

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ELEKTRONIK
CERITA RAKYAT LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN CANVA UNTUK
SISWA KELAS X DI MAN 1 KOTA LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

Oleh

Putri Yulia Citra

NIM : 06021182126001

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ELEKTRONIK
CERITA RAKYAT LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN CANVA UNTUK
SISWA KELAS X DI MAN 1 KOTA LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

Oleh

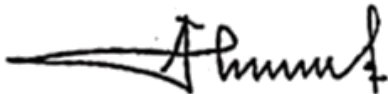
Putri Yulia Citra

NIM 06021182126001

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

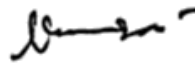
Mengesahkan:

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

Pembimbing,



**Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
NIP 195901171983031014**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ELEKTRONIK
CERITA RAKYAT LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN CANVA UNTUK
SISWA KELAS X DI MAN 1 KOTA LUBUKLINGGAU**

SKRIPSI

Oleh

Putri Yulia Citra

NIM 06021182126001

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

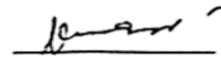
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Desember 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.



2. Anggota/ Penguji : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.



**Indralaya, 24 Desember 2024
Mengetahui
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Yulia Citra

NIM : 06021182126001

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Cerita Rakyat Lubuklinggau Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas X Di MAN 1 Kota Lubuklinggau” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, 05 Januari 2025




Putri Yulia Citra

NIM 06021182126001

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, sumber segala ilmu, hikmah, kekuatan, dan kasih sayang yang tak terbatas. Dengan rahmat dan izin-Nya, segala urusan menjadi mudah dan segala kesulitan dapat dilalui. Pada kesempatan ini, saya mengucapkan syukur yang mendalam atas segala nikmat dan petunjuk yang diberikan-Nya selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap langkah, pikiran, dan usaha yang tercurahkan menjadi bukti betapa besar karunia Allah SWT dalam memberikan kemudahan dan ketenangan di setiap prosesnya.
2. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Wahid Hasim, S.Ag., M.Pd., yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan doa yang tak pernah berhenti engkau berikan. Engkaulah inspirasiku, teladan dalam keteguhan, dan sumber kekuatan dalam setiap langkah.
3. Pintu surgaku Ibunda Marlisanayanti, S.P., yang sangat berperan dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas, doa yang tak pernah terputus, serta kesabaran beliau dalam membimbing penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.
4. Terima kasih pada Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo., M.Pd. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan waktu, kebaikan, perhatian, keikhlasan, serta kesabaran dalam memberikan bimbingannya sejauh ini.
5. Terima kasih pada Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yakni Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus segala administrasi pendidikan saya selama berkuliah.
6. Terima kasih kepada seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan dedikasinya, ilmu, serta pengalaman yang berharga kepada saya.
7. Terima kasih kepada seluruh teman-teman seperjuangan PBSI angkatan 2021 atas kebersamaan dan perhatiannya selama ini.

8. Teruntuk sahabatku tercinta Fitri Rahmadani, Putri Wulandari, Rahma Wati terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terima kasih sudah saling mendukung dalam hal apa pun. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. Sampai bertemu lagi dan semoga kita semua sukses dunia akhirat.

9. Terima kasih kepada seseorang yang bernama Yulian Sianturi yang telah menemani penulis dari awal perkuliahan sampai berakhirnya perkuliahan. Terima kasih atas dukungan, semangat, serta menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, doa, yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.

10. Terakhir, untuk diri saya sendiri Putri Yulia Citra terima kasih atas segala perjuangan dan kerja kerasnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih pada hati yang tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terima kasih kepada raga dan jiwa yang masih bertahan hingga saat ini. Saya bangga pada diri saya sendiri. Untuk kedepannya semoga hal-hal baik selalu menghampiri, cita-cita dikabulkan dan semakin baik dari hari ke hari.

MOTTO

“Langkah kecil hari ini adalah awal dari perubahan besar”

“Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini, maka bekerja keraslah untuk setiap mimpimu”

(Putri Yulia Citra)

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Cerita Rakyat Lubuklinggau Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas X Di MAN 1 Kota Lubuklinggau” dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis dibantu dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. selaku dosen pembimbing penulis yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan selama menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia yang telah banyak membantu administrasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya juga penulis haturkan kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Akhir kata penulis juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dampak bagi dunia pendidikan dalam pengembangan IPTEK.

