

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1. Media Pembelajaran Komik Digital Berkearifan Lokal

Media ialah alat sebagai penyampai informasi seperti teks bacaan, gambar, video, komputer dan lain sebagainya (Budiman, 2016). Media pembelajaran sebagai sarana untuk mentransfer materi yang dapat merangsang daya pikir anak serta meningkatkan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018). Penerapan media dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep materi yang diajarkan (Wijaya et al., 2020). Melalui media pesan yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ulfah & Okyranida, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana belajar yang digunakan sebagai informasi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa yaitu memudahkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran, membuat suasana belajar menyenangkan sehingga dapat memunculkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Teni Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan mampu memberikan kesan serta semangat belajar siswa (Jarmita et al., 2020). Macam-macam media yaitu media audio, media visual dan audio-visual. Media audio berkaitan dengan pendengaran yang dapat menyampaikan pesan melalui suara serta lisan maupun tulisan. Media visual adalah media berupa gambar atau foto serta media audio visual berupa unsur suara dan unsur gambar (Wijaya et al., 2020).

Media pembelajaran kini semakin bervariasi yang menampilkan berbagai kebaruan dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya yaitu media digital. Media digital adalah media yang memanfaatkan TIK (teknologi, informasi, dan komunikasi). Pada Era Revolusi Industri 4.0 abad 21, media digital menjadi pilihan yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami konsep dan menarik perhatian belajar siswa (Jannah & Atmojo, 2022). (Jannah & Atmojo, 2022) juga mengungkapkan bentuk-bentuk inovasi media digital antara lain: youtube, *power point*, komik digital, *e-book*, *flipbook*, dan aplikasi pendidikan (ruang guru, quipper). Media pembelajaran yang diterapkan

hendaknya lebih menarik, bervariasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta pembelajaran tidak sepenuhnya berpusat pada guru saja. Salah satu inovasi media digital yang efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah komik digital (Sari & Erita, 2021).

Komik digital merupakan runtutan cerita dan gambar yang diurut dengan sengaja yang dibuat menggunakan komputer, dipindai dengan *scanner* dan diterbitkan secara digital (Dewi & Rohmanurmeta, 2019). Komik digital bersifat ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel dapat diakses dalam situasi apapun (Narestuti et al., 2021). Komik digital dikemas dengan menarik yang didalamnya terdapat cerita dan gambar yang dapat diakses melalui *handphone* sehingga dapat dibuka dimana saja dan kapan saja karena *handphone* dimiliki hampir oleh semua kalangan (Syahmi et al., 2022). Komik digital sebagai media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut.

Kelebihannya yaitu (1) komik digital memudahkan siswa dalam memahami materi, (2) penyebarannya mudah dan dapat diakses melalui komputer, laptop, *handphone*, (3) komik digital lebih tahan lama dibandingkan dengan komik yang dicetak, (4) mengandung amanat atau pesan yang mudah dipahami oleh siswa. Sedangkan kekurangannya yaitu (1) memerlukan waktu dan tahapan yang cukup lama dalam proses pembuatannya hingga tahap terakhir sampai komik digital dapat dinikmati oleh pembaca, (2) membutuhkan kreativitas saat membuat isi komik digital (Kanti et al., 2018).

Cerita dalam komik digital yang akan diberikan kepada siswa SD lebih baik jika menggunakan cerita yang berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal adalah segala sesuatu kebijakan setempat yang diyakini, dijaga dan diwarisi secara turun temurun oleh masyarakat tertentu (Njatrijani, 2018). Secara bahasa, kearifan lokal terdiri dari dua kata, yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*) (Wijayanto, 2012). Kebijakan daerah, kecerdasan setempat serta pengetahuan di daerah merupakan sebutan lain dari kearifan lokal (Njatrijani, 2018). Kearifan lokal merupakan hasil budaya masyarakat yang menjadi ciri khas dari wilayah tertentu yang meliputi adat-istiadat, sumber daya, keterampilan, kecerdasan, dan etika lokal, (Daniah, 2016). *Local wisdom is knowledge that is appropriate for someone to ensure the development of the country in developing welfare in accordance with local needs*

(Pornpimon et al., 2014). Kearifan lokal adalah pengetahuan yang layak dimiliki seseorang untuk menjamin pembangunan negara dalam membangun kesejahteraan sesuai dengan kebutuhan lokal.

