

IMPLEMENTASI MEDIA E-COMIC DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI FILOSOFI SAINS DAN ISLAM PADA SENI REYOG PONOROGO

by Happy Susanto, Zainal Arif, Ahmad Muslich, Anip Ds Sigit Dwi Laksana, Muh. Tajab

Submission date: 31-Oct-2023 08:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2212627622

File name: 3_jurnal_IMPLEMENTASI_MEDIA_E.pdf (215.47K)

Word count: 3236

Character count: 20820

5
**IMPLEMENTASI MEDIA E-COMIC DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI
FILOSOFI SAINS DAN ISLAM PADA SENI REYOG PONOROGO**

Happy Susanto

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
happysusanto@umpo.ac.id

Zainal Arif

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
zainalarif@gmail.com

Ahmad Muslich

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
ahmadmuslih@gmail.com

Anip Dwi Saputro

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
anipdwisaputro@gmail.com

Sigit Dwi Laksana

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
sigitciovi@gmail.com

Muh. Tajab

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
mtajab@gmail.com

Ja'far Arifin

Mahasiswa Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Ponorogo
jafararifin94@gmail.com

Abstract

This study is an effort to look deeper of Reyog Ponorogo art, especially for the next generation, by using e-comic media to instill the values of science and Islamic philosophy. The question arises as why it is necessary for E-Comic to instill the value of science and Islam in the art of Reyog Ponorogo.

The purpose of this study is to create an effective and efficient Reyog Ponorogo art learning media to instill the values of the philosophy of science and Islam.

The research method used is literature study. Data was also collected through readings related to Reyog Ponorogo art, E-Comic media and the inculcation of the values of science and Islamic philosophy.

The results showed that to preserve the art of Reyog Ponorogo to the next generation of the nation, an alternative media of e-comic was needed to instill the values of the philosophy of science and Islam.

Keywords : *Implementation, E-Comic, Value of Sains and Islamic Philoshopy, Reyog*

PENDAHULUAN

Agama sebagai institusi sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap, nilai, dan perilaku, serta interaksi antar manusia dengan manusia lainnya (Uddin, 2003). Islam diyakini oleh umat muslim telah memuat semua aturan kehidupan yang sistematis, menekankan pentingnya mencari keridhaan Allah dalam menjalankan semua aktivitas kehidupan.(Rafiki & Wahab, 2014). Keterkaitan antara Islam dengan nilai moralitas terdapat dalam ayat al-Qur'an, QS. 2: 25. Qs. 95: 6, dan QS. 103: 3. Dalam ayat al-Qur'an tersebut, orang-orang beriman adalah orang yang selalu beramal kebajikan dan dilakukan dengan benar serta ikhlas. Era digital yang dikembangkan dari kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menilai Sains sebagai sumber utama kemajuan ilmu pengetahuan saat ini. Fakta menunjukkan Sains memiliki peran penting dalam perubahan masyarakat tradisional menuju masyarakat modern. (H.A.R. Tilaaar, 2004). Kondisi perubahan ini tentunya memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia yang membuat teknologi mampu memenuhi seluruh kebutuhan hidup manusia, mulai dari belajar, bekerja, bisnis, *shopping*, komunikasi, dan sebagainya.(Schwab, 2016) (I Wayan Aryawan, 2015) (Wijaya et al., 2016)(Edi Irawan, Ahmadi, Agus Prianggono, A.D. Saputro, 2020).

Kondisi tersebut dapat dikatakan sebagai keuntungan dari kemajuan teknologi dan informasi bagi kehidupan manusia di era disruptif, yaitu sebuah era yang menuntut situasi kondisi tatanan yang sudah mapan harus mampu menyesuaikan diri dengan inovasi yang tidak terlihat dan terjadi dengan tiba-tiba, dan massif. Tantangan yang muncul dari keadaan ini adalah proses internalisasi nilai Islam dalam pendidikan mengalami hambatan signifikan (Syarif, 2020), sebab ajaran agama dapat dilupakan begitu saja, karena menganggap kemajuan teknologi diperoleh berkat kemajuan dari Sains(Andi Muhammad Asbar, 2019). Kondisi demikian menjadikan Islam terjebak dalam sekulerisasi ilmu pengetahuan. Sekulerisasi disini memiliki arti ilmu pengetahuan yang dipisahkan dari Agama Islam (Nurdyansyah, 2018) Proses pendidikan tidak

