraktisan media ini juga tidak terlepas dari pendekatan *deep learning* yang disisipkan ke dalam struktur komik. Pendekatan ini bertumpu pada tiga elemen utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, yang melalui proses *meaningful learning* membuat siswa mampu memaknai hal yang sedang dipelajari, melalui *mindful learning* siswa menjadi agen aktif yang secara sadar mengembangkan pemahaman dan kompetensinya, sementara *joyful learning* membuat siswa termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran. Prinsip *meaningful learning* dalam pendekatan ini berakar pada teori konstruktivis yang dikemukakan oleh David Ausubel, yang menekankan pentingnya menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa atau *prior knowledge*, sehingga peserta didik tidak sekadar membaca cerita komik secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir reflektif dan pemaknaan yang lebih mendalam terhadap isi cerita yang dikaitkan dengan kearifan lokal di sekitarnya.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Hidayat et al., 2025) yang mengembangkan media komik bermuatan kearifan lokal untuk keterampilan membaca kelas IV, dengan validasi media memperoleh rata-rata 89% (kategori sangat baik) serta hasil observasi dan angket kepraktisan masing-masing mencapai 93% dan 94% (kategori setuju). Kesamaan pola hasil ini

menunjukkan bahwa kepraktisan tinggi merupakan karakteristik yang konsisten muncul pada media komik berbasis kearifan lokal, tidak terbatas pada satu jenjang kelas atau satu topik pembelajaran tertentu. Demikian pula penelitian (Ni Made Santi Ayuni et al., 2023) pada pengembangan komik kearifan lokal Sumatera Utara untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD melaporkan skor validasi gabungan sebesar 95% (kategori sangat valid) dan tingkat kepraktisan yang juga tinggi.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan kedua penelitian tersebut, yaitu integrasi eksplisit pendekatan *deep learning* ke dalam desain media komik, yang belum menjadi fokus utama pada penelitian Hidayat et al., (2025) maupun Ni Made Santi Ayuni et al., (2023). Perbedaan ini menjadi kontribusi baru (*novelty*) dari penelitian ini, yakni menunjukkan bahwa kepraktisan media komik tidak hanya dapat dicapai melalui muatan kearifan lokal semata, tetapi juga dapat diperkuat melalui desain pembelajaran yang mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam. Dengan kata lain, hasil penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan memberikan bukti awal bahwa kombinasi kearifan lokal dan prinsip *deep learning* dapat saling melengkapi dalam meningkatkan penerimaan pengguna terhadap media pembelajaran, baik dari sisi pendidik maupun peserta didik.

Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dirancang untuk mendorong pemrosesan informasi yang lebih mendalam pada peserta didik. Guru dan pengembang media disarankan mempertimbangkan integrasi muatan lokal dan prinsip pembelajaran mendalam secara bersamaan sebagai strategi untuk meningkatkan kepraktisan sekaligus kebermaknaan media pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Ke depan, penelitian lanjutan disarankan untuk turut mengukur dampak media ini terhadap keefektifan belajar (misalnya melalui uji pretest-posttest), sehingga simpulan tidak hanya berhenti pada aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga mencakup ketiga kriteria kualitas produk pendidikan secara utuh.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji kevalidan dan kepraktisan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria **sangat valid**, ditinjau dari penilaian validator media, materi, dan bahasa yang seluruhnya berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan validitas bahasa menjadi aspek yang relatif memerlukan penyempurnaan lebih lanjut dibandingkan aspek media dan materi. Media ini juga terbukti **sangat praktis** digunakan, sebagaimana ditunjukkan oleh respons positif dan konsisten dari pendidik maupun peserta didik pada tahap uji coba perorangan (*one to one*) dan kelompok kecil (*small group*).