Kearifan lokal dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai salah satu usaha kepada siswa untuk menjaga budaya lokal suatu daerah tertentu (Pingge, 2017). Begitu penting pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran karena bermanfaat untuk menambah pengetahuan siswa, sebagai media untuk menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerahnya, serta sebagai penanaman karakter positif sesuai nilai luhur kearifan lokal (Sarinah, 2019). Pembelajaran berbasis kearifan lokal bertujuan agar siswa mengetahui potensi di daerahnya, mengetahui segala aspek serta kaitannya dengan potensi tersebut, sehingga siswa dapat mengolah potensi serta kekayaan sumber daya alam di daerah tempat tinggal (Khotimah et al., 2021).

2.2. Penguasaan Konsep

Konsep ialah kemampuan awal untuk dapat memahami sesuatu. Penguasaan konsep adalah keterampilan siswa dalam memahami materi secara teori atau implementasinya di kehidupan sehari-hari (Arisanti et al., 2017b). Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan ke dalam bentuk yang lebih mudah dengan menggunakan bahasanya sendiri (Egista et al., 2022). Untuk mengukur tingkat penguasaan konsep siswa dapat dilakukan dengan menerapkan ranah kognitif Bloom yaitu C1 – C6 dan dimensi pengetahuan yang terdiri dari faktual, konseptual, procedural dan metakognitif yang telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl.

Adapun dimensi pengetahuan dan ranah kognitif Bloom C1 s.d. C6 yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. Dimensi Pengetahuan dan Ranah Kognitif

Dimensi Pengetahuan	Ranah Kognitif
A. Pengetahuan faktual	1. Mengingat
1. Pengetahuan tentang terminologi	1.1 Mengenali
2. Pengetahuan tentang bagian khusus dan unsur- unsur	1.2 Mengingat

Dimensi Pengetahuan	Ranah Kognitif
B. Pengerahuan Konseptual 1. Pengetahuan klasifikasi dan kategori 2. Pengetahuan teori, model, dan struktur	2. Memahami 2.1 Menafsirkan 2.2 Memberi contoh 2.3 Mengklasifikasikan 2.4 Meringkas 2.5 Menarik inferensi 2.6 Membandingkan 2.7 Menjelaskan
C. Pengetahuan prosedural 1. Pengetahuan tentang keahlian yang berhubungan dengan suatu bidang tertentu dan pengetahuan tentang algoritma 2. Pengetahuan tentang teknik dan metode spesifik suatu objek 3. Pengetahuan tentang kriteria penggunaan suatu prosedur	3. Mengaplikasikan 3.1 Menjalankan 3.2 Mengimplementasikan
D. Pengetahuan metakognitif 1. Pengetahuan strategi 2. Pengetahuan tentang tugas kognitif 3. Pengetahuan tentang diri sendiri	4. Menganalisis 4.1 Menguraikan 4.2 Mengorganisir 4.3 Menemukan makna tersirat
	5. Mengevaluasi 5.1 Memeriksa 5.2 Mengkritik
	6. Membuat 6.1 Membuat 6.2 Merencanakan 6.3 Memproduksi

Sumber : (Anderson & Krathwohl, 2010)

Dalam taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl) terdapat empat macam dimensi pengetahuan, yaitu : pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif (Anderson & Krathwohl, 2010).