cukup sekadar memberikan pengetahuan terbaru saat ini, akan tetapi lebih dari itu pendidikan yang bagus haruslah mampu membentuk sistem keyakinan pada siswa yang bersumber dari pengetahuan yang mereka miliki, sehingga mereka mampu menemukan tujuan hidup mereka sendiri.(Diana, 2016). Hasil penelitian kuantitatif menunjukkan pengintegrasian antara Sains dengan nilai Islam memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan skor rata-rata 15,96% lebih tinggi dari pembelajaran konvensional (Purwati et al., 2018). Pengintegrasian Sains dengan ilmu agama di era digital ini melalui media mobile seamless dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan serta keterampilan siswa. Pola pembelajaran ini membuat siswa milenial dapat menunjukkan hasil belajar dengan baik, serta mereka dapat berterima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga kualitas agama siswa milenial juga meningkat (E. F. Fahyuni, Wasis, A. Bando, 2020).

Seni budaya lokal yang berada di kabupaten Ponorogo memiliki nilai historis dan pesan moral yang sangat tinggi. Satu diantaranya adalah seni Reyog Ponorogo. Keunikan seni ini tidak saja terletak pada pementasannya, lain dari pada itu sejumlah nilai luhur yang dikandungnya. Tidak mengherankan apabila seni yang juga disebut dengan *Barongan* menarik berbagai kalangan (akademisi, seniman, budayawan, birokrat, pengusaha, partai politik, media, pesantren, dan lainnya). Popularitas seni Reyog Ponorogo telah melahirkan *branding* bagi kabupaten Ponorogo sebagai “Kota Reyog” (Rido Kurnianto 2017). Pendidikan kepada anak mulai dari usia dini sampai dengan sekolah dasar menjadi moment yang sangat penting dalam mengenalkan budaya bangsa yang salah satunya adalah Seni Reyog Ponorogo, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya (Hasan, 2010). Hal tersebut juga sesuai dengan Nawacita Pendidikan dan Kebudayaan Bangsa Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi memiliki dampak signifikan dalam rangka pengenalan budaya salah satunya adalah komik. Menurut Daryanto (2010), Komik yang disajikan secara visual memiliki beberapa kelebihan untuk menarik siswa secara emosional dalam proses pembelajaran. Untuk mempermudah guru

dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas, serta untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang mereka anggap sulit (Maryani et al., 2018), guru dapat memanfaatkan media pembelajaran komik sebagai media bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas (Nuraini & Saputro, 2019)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah studi kepustakaan (*library research*) yang desain penelitiannya menggunakan dua sumber data, yaitu: sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari buku, jurnal, dokumen, kamus dan literatur lainnya (Syarif, Ramadhan, 2019). Untuk sumber data sekunder dengan meneliti objek yang dilapangan, sehingga ada kaitanya dengan Implementasi Media E-Comic dalam Menambahkan Nilai-nilai Filosofi Sains dan Agama pada Seni Reyog Ponorogo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media komik merupakan sejenis cerita kartun yang mengekspresikan karakter tertentu, dan memainkan cerita dengan urutan tertentu yang dapat memberikan kesenangan kepada pembacanya (Nurul Fauziah, 2017). Banyak ahli telah meneliti terkait penggunaan media komik dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Mufida Awalia Putri, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan sikap saintifik. Penelitian lainnya terkait penggunaan media komik dalam pembelajaran menunjukkan selain dapat meningkatkan HOTS siswa juga dapat menginternalisasikan nilai budaya lokal dalam pembelajaran (Tri Widiyastuti, Sty Slamet, 2020). Mudahnya penerapan media komik dalam pembelajaran disebabkan oleh media komik yang digunakan dalam pembelajaran dapat mengilustrasikan materi untuk memudahkan contoh konkret materi ajar yang tidak dapat dihadirkan dalam kelas.. Komik juga dapat meningkatkan minat baca siswa sebab kemasannya

media komik yang menarik dari pada materi ajar biasa (Purnama et al., 2015) (Kurniawan, 2013).