Temuan ini mengonfirmasi bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam media komik, yang diperkuat dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*meaningful, mindful, dan joyful learning*), mampu menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak secara akademik tetapi juga diterima dengan baik oleh pengguna di lapangan. Media komik yang kontekstual dengan kehidupan siswa terbukti berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemaknaan belajar, sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan terdekat peserta didik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu belum mengukur aspek keefektifan media terhadap hasil belajar siswa secara langsung, karena fokus penelitian masih terbatas pada tahap kevalidan dan kepraktisan produk. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lanjutan menguji efektivitas media ini melalui desain eksperimen atau uji pretest-posttest pada populasi yang lebih luas, sehingga kualitas produk dapat dievaluasi secara utuh berdasarkan ketiga kriteria produk pendidikan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Selain itu, pengembang media pembelajaran selanjutnya disarankan memberi perhatian khusus pada aspek kebahasaan

sejak tahap desain awal, mengingat aspek ini secara konsisten menjadi titik dengan skor validasi terendah pada penelitian ini maupun penelitian sejenis. Bagi guru, media komik berbasis kearifan lokal dengan pendekatan *deep learning* ini dapat menjadi alternatif sumber belajar yang kontekstual dan menyenangkan, khususnya dalam upaya menumbuhkan pemahaman bermakna pada peserta didik sekolah dasar.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

6. Kontribusi Penulis

K.A memahami gagasan penelitian yang disajikan dan mengumpulkan data. Kedua penulis lainnya (M dan M) berpartisipasi aktif dalam pengembangan teori, metodologi, pengorganisasian dan analisis data, pembahasan hasil dan persetujuan versi akhir karya. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: M.I 40%, M. M 30%, dan S 30%.

7. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, [K.A], atas permintaan yang wajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Farizi, M. F., Sudiyanto, & Hartono. (2019). Analysis of Indonesian Language Learning Obstacles in Primary Schools. *International Journal of Educational Methodology*, 5(4). <https://doi.org/10.12973/ijem.5.4.663>
- Amelia, N., & Aisya, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02). <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1). <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Frandalita, F., Oktavia, M., & Rachamawati, P. A. (2024). Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Kota Kayu Agung di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.29408/didika.v10i1.24274>
- Hasanah, N., & Pujiati, P. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Bekasi. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1). <https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.539>
- Hidayat, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Sastra Anak Bermuatan Kearifan Lokal Situbondo Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2). <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1186>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1). <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jamaah, J., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Dampak Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4). <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.1123>
- Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1). <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Maulidia, S. N., Aziziah, I. N., & Faisal, V. I. A. (2025). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *JOURNAL FASCHO: JURNAL PENELITIAN DAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 7(1). <https://doi.org/10.63353/journalfascho.v7i1.385>
- Ni Made Santi Ayuni, I Made Suarjana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Topik Mengidentifikasi Sudut untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Formative evaluation in educational design research. *Educational Design Research. Part A: An Introduction*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratama, H. P., & Zasa, E. U. (2024). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *JURNAL KADESI*, 7(1). <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v7i1.106>
- Priawasana, E., & Muis, A. (2021). Development of Learning Cycle 5E Oriented Learning Tools to Critical Thinking Skills and Creative Thinking. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(2). <https://doi.org/10.32585/ijimm.v3i2.2058>
- Rophi, A. H., Megawati, R., Aiboy, Y. T., Citraningrum, M., & Raunsay, E. K. (2024). Analysis of Science Process Skills of Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7194>
- Sulistiawati, A., Khawani, A., Yulianti, J., Kamaludin, A., & Munip, A. (2023). Implementasi profil pelajar Pancasila melalui proyek bermuatan kearifan lokal di SD Negeri Trayu. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(3). <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i3.7082>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Syaripuddin, Supriyanto, Rofiah, S., & Yuhito, M. (2022). Eksistensi ngidang sebagai tradisi makan khas Palembang di abad 21. *Sosial Budaya*, 19(1).

Biografi Penulis

	Kasmahani Annisa merupakan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas PGRI Palembang, Indonesia. Email: khasmahanianisa@gmail.com
	Murjainah merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Bidang keilmuan dan minat penelitiannya berfokus pada bidang pendidikan. Email: murjainah@univpgri-palembang.ac.id
	Marleni merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang. Beliau merupakan seorang penulis yang terampil di bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Bidang keilmuan dan minat penelitiannya berfokus pada pembelajaran bahasa. Email: marleni@univpgri-palembang.ac.id