1. **Pengetahuan Faktual** : pengetahuan mengenai informasi yang terpisah-pisah atau unsur dasar yang ada dalam suatu disiplin ilmu tertentu. Pengetahuan faktual dibagi menjadi dua sebagaimana dapat diuraikan sebagai berikut.
 - a) Pengetahuan tentang terminologi: berkaitan dengan pengetahuan tentang nama, simbol tertentu baik yang bersifat verbal maupun non verbal.
 - b) Pengetahuan tentang bagian khusus dan unsur-unsur: berkaitan dengan pengetahuan tentang peristiwa, orang, tempat, waktu dan informasi lain yang bersifat spesifik.
2. **Pengetahuan Konseptual** : pengetahuan yang mencakup teori-teori, model pemikiran serta konsep-konsep tertentu. Terdapat dua macam pengetahuan konseptual, yaitu pengetahuan klasifikasi dan kategori, dan pengetahuan teori, model, dan struktur.
 - a) Pengetahuan klasifikasi dan kategori : merupakan pengetahuan yang penting dimiliki oleh siswa agar dapat mengklasifikasikan atau mengkategorikan materi yang diajarkan.
 - b) Pengetahuan teori, model, dan struktur : merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan prinsip dan generalisasi yang menghasilkan fenomena yang kompleks.
3. **Pengetahuan Prosedural** : pengetahuan tentang suatu rangkaian langkah-langkah atau tahapan yang harus diikuti dalam mengerjakan suatu hal tertentu.
 - a) Pengetahuan tentang keahlian yang berhubungan dengan suatu bidang tertentudan pengetahuan tentang algoritma: pengetahuan algoritma umumnya digunakan dalam pembelajaran matematika.
 - b) Pengetahuan tentang teknik dan metode spesifik suatu bidang tertentu: mencakup pengetahuan yang pada umumnya merupakan merupakan suatu hasil observasi, eksperimen dan penemuan.

- c) Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan penggunaan prosedur: meliputi pengetahuan tentang kapan suatu teknik, strategi, atau metode harus digunakan. Siswa dituntut bukan hanya tahu sejumlah teknik atau metode tetapi juga dapat mempertimbangkan metode tertentu yang sebaiknya digunakan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi yang dihadapi saat itu.

4. Pengetahuan Metakognitif : mencakup pengetahuan mengenai kesadaran secara umum dan pengetahuan tentang kesadaran pribadi seseorang. Pengetahuan tentang metakognitif maksudnya seiring dengan perkembangannya siswa menjadi semakin sadar, tanggung jawab dan semakin banyak tahu tentang keadaan, serta apabila siswa bisa mencapai hal ini maka mereka akan lebih baik lagi dalam belajar.

- a) Pengetahuan strategi: mencakup pengetahuan tentang strategi umum untuk mempelajari, berpikir, dan memecahkan masalah.
- b) Pengetahuan tentang tugas kognitif: mencakup pengetahuan tentang jenis kognitif yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tertentu sesuai dalam situasi dan kondisi tertentu.
- c) Pengetahuan tentang diri sendiri: mencakup pengetahuan tentang kelemahan dan kemampuan diri sendiri dalam belajar.

Ranah kognitif Bloom (Anderson & Krathwohl) terbagi menjadi enam kategori, meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) (Anderson & Krathwohl, 2010).

C1. Mengingat : kemampuan menyebutkan kembali informasi yang tersimpan dalam ingatan yang mengacu pada kemampuan mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif: mengenali dan mengingat

C2. Memahami : kemampuan untuk memahami/mengerti masalah yang ada dengan menjelaskan kembali dengan pemahaman sendiri. Kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif: menafsirkan, memberikan contoh,

mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan.

C3. Mengaplikasikan : menerapkan atau mengaplikasikan konsep dalam keadaan tertentu. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif: menjalankan dan mengimplementasikan.

C4. Menganalisis : kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen guna memperoleh pemahaman yang lebih luas atas konsep tersebut. Ada tiga macam proses kognitif yang tercakup dalam menganalisis: membedakan, mengorganisir dan menemukan pesan tersirat.

C5. Mengevaluasi : usaha untuk membuat pertimbangan terhadap suatu keadaan atau situasi. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini: memeriksa dan mengkritik.