Aplikasi e-comic merupakan pengembangan dari media komik dalam dunia digital supaya media komik dapat diakses dalam *smart phone*, android, televisi, radio, komputer, video, dan kamera (Aeni & Yusupa, 2018) (Henny Purnamasari, Siswoyo, 2018) (Puji Suciarti, 2021). Pembelajaran yang dilakukan melalui media e-komik juga dinilai lebih efektif, sebab kepraktisannya, penyajiannya yang ringkas tapi memuat pesan yang bermakna, tayangannya yang menarik, mayoritas penyajian dalam e-komik berupa bentuk kartun yang menarik minat belajar siswa. (Rina et al., 2020). ⁴ *E-comic* merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer serta mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan *e-comic*. (Maharsi, 2004:7) Gambar membuat cerita lebih mudah diserap, teks membuat *e-comic* mudah dimengerti pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diikuti dan diingat. Dalam berbagai hal *e-comic* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan dikarenakan penampilannya yang menarik, format dalam *e-comic* diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada hiburan semata (Sudjana dan Rivai, 2007)

Proses kerja keilmuan sains dari berbagai aspeknya, mulai aspek logis, sosiologis, antropologi. Karena proses kerja sains berkaitan dengan hal tersebut, maka pengetahuan, konsep, ide pemikiran dari pengetahuan dan teknologi memiliki penyelidikan sains serta bagaimana diterapkan pada sains yang lebih kompleks. Sains digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan merujuk pada objek-objek yang berada di alam yang bersifat umum dan menggunakan hukum-hukum pasti yang berlaku kapanpun dan dimanapun (John M. echols dan hasan sadilli, 2008).

Siswa dalam memperoleh pengetahuan yang utuh secara intelektual dan religius dilakukan melalui pengintegrasian nilai-nilai Islam dalam sains sehingga terwujud kepribadian

yang Islami. Alqur'an memberikan perintah kepada manusia untuk memanfaatkan dan mempelajari fenomena-fenomena yang terjadi di alam sekitar dengan sebaik mungkin (Samsul Nizar, Muhammad Syarifudin, 2010). ¹ Pandangan Islam ilmu pengetahuan dan alam adalah keseimbangan dengan agama, hubungan ini menyiratkan aspek yang suci untuk mengejar pengetahuan ilmiah oleh umat Islam, karena alam sendiri dilihat dalam Al-qur'an sebagai kumpulan tanda-tanda menunjukan kepada Tuhan. Media pembuktian atas keesaan dan kekuasaan Allah yaitu dengan teknologi yang telah ada. Karena kepercayaan umat modern dengan jika telah ada pembuktiannya dan terdapat hasil yang akurat.

Aktifitas saintifik atau kegiatan ilmiah dengan berlandaskan konsep natural secara Islami, lain dari pada itu dalam paradigma Islam sains bersifat fisik serta mempunyai tujuan yang tertentu (Zarkasyi, 2016) Artinya, dalam melakukan kegiatan saintifik, para ilmuwan muslim yang berpedoman al-Qur'an dan Hadits dapat melahirkan produk sains yang membawa maslahat bagi kehidupan manusia, baik jangka panjang maupun jangka pendek. Alam semesta yang menjadi sumber realitas penalaran sains merupakan gambaran yang tak terpisahkan dari wujud Allah. Karena dibalik wujud dan realitas alam semesta ini terdapat dimensi metafisik maupun tujuan dari penciptaannya. Sains dalam Islam ditujukan untuk melakukan pembuktian terhadap isyarat-isyarat untuk pencarian ilmu sebagaimana tertera dalam al-Qur'an (Bakar, 2016). Hal inilah, yang menjadi tawaran paradigmatis al-Attas tentang Sains Islam. Yang mana, dimulai dari uraiannya secara filosofis tentang makna sains dan ilmu beserta fungsinya. ³ Nilai-nilai Islam adalah sekumpulan dari prinsip hidup saling terkait dan tidak dapat terpisahkan seperti prinsip hidup bagaimana manusia menjalankan kehidupan dimuka bumi. Nilai ³ merupakan suatu gagasan atau konsep tentang apa yang dianggap penting bagi kehidupan. Melalui nilai dapat menentukan ide, gagasan, cara berfikir serta tingkah laku baik maupun buruk (Jamaliah Hasballah, 2008). ³ Dalam bahasa arab agama berasal dari *ad-din* yang artinya