Indralaya, 17 Desember 2024



Putri Yulia Citra

NIM 06021182126001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KETERANGAN LULUS UJIAN	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran	12
2.2 Komik Elektronik	13
2.2.1 Macam-Macam Komik	14
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Komik Elektronik.....	19
2.2.3 Bagian-Bagian Komik	19
2.3 Canva.....	21
2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Canva.....	22
2.4 Teks Cerita Rakyat	23
2.4.1 Ciri-ciri cerita rakyat	24
2.4.2 Struktur Cerita Rakyat	25

2.4.3 Kebahasaan Cerita Rakyat	26
2.4.4 Nilai-Nilai Cerita Rakyat	27
2.5 Lubuklinggau	28
2.6 Penelitian Terdahulu	29
BAB III METODELOGI PENELITIAN	32
3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.1.1 Analysis (Analisis)	33
3.1.2 Design (Desain).....	34
3.1.3 Development (Pengembangan).....	34
3.2 Subjek Penelitian	34
3.3 Data dan Sumber Data.....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.1 Wawancara	36
3.4.2 Angket Kebutuhan Peserta Didik dan Guru	36
3.4.3 Lembar Uji Validasi	37
3.5 Teknik Analisis Data	40
3.5.1 Analisis Data Hasil Wawancara	40
3.5.2 Analisis Data Hasil Pengisian Angket	40
3.5.3 Analisis Data Hasil Uji Validasi Ahli.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Analisis Kebutuhan.....	43
4.1.1 Analisis Kebutuhan Siswa	43
4.1.2 Analisis Kebutuhan Guru	66
4.2 Desain.....	72
4.2.1 Diagram Alir (<i>Flowchart</i>).....	72
4.2.2 <i>Storyboard</i>	73
4.3 Tampilan Komik Elektronik Canva	85
4.4 Hasil Validasi Ahli	96
4.4.1 Validasi Ahli Media.....	96
4.4.2 Validasi Ahli Materi.....	97
4.4.3 Validasi Ahli Bahasa.....	98

4.5 Revisi.....	100
4.6 Pembahasan.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan	36
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	39
Tabel 3.6 Kriteria Skala Likert Angket Kebutuhan Komik Elektronik Berbasis Cerita Rakyat Lubuklinggau Menggunakan Aplikasi Canva.....	41
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Kondisi Pembelajaran Cerita Rakyat Saat Ini.....	43
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Keinginan Terhadap Komik Cerita Rakyat.....	44
Tabel 4.3 Presentasi Kelayakan.....	46
Tabel 4.4 Kebutuhan Siswa Aspek Kesulitan Memahami Materi Cerita Rakyat	46
Tabel 4.5 Kebutuhan Siswa Aspek Merasa Bosan Saat Mempelajari Cerita Rakyat .	47
Tabel 4.6 Kebutuhan Siswa Aspek Kurang Tertarik Dengan Materi Cerita Rakyat...	48
Tabel 4.7 Kebutuhan Siswa Aspek Kurang Antusias Belajar Cerita Rakyat	49
Tabel 4.8 Kebutuhan Siswa Aspek Belum Terlibat Aktif Saat Belajar	50
Tabel 4.9 Kebutuhan Siswa Aspek Kemeranian Siswa	51
Tabel 4.10 Kebutuhan Siswa Aspek Tema Yang Sesuai	52
Tabel 4.11 Kebutuhan Siswa Aspek Tema Warna Yang Cerah	53
Tabel 4.12 Kebutuhan Siswa Aspek Gambar Sesuai Dengan Konteks Pembelajaran..	54
Tabel 4.13 Kebutuhan Siswa Aspek latar/template yang sesuai.....	55
Tabel 4.14 Kebutuhan Siswa Aspek Font Yang Sesuai.....	56
Tabel 4.15 Kebutuhan Siswa Aspek Gambar Yang Sesuai Dengan Cerita Rakyat.....	57
Tabel 4.16 Kebutuhan Siswa Aspek Dapat Diunduh dan Dibaca Secara Offline.....	58
Tabel 4.17 Kebutuhan Siswa Aspek Meningkatkan Minat Baca dan Menulis	59
Tabel 4.18 Kebutuhan Siswa Aspek Memahami Budaya Lubuklinggau	60
Tabel 4.19 Kebutuhan Siswa Aspek Kemampuan Berbahasa Indonesia	61
Tabel 4.20 Kebutuhan Siswa Dalam Aspek Meningkatkan Motivasi Belajar.....	62