C6. Membuat : menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang termasuk dalam membuat, yaitu: membuat, merencanakan dan memproduksi.

2.3. Karakter Peduli Lingkungan

Karakter adalah watak atau kebiasaan-kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang yang telah tertanam sejak kecil. Karakter dapat terbentuk jika seseorang melakukan aktivitas secara rutin, yang akhirnya menjadi sebuah karakter yang melekat dalam dirinya (Putri, 2018). Karakter-karakter yang dimaksud yaitu toleransi, rasa ingin tahu, kreatif, disiplin, jujur, religius, kerja keras, mandiri, demokratis, tanggung jawab, cinta tanah air, peduli sosial, peduli lingkungan (Baginda, 2018). Karakter peduli lingkungan adalah tingkah laku untuk mencegah kerusakan lingkungan yang terjadi sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan di sekitarnya (Al-Anwari, 2014). Karakter peduli lingkungan adalah karakter yang ada dalam diri individu yang mampu mengelola lingkungan sekitarnya sehingga dikemudian hari dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan (Purwanti, 2017).

Adapun indikator sikap peduli lingkungan meliputi (1) merawat lingkungan, (2) mengurangi penggunaan plastik, (3) mengelola sampah dengan baik, (4) mengurangi emisi karbon, serta (5) penghematan energi (Irfianti et al., 2016). Pentingnya penanaman karakter peduli lingkungan sejak dini mungkin guna

membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki rasa perhatian pada alam sekitarnya (Oktamarina, 2021). Dalam penanaman pendidikan karakter peduli lingkungan terdapat faktor pendukung yaitu media pembelajaran yang memadai serta peran guru sebagai pendidik (Muslim et al., 2021). Tujuan karakter peduli lingkungan yaitu untuk mengembangkan kebiasaan agar tidak merusak lingkungan, menumbuhkan rasa peduli dan tanggung jawab menjaga lingkungan sehingga menjadikan siswa sebagai penolong lingkungan dalam kehidupan (Purwanti, 2017).

2.4. Tinjauan Materi

Kompetensi Dasar dari media komik digital berkearifan lokal yang telah dikembangkan yaitu menggunakan Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita yang berfokus pada materi IPA Siklus Air. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan

Kompetensi Inti	
1.	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman guru, tetangga, dan negara.
3.	Memahami, pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah.
4.	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap pengembangannya.
Kompetensi Dasar	
3.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

Indikator
1. Mampu mengingat definisi proses siklus air. 2. Mampu memahami peran penting pohon dalam siklus air. 3. Mampu mengaplikasikan proses siklus air. 4. Mampu menganalisis dampak kegiatan yang dapat merusak siklus air. 5. Mampu mengkritik dampak kegiatan yang dapat merusak siklus air.
Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu mengingat definisi proses siklus air. 2. Siswa mampu memahami peran penting pohon dalam siklus air. 3. Siswa mampu mengaplikasikan proses siklus air. 4. Siswa mampu menganalisis dampak kegiatan yang dapat merusak siklus air. 5. Siswa mampu mengkritik dampak kegiatan yang dapat merusak siklus air.

Materi Siklus Air

Siklus air adalah materi sains pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang sangat penting bagi kehidupan siswa dan masih banyak siswa yang belum mengetahui proses siklus air di bumi (Lailiyah, 2020). Materi siklus air ini termuat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V Tema 8. Manfaat penerapan pembelajaran sains bagi berbagai jenjang sekolah terutama sekolah dasar yaitu untuk memperkenalkan ruang lingkup sains, seperti : kajian bumi dan antariksa serta pemecahan masalahnya yang dihadapinya (Salsabila & Nugraheni, 2020).