sejumlah aturan yang disyariatkan Allah SWT bagi hamba-Nya baik mengatur kehidupan duniawi maupun ukhrawi (Muhammad Daud Ali, 2008).

Masyarakat Ponorogo pada umumnya memahami Reyog Ponorogo sebagai sebuah legenda tentang peristiwa Dewi Songgolangit yang dilamar oleh Klanasewandana. Versi yang lain terdapatnya prasasti Bantarangin di wilayah Ponorogo bagian barat tepatnya dibagian Sumoroto, selain itu terdapat juga Reyog versi Suryongalam atau Ki Ageng Kutu yang ditandai dengan prasasti di Desa Kutu Jetis Ponorogo. Versi Bathara Katong yang dikembangkan untuk sekolah dan santri dalam rangka pelestariannya, banyak varian yang beragam terkait dengan versi sejarah Reyog Ponorogo sehingga masih banyak dibutuhkan model kajian dan pengembangan yang saling melengkapi. (Rido Kurnianto, 2017)

Berdasarkan sejarah dan perkembangan Reyog Ponorogo terdapat beberapa ragam dan model pertunjukan Seni Reyog tersebut antara lain:

1. Reyog Tempo Dulu merupakan embrio dari Seni Reyog Ponorogo yang mendapatkan pengakuan dari semua pihak dan menjadi dasar Seni pertunjukan Reyog Ponorogo itu sendiri.
2. Reyog Pelajar, pelestarian Reyog Ponorogo semakin berkembang sampai ke sekolah baik dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas. Di Ponorogo banyak sekolah yang sudah melestarikannya seperti SMA 01 Ponorogo, SMA 02 Ponorogo, MTs N Jetis, Pondok Pesantren Arrisalah dan sekolah lainnya.
3. Reyog Pusaka merupakan pertunjukan dan berpedoman berdasarkan pada pakem atau (aturan) pertunjukan yang disiplin mulai dari perangkat, tata busana, maupun seni tarinya.
4. Reyog Obyog merupakan pertunjukan Seni Reyog Ponorogo lebih mengutamakan kebersamaan dan hiburan semata. Jadi dalam pertunjukan tidak memegang aturan atau kedisiplinan yang ada.

5. Reyog Santri merupakan jenis pertunjukan Seni Reyog Ponorogo yang dikembangkan oleh beberapa Pondok Pesantren yang ada di Ponorogo. Prinsip dari Reyog Santri adalah menutup aurat serta memegang nilai-nilai keislaman.

Terdapat nilai-nilai yang diambil dari Seni Reyog Ponorogo yaitu:

1. Nilai Pendidikan identik dengan membangun karakter atau penguatan individu sebagai wong Ponorogo digunakan sebagai dasar dalam memilih instrumen Reyog yang berupa kepala harimau dan burung merak. Dalam kedua bintang yang terpilih tersebut menggambarkan sebuah karakter yaitu kuat dan indah.
2. Pendidikan Budi Pekerti yang dilambangkan oleh kepala harimau dan burung merak yang memiliki nilai kekuatan dan keindahan, diharapkan menjadi dasar perilaku dan kepribadian masyarakat Ponorogo.
3. Pendidikan Jasmani dan Rohani didalam Seni Reyog Ponorogo terdapat di manik paruh burung merak. Jika difilosofikan adalah media mengingat (dzikir) kepada Allah SWT.
4. Pendidikan Kepemimpinan identik dengan karismatik Klanasewandana dengan karakteristik kuat dan gagah berani. Diharapkan sosok pemimpin yang mengayomi rakyat seperti Klanasewandana, yang taat kepada pencipta, ilmu yang luas, profesional dalam segala aspek, amanah serta sehat fisik.
5. Pendidikan Kewiraan ditunjukkan dengan nilai-nilai patriotisme, ketrampilan dan kecakapan hidup yang ada pada Tari Kuda (Jathil) yang berdasarkan sejarah awal dipernkan oleh prajurit laki-laki.
6. Pendidikan Kesabaran dan Optimisme, Tari Pujangganong yang terkesan lucu, banyak ulah, selalu membuat sensasi sebagai simbol bahwa hidup di dunia tidaklah mulus. Banyak hambatan dan cobaan dengan beragam jenis, bahkan di dalam Islam telah menggariskan pemeluknya semakin seseorang berkualitas keimanannya semakin berat cobaan atau ujian yang akan diterima.