Tabel 4.21 Kebutuhan Siswa Aspek Penggunaan Media Pembelajaran Komik Elektronik Pada Materi Cerita Rakyat	63
Tabel 4.22 Kebutuhan Siswa Aspek Percakapan Bergambar	64
Tabel 4.23 Kebutuhan Guru Pada Media Pembelajaran.....	66
Tabel 4.24 Kebutuhan Guru Pada Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran ...	67
Tabel 4.25 Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Baru.....	67
Tabel 4.26 Kebutuhan Guru Terhadap Akses Terhadap Media Pembelajaran	68
Tabel 4.27 Kebutuhan Guru Terhadap Akses Terhadap Media Pembelajaran	68
Tabel 4.28 Kebutuhan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran.....	69
Tabel 4.29 Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Komik	69
Tabel 4.30 Kebutuhan Guru Terhadap Capaian Media Pembelajaran Komik.....	70
Tabel 4.31 Kebutuhan Guru Terhadap Hasil Media Pembelajaran Komik.....	71
Tabel 4.32 Tampilan Komik Simulasi	74
Tabel 4.33 Produk Media Pembelajaran Canva	85
Tabel 4.34 Hasil Validasi Ahli Media.....	96
Tabel 4.35 Hasil Validasi Ahli Materi	97
Tabel 4. 36 Hasil Validasi Ahli Bahasa	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komik Promosi/Iklan.....	15
Gambar 2.2 Komik Silat	15
Gambar 2.3 Komik Wayang	16
Gambar 2.4 Komik Edukasi.....	16
Gambar 2.5 Komik Strip	17
Gambar 2.6 Komik Buku.....	17
Gambar 2.7 Komik Grafis.....	18
Gambar 2.8 Komik Kompilasi.....	18
Gambar 2.9 Komik Online.....	18
Gambar 2.10 Panel Komik.....	20
Gambar 2.11 Balon Baca Komik.....	20
Gambar 2.12 Narasi Komik	20
Gambar 2.13 Ikon Komik	21
Gambar 2.14 Efek Suara Komik.....	21
Gambar 2.15 Tampilan Canva	22
Gambar 2.16 Peta Lubuklinggau	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul	115
Lampiran 2. Permohonan Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	116
Lampiran 3. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	117
Lampiran 4. Surat Permohonan Seminar Proposal	119
Lampiran 5. Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	120
Lampiran 6. Surat Permohonan Pembuatan Izin Penelitian Dekanat	121
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Dekanat	122
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian Kementerian Agama Kota Lubuklinggau	123
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian Sekolah.....	124
Lampiran 10. Surat Permohonan Dosen Sebagai Validator.....	125
Lampiran 11. Surat Permohonan Validator	126
Lampiran 12. Validasi Ahli Media.....	128
Lampiran 13. Validasi Ahli Materi	131
Lampiran 14. Validasi Ahli Bahasa	134
Lampiran 15. Komik Elektronik Cerita Rakyat Lubuklinggau Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau.....	137
Lampiran 16. Hasil Cek Plagiasi UPT Perpustakaan Universitas Sriwijaya	138
Lampiran 17. Surat Keterangan <i>Statement Of Similarity</i>	139
Lampiran 18. Kartu Bimbingan Skripsi	140
Lampiran 19. Bukti Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP Universitas Sriwijaya	143
Lampiran 20. Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan Universitas Sriwijaya	144
Lampiran 21. Surat Persetujuan Permohonan Ujian Akhir Program Sarjana.....	145
Lampiran 22. Surat Keputusan Penguji Ujian Akhir Program Strata-1	146
Lampiran 23. Tabel Perbaikan Ujian Skripsi	150
Lampiran 24. Bukti Perbaikan Skripsi	151

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Cerita Rakyat
Lubuklinggau Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas X Di MAN 1 Kota
Lubuklinggau**

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan teori Dick dan Carey dengan model ADDIE, meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Namun, penelitian ini hanya menerapkan tiga tahapan pengembangan, yaitu analysis, design, dan development (ADD). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik dalam media pembelajaran komik elektronik cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan Canva untuk siswa kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau, (2) membuat desain media pembelajaran komik elektronik dalam pembelajaran cerita rakyat, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran komik elektronik cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan Canva. Data penelitian meliputi data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui wawancara, angket kebutuhan, dan lembar uji validasi oleh ahli. Hasil pengembangan media pembelajaran ini divalidasi berdasarkan tiga aspek utama. Hasil validasi aspek media memperoleh persentase 70%, validasi aspek materi memperoleh persentase 92,85%, dan validasi aspek bahasa memperoleh persentase 84,09%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran cerita rakyat. Pengembangan ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, serta membantu melestarikan budaya lokal melalui integrasi teknologi modern.