Dalam ruang lingkup sains terdapat materi siklus air. Siklus air yaitu proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari bumi ke atmosfer lalu kembali lagi ke bumi (Afandi, 2021). Tahapan siklus air yaitu sebagai berikut: 1) Evaporasi adalah proses menguapnya air yang disebabkan dari panas sinar matahari, 2) Transpirasi adalah proses penguapan air yang terjadi pada tanaman (biotik) akibat proses fotosintesis, 3) *Kondensasi* yaitu berubahnya uap air menjadi titik-titik air yang akan membentuk awan, 4) *Presipitasi* adalah proses turunnya air hujan ke permukaan bumi, 5) *Infiltrasi* merupakan proses masuknya atau meresapnya air ke dalam tanah (Salsabila & Nugraheni, 2020).

Materi siklus air di atas tercantum pada komik digital yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang disesuaikan dengan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Cirebon yaitu Situ Patok. Berikut deskripsi plot dari komik digital berkearifan lokal : Pada Minggu sore, seorang ayah mengajak anak perempuannya untuk berjalan-jalan ke waduk Situ Patok yang terletak di daerah Mundu Kabupaten Cirebon. Andin dengan kepribadian serba ingin tahu dan cerdas, dia selalu bertanya kepada ayahnya tentang sejarah Setu Patok, bagaimana proses terjadinya siklus air dan dampak pada lingkungan sekitar. Dalam perjalanan sejarah digunakan mesin waktu untuk berimajinasi ke masa lampau lalu kembali lagi ke masa sekarang dilanjut pembahasan tentang pengenalan sampah organik dan non-organik terdapat pula dampak dari penebangan pohon dan pembuangan sampah sembarangan.

Dari komik digital berkearifan lokal yang diterapkan memuat arah cerita yang memfokuskan pada Pendidikan, seperti : membantu siswa untuk memahami materi tentang pengertian siklus air, proses siklus air hingga dampak kegiatan yang dapat mengganggu siklus air, mengedukasi tentang menjaga lingkungan seperti tidak membuang sampah dan pengelolaan dalam memilah sampah berdasarkan jenisnya serta dari sisi kearifan lokalnya yaitu memperkenalkan tempat bersejarah yaitu Situ Patok yang telah ada pada saat zaman penjajah Belanda yang terdapat di kabupaten Cirebon.

2.5. Kajian Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Penelitian (Suwarti et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis kearifan lokal layak digunakan pada pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar. Keefektifan media komik berkearifan lokal dapat dilihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media komik melalui uji coba yang dilakukan diperoleh nilai sebelum menggunakan media sebesar 68 dan sesudah menggunakan media 84.

Penelitian (Wibowo et al., 2021) yang berjudul “Inovasi Komik Akhlak Kearifan Lokal Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar Untuk Melestarikan Budaya Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat baik (A). Terdapat peningkatan karakter siswa yang diketahui dari hasil pretes sebesar 76,81% dan hasil postes 89,83% sehingga media akhlak kearifan lokal digital layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian (Astutik et al., 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter siswa.

Penelitian (Rahmi et al., 2021) yang berjudul “Penerapan Representasi Visual Menggunakan Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Saraf”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa menunjukkan peningkatan N-gain masing-masing 0,64 dan 0,71 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa.

Penelitian (Narestuti et al., 2021) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Application”. Dari hasil penelitian didapat persentase pada saat observasi awal sebesar 61%, selanjutnya persentase meningkat saat telah dilakukan observasi kedua dengan persentase 93%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian (Syahmi et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Syahmi mengungkapkan bahwa media komik digital yang dikembangkannya layak digunakan dalam proses pembelajaran, yang telah diuji oleh para ahli dan siswa dengan mendapatkan hasil yang positif.

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan di atas, tersebut terlihat bahwa media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil capaian dan efektif

untuk digunakan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan yaitu komik namun terdapat sedikit perbedaan-perbedaan yaitu fokus penelitian penulis menggunakan komik digital berbasis kearifan lokal Cirebon, penyebarannya menggunakan link yang dapat diakses menggunakan *handphone* atau komputer, materi yang disajikan dalam komik yaitu siklus air, serta mengukur penguasaan konsep dan karakter peduli lingkungan siswa kelas V.