7. Pendidikan Kesabaran dan Optimisme dibaratkan dengan Tarian Pujangganong, filosofi dari tarian ini adalah bahwasanya dalam kehidupan terdapat cobaan dan rintangan.

Berdasarkan uraian data di atas terkait dengan ⁵ Media E-Comic dalam Menanamkan Nilai-nilai Filosofi Sains dan Islam Pada Seni Reyog Ponorogo adalah:

- a. Bahwasanya dalam penyampaian materi pembelajaran perlu adanya daya dukung untuk memahami materi salah satunya adalah media komik, media komik merupakan sejenis kartun yang mengekspresikan karakter tertentu sehingga memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran serta ilustrasi gambar membuat anak memiliki daya tarik tersendiri. Sedangkan e-comic adalah pengembangan dari media komik versi pembaharuan, di era digital anak lebih tertarik dalam pembelajaran dan dapat diakses melalui *smart phone*. Efektifitas penggunaan media e-comic adalah pesan dan informasi yang disampaikan mudah diikuti dan diingat, sehingga dalam penyampaian materi ajar memiliki varian tersendiri. Kombinasi antara teks dan gambar beserta dapat diakses menggunakan teknologi terbaru menjadikan prosentase pemakaian media e-comic digemari oleh anak.
- b. Islam dan sains tidak bisa dipisahkan satu dengan lainnya, sains mempunyai aspek logis sehingga hukum-hukumnya sudah pasti. Pembuktian alam didalam Al-Qur'an merupakan tanda kebesaran Allah SWT, kegiatan saintifik sangat diperlukan bagi orang muslim untuk terus mengembangkan ilmu sains sehingga munculah cendekiawan dibidang sains. Alam semesta yang menjadi sumber realitas penalaran sains merupakan gambaran yang tak terpisahkan dari wujud Allah. Karena dibalik wujud dan realitas alam semesta ini terdapat dimensi metafisik maupun tujuan dari penciptaannya. Sains dalam Islam ditujukan untuk melakukan pembuktian terhadap isyarat-isyarat untuk pencarian ilmu sebagaimana tertera dalam al-Qur'an.
- c. Sejarah Reyog Ponorogo memiliki beberapa versi sejarah yaitu Ki Ageng Kutu, Bantarangin, Bathoro Katong. Berbagai versi historis seni Reyog Ponorogo baik yang

bersifat sejarah maupun legenda justru akan memberikan aspek-aspek kajian yang semakin kaya yang dapat dipastikan bisa dipergunakan untuk modal pengkajian yang saling mengisi dan melengkapi. Ragam pertunjukan Seni Reyog Ponorogo meliputi 1) Reyog Tempo Dulu, 2) Reyog Pusaka, 3) Reyog Obyog, 4) Reyog Santri. Nilai yang terkandung dari Seni Reyog Ponorogo adalah: 1) Nilai Pendidikan, 2) Pendidikan Budi Pekerti, 3) Pendidikan Jasmani dan Rohani, 4) Pendidikan Kepemimpinan, 5) Pendidikan Kewiraan, 6) Pendidikan Kesabaran dan Optimisme.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, terkait Implementasi ⁵ Media E-Comic dalam Menanamkan Nilai-Nilai Filosofi Sains dan Agama pada Seni Reyog Ponorogo:

1. Media e-comic merupakan pengembangan dari media komik versi pembaharuan, di era digital anak lebih tertarik menggunakan teknologi berkemajuan contohnya adalah menggunakan *smart phone* berbasis android. Efektifitas pembelajaran menggunakan e-comic adalah penyampaian informasi lebih mudah sehingga pembelajaran lebih menyenangkan perpaduan gambar dan teks sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
2. Sains dan Islam mempunyai tujuan yaitu mendapatkan suatu ilmu secara keseluruhan, baik dari pengetahuan intelektual maupun religius untuk mengembangkan pribadi yang baik berdasarkan konsep Islam. Alqur'an memerintahkan kepada manusia untuk meningkatkan kemampuan ilmiah sehingga mempunyai manfaat terhadap manusia.
3. Seni Reyog Ponorogo merupakan budaya lokal yang harus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa, media pengenalan budaya banyak macamnya, salah satunya media e-comic. Adapun nilai-nilai yang terkandung dari Seni Reyog Ponorogo adalah nilai pendidikan, pendidikan budi pekerti, pendidikan jasmani dan rohani, pendidikan kepemimpinan, pendidikan kewiraan, pendidikan kesabaran dan optimisme.

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan keberkahannya kepada kami semua, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, kami juga mengucapkan terima kasih kepada DRPM Ristek-BRIN dengan nomor kontrak 140/VI.4/PN/2021 yang telah mendukung kami dalam penelitian tentang e-comic reog.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>.
- Andi Muhammad Asbar. (2019). Diskursus Wacana Sains Dan Teknologi Serta Dampaknya Pada Pendidikan Islam. *Tajdid: J*, 3(1), 483–497.
- Diana, A. U. (2016). *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius melalui Budaya Sekolah*. STAIN Ponorogo.
- E. F. Fahyuni, Wasis, A. Bando, M. B. U. B. A. (2020). Integrating Islamic Values and Science for Milenial Students Learning on Using Seamless Mobile Media. *IPA*, 9(2), 231–240.
- Edi Irawan, Ahmadi, Agus Prianggono, A.D. Saputro, M. S. R. (2020). *YouTube Channel Development on Education: Virtual Learning Solutions during the Covid-19 Pandemic / International Journal of Advanced Science and Technology*. International Journal of Advanced Science and Technology. <http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/21080>.
- Efita Sari, D. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1). <https://quizlet.com/>.
- H.A.R. Tilaaar. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-Tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Grasindo.
- Henny Purnamasari, Siswoyo, V. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Materi Dinamika Rotasi. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 7, 1–7.
- I Wayan Aryawan. (2015). Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Di Era Revolusi Industri 4.0 Berlandaskan Pada Konsep Panca Upaya Sandhi. *Ilmiah Ilmu Sosial*, 5(1), 131–141.
- Kurniawan, W. P. R. Y. (2013). PENERAPAN MEDIA KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3 PONOROGO. *Pendidikan Ekonomii*.
- Kurnainto, Ridho. (2015). Pendidikan Karakter Konco Reyog Ponorogo Berbasis Pendidikan Islam. LPPM UNMUH Ponorogo: Ponorogo.
- Kurnainto, Ridho. (2017). Sejarah Reyog Ponorogo Sejarah Nilai dan Dinamika dari Waktu ke Waktu. Litera: Yogyakarta.

Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(1), 1–12. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30434>

Nuraini, N., & Saputro, A. (2019). *Influence of Comic Media Implementation in Islamic education Learning of Students in the School*. <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2284001>.

Nurdyansyah, N. (2018). *Integration of Islamic*.

Nurul Fauziah. (2017). *The Effectiveness of Using English Comic in Teaching Students' Speaking Ability*. Surakarta: State Islamic Institute of Surakarta.

IMPLEMENTASI MEDIA E-COMIC DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI FILOSOFI SAINS DAN ISLAM PADA SENI REYOG PONOROGO

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	j-las.lemkomindo.org Internet Source	2%
2	ejournal.kopertais4.or.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	2%
5	scholar.google.com Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On