Kata Kunci: Pengembangan, komik elektronik, canva, cerita rakyat.

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya 2024

Nama : Putri Yulia Citra

NIM : 06021182126001

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

**Development of Electronic Comic Learning Media for
Lubuklinggau Folklore Using Canva for Grade X
Students at MAN 1 Kota Lubuklinggau**

Abstract

This research is a development study that applies Dick and Carey's theory using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this study only implemented three stages: analysis, design, and development (ADD). The objectives of this study are to (1) describe the needs analysis of teachers and the characteristics of students in using electronic comic learning media based on Lubuklinggau folklore via Canva for grade X students at MAN 1 Kota Lubuklinggau, (2) design the electronic comic learning media for folklore lessons, and (3) describe the validation results of the electronic comic learning media based on Lubuklinggau folklore using Canva. The research data includes qualitative and quantitative data collected through interviews, need analysis questionnaires, and expert validation sheets. The results of the media development were validated in three main aspects. Media validation received a score of 70%, material validation scored 92.85%, and language validation scored 84.09%. Based on these results, the learning media was deemed suitable for use in folklore lessons. This development is expected to create a more interactive, engaging, and effective learning process while preserving local culture through the integration of modern technology.

Keywords: Development, electronic comic, Canva, folklore.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP. 198010012002122001

Pembimbing,



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
NIP. 195901171983031014

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah berkembang dengan sangat pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki hubungan yang sangat erat, karena saat ini ilmu pengetahuan bisa dengan cepat berkembang dengan adanya teknologi. Pesatnya teknologi sudah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Keberadaan teknologi di dalam dunia pendidikan memberikan banyak dampak positif dalam proses pembelajaran yaitu bisa membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidikan berbasis TIK akan mengubah perilaku guru dan peserta didik dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar (Khotimah, Husnul; Astuti, Eka Yuli; Apriani, 2019).

Salah satu dampak teknologi yang dirasakan dalam dunia pendidikan yaitu adanya teknologi pembelajaran. Alat bantu pembelajaran mencakup segala bentuk teknologi dan dipakai sebagai alat memberikan informasi dari materi pembelajaran (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 2024). Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan pendidik dan peserta didik untuk menunjang pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien, terlebih lagi apabila guru hanya memanfaatkan buku cetak. Buku cetak memiliki kelemahan yaitu tidak bisa dibaca dalam kondisi gelap, memakan ruang/tempat, berat untuk dibawa terutama saat bepergian (Kisno & Sianipar, 2019). Penggunaan buku cetak dalam pembelajaran dapat menawarkan pengalaman belajar yang mendalam dan berfokus. Namun, integrasi teknologi dalam pembelajaran bisa memberikan variasi dan kemudahan tambahan, membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, efektif, dan efisien. Dengan memadukan keduanya, kita dapat memanfaatkan kelebihan masing-masing untuk mencapai hasil yang optimal.

Apabila situasi pembelajaran terasa monoton dan pendidik hanya menggunakan media yang sama tanpa melibatkan teknologi, maka perlu adanya inovasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam proses belajar. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka pada saat ini pendidik dapat dengan leluasan untuk menggunakan berbagai macam perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik (Rosmana et al., 2023).

Proses pembuatan komik elektronik menggunakan aplikasi canva yaitu dengan meringkas cerita yang ada di buku cerita rakyat Lubuklinggau kemudian cerita yang sudah diringkas tersebut dituangkan dalam bentuk komik yang bergambar. Aplikasi canva digunakan untuk membuat berbagai karakter atau peran dalam komik, baik dari bentuk ataupun ekspresi yang dilakoni, membuat latar komik, serta bentuk dialog yang akan dimainkan. Pemanfaatan komik elektronik sebagai media pembelajaran dengan menampilkan cerita dari Lubuklinggau dalam media komik dan memiliki tampilan menarik sesuai dengan karakteristik anak zaman sekarang, dan mampu membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik elektronik yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Selain bisa membuat komik, aplikasi canva juga bisa membuat seperti presentasi, membuat modul, video pembelajaran, dan masih banyak yang lainnya (Nurafrilian et al., 2022). Dalam aplikasi Canva terdapat banyak fitur yang dapat digunakan untuk pembuatan komik, sehingga tidak sulit dalam mengoperasikannya. Dengan banyaknya fitur pembuat komik maka langkah selanjutnya hanya mengembangkan kreatifitas dalam menuangkan cerita ke dalam gambar saja.

Alasan peneliti lebih memilih menggunakan komik elektronik/digital dibandingkan dengan komik cetakan karena komik cetakan memiliki kekurangan seperti mudah rusak, harganya relatif mahal dan susah untuk dibawa kemana-mana.

Sedangkan komik elektronik/digital memiliki kelebihan diantaranya adalah dapat ditransfer dalam berbagai media penyimpanan dan dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte. Komik digital juga memungkinkan siswa untuk dapat membaca di mana dan kapan saja karena dapat di simpan dalam smartphone mereka (Maharani et al., 2022).

Dalam proses pengembangan media pembelajaran komik elektronik ini, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang diteliti. Peneliti telah melakukan observasi di MA Negeri 1 Kota Lubuklinggau dan wawancara dengan Bapak Kemas Romli, S.Pd. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa MA Negeri 1 Kota Lubuklinggau sudah memiliki fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet, LCD/proyektor, serta laboratorium komputer dengan infocus yang dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik. Meskipun demikian, saat ini, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku cetak dan presentasi PowerPoint. Oleh karena itu, ada peluang untuk memperbarui metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi guna meningkatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Materi teks cerita rakyat adalah salah satu materi yang harus dikuasi dan dipahami secara mendalam oleh siswa kelas X tingkat SMA. Sebelumnya belum ada peneliti yang mengembangkan media pembelajaran komik elektronik berbasis cerita rakyat Lubuklinggau. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan komik elektronik di dalam pembelajaran teks cerita rakyat, yang bertujuan agar pembelajaran tidak membosankan dan monoton karena biasanya siswa hanya menggunakan buku paket. Selain itu juga, siswa juga tidak hanya terpaku pada materi saja, tetapi siswa ikut serta dan aktif dalam proses pembelajaran.

Inovasi yang dapat dilakukan agar kualitas pembelajaran meningkat yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik elektronik berbasis cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan Canva untuk belajar cerita rakyat dari Lubuklinggau khususnya bagi peserta didik kelas X. Pengembangan komik elektronik diperlukan karena media ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang yang akrab dengan teknologi digital. Selain itu, komik elektronik menawarkan kelebihan seperti fleksibilitas dalam akses, kemudahan penggunaan, dan kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual sehingga membantu siswa dalam memahami materi cerita rakyat dengan lebih mudah. Dalam konteks pembelajaran teks cerita rakyat, komik elektronik juga berfungsi sebagai sarana untuk melestarikan budaya lokal melalui integrasi cerita rakyat dengan teknologi modern. Hal ini penting karena media pembelajaran konvensional, seperti buku cetak, PowerPoint, sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa. Proses pembuatan komik elektronik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi canva yaitu dengan meringkas cerita yang ada di buku cerita rakyat Kota Lubuklinggau yang berjudul “Putri Silampari” kemudian cerita yang sudah di ringkas tersebut dituangkan dalam bentuk komik yang bergambar. Aplikasi canva digunakan untuk membuat karakter atau peran dalam komik, baik dari bentuk ataupun ekspresi yang akan dilakoni, membuat latar komik serta bentuk dialog yang akan dimainkan. Pemanfaatan komik elektronik sebagai media pembelajaran dengan menampilkan cerita yang diambil dari Lubuklinggau dalam media komik yang memiliki tampilan menarik sesuai dengan karakteristik anak zaman sekarang, dan mampu membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik, pengembangan media pembelajaran komik elektronik berbasis cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan aplikasi canva diharapkan dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran teks cerita rakyat agar pembelajarannya lebih efektif. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menarik, fleksibel dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi cerita rakyat.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran teks cerita rakyat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan media pembelajaran yang monoton, seperti video pembelajaran dari YouTube dan buku paket, yang terlihat tidak menarik bagi peserta didik. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi terutama dalam materi cerita rakyat. Oleh karena itu penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menggunakan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian pengembangan terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Binta Lestari Putry (2022) dengan judul “Pengembangan Komik Online Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kelas X SMAN 11 Yogyakarta.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditarik masalah yang ada di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam media pembelajaran komik elektronik berbasis cerita rakyat lubuklinggau menggunakan canva untuk siswa kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau?

2. Bagaimana rancangan media pembelajaran komik elektronik cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan canva untuk siswa kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik elektronik cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan canva untuk siswa kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam media pembelajaran komik elektronik cerita rakyat lubuklinggau menggunakan canva untuk siswa kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau.
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran komik elektronik cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan canva untuk siswa kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau.
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran komik elektronik cerita rakyat Lubuklinggau menggunakan canva untuk siswa kelas X di MAN 1 Kota Lubuklinggau.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau faedah baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap, dengan adanya penelitian ini, bisa memberi pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran komik elektronik menggunakan aplikasi canva. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi

media unruk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami teks cerita rakyat.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memahami teks cerita rakyat dengan lebih fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Peneliti juga berharap dengan adanya media pembelajaran membuat para peserta didik semangat dalam proses pembelajaran serta peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Bagi Pendidik, dengan adanya penelitian ini media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi pilihan atau alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajar teks cerita rakyat.
- c. Bagi Sekolah, penerapan media pembelajaran ini diharapkan bisa memberikan solusi untuk sekolah agar bisa menciptakan lingkungan belajar yang mandiri untuk peserta didik serta menambah alternatif media pembelajaran yang efektif dan efiessien, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M, T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal. CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik Bahasa Arab berbasis canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484.
- Anggleton, J. (2019). Defining digital comics: a british library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva pada kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 763–771. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266>
- Balqis, K., Purnomo, M, E., & Oktal, S. (2021). Learning media for writing fantasy story text based on scientific plus using adobe flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 387. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.35635>
- Bunga, R. D., Rini, M. M., & Serlin, M. F. (2020). Peran cerita rakyat sebagai media pembelajaran Bahasa Indoneisa di Kabupaten Ende. *Retorika*, 1(1), 65–77. e-journal.uniflor.ac.id/index.php/RJPBSI/article/view/515
- Daniyati, A., Saputri, I, B., Wijaya, R., Septiyani, S, A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis website dengan menggunakan model ADDIE. *Journal on Education*, 06(01), 4405–4410.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, A. N., & Saepul. (2023). Analisis karakteristik media pembelajaran secara

umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 29–36.

Khotimah, Husnul; Astuti, Yuli, E & Apriani, D. (2019). Pendidikan berbasis teknologi (Permasalahan dan Tantangan). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 357–368.

Khotimah, N., Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan ecomic berbasis android sebagai media pembelajaran kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>.

Kisno, K., & Sianipar, O. L. (2019). Perbandingan efektivitas buku digital versus buku cetakan dalam meningkatkan performa belajar mahasiswa. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 2(1), 229–233. <https://doi.org/10.36778/jesya.v2i1.49>

Laila, N. A., & Ibrahim, N. (2021). Struktur dan kaidah kebahasaan cerita rakyat dalam BSE Bahasa Indonesia kelas X SMA tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 395. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i4.37179>

Lake, A., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>

Saefuddin, T., & Wulan, T, N (2023). Teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif pada metode penelitian, 2(6), 784–808.

Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan profesionalisme guru melalui pelatihan komik digital dengan canva for education. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>

Monoarfa. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.

Ningrum, A. A. L., & Talib, J. (2023). Pemanfaatan canva for education untuk pembuatan komik bahan ajar Bahasa Indonesia dalam pembelajaran tatap muka terbatas di SMA Negeri 1 Bantaeng. *Anterior Jurnal*, 22(1), 119–123. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4188>

- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Pagarra, H., & Syawaludin, dkk. (2022). Media pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Risti, D. (2021). Pengembangan komik interaktif soal cerita Matematika berbasis tpack untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6 (6), 204–220. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v6i2.4788>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Azizah H.A, A. N., & Widiya, N. (2023). Peranan teknologi pada implementasi kurikulum merdeka di SDN Kabupaten Purwakarta. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3 No 2, 3097–3110.
- Saefuddin, M.T., Wulan, T.N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis implementasi user interface pada multimedia interaktif e-komik. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 1(4), 353–356. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>
- Silvia, D., & Zulfadhli, Z. (2019). Struktur dan fungsi sosial cerita rakyat legenda Syekh Katik Sangko di Kelurahan Pasir Kecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(3), 264. <https://doi.org/10.24036/81036760>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono.(2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>

- Talitha, S., & Herdiani, D. D. (2020). Penerapan media gambar komik dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, 1(1), 41–51. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v1i1.3221>
- Wahyuni, E. &. (2023). Pengaruh pelatihan CBA (Computer Base Assesment) terhadap hasil UKP Taruna angkatan 54 program studi Nautika Politeknik Bumi Akpelni. *Jurnal Saintek Maritim*.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.