

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI HASIL ALIH WAHANA  
CERITA RAKYAT SEJARAH DANAU TELUK GELAM  
KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR  
MELALUI APLIKASI CANVA PADA KELAS X  
DI MAS DARUSSALAM LEMPUING OGAN KOMERING ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nita Julia**

**NIM 06021282126029**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI HASIL ALIH WAHANA  
CERITA RAKYAT SEJARAH DANAU TELUK GELAM  
KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR  
MELALUI APLIKASI CANVA PADA KELAS X  
DI MAS DARUSSALAM LEMPUING OGAN KOMERING ILIR

### SKRIPSI

Oleh

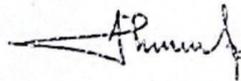
Nisa Julia

NIM: 06021282126029

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengesahkan,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktaria, M.Pd.  
NIP 198010012003122001

Pembimbing,



Dr. Ansoni, M.Si.  
NIP 196609191994031002



## LEMBAR TELAH DIUJI DAN LULUS

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI HASIL ALIH WAHANA  
CERITA RAKYAT SEJARAH DANAU TELUK GELAM  
KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR  
MELALUI APLIKASI CANVA PADA KELAS X  
DI MAS DARUSSALAM LEMPUING OGAN KOMERING ILIR

### SKRIPSI

Oleh

Nha Jella

NIM: 06021202126029

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Maret 2025

### TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembina/02 : Drs. Anseri, M.Si.

2. Anggota/Penguji : Khasidatun Nurula, S.Pd.,  
M.Pd.

Palembang, 02 Maret 2025  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,

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



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nita Julia

NIM : 06021282126029

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik sebagai Hasil Alih Wahana Cerita Rakyat Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir melalui Aplikasi Canva pada Kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir" 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, 14 April 2025

Pembuat Pernyataan,



Nita Julia

NIM 06021282126029

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat kesehatan, kekuatan, kesempatan, serta kesabaran yang besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan sepanjang masa.

Di antara seluruh halaman dalam skripsi ini, tak ada yang lebih bermakna selain halaman persembahan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada.

1. Cinta pertamaku, Bapak Solihun, lelaki kuat yang memanggul harapan dan menyimpan cita-cita besar untuk menyekolahkan anak-anaknya hingga ke jenjang sarjana. Terima kasih yang tak terhingga atas setiap tetes peluh yang jatuh, atas usaha tanpa kenal lelah, atas doa dan penguatan yang tak pernah henti di setiap langkah yang kuambil demi masa depanku. Bapak, saya sangat mencintai dan menyayangimu. Tolong hidup lebih lama di dunia ini, dan izinkan saya mengabdikan serta membalas segala pengorbanan yang telah Bapak lakukan selama ini.
2. Pintu surgaku, Ibu Siti Muthoharoh, wanita cantik yang telah melahirkanku, sosok yang tak kenal lelah dalam berkorban demi anaknya. Ibu adalah sumber semangatku, pemberi nasihat terbaik, serta pahlawan yang senantiasa mendoakan dan mengusahakan segala yang terbaik untukku. Ibu pernah berkata, jika cita-citanya belum tercapai, maka anak-anaknyalah yang akan meneruskan dan mewujudkannya. Ibu, terima kasih yang tak terhingga atas segala yang telah engkau korbankan dan usahakan sehingga anakmu dapat berdiri di titik ini. Tolong hidup lebih lama di dunia ini, dan izinkan saya mengabdikan, membalas segala pengorbanan, dan merawat cinta yang telah Ibu berikan sepanjang hidupku.
3. Saudara kandungku tercinta, Fitriani, S.S., S.Pd., Gr. dan Asyifa Nabila, dua sosok yang senantiasa hadir memberi semangat penulis di saat terpuruk, menenun harapan lewat kata-kata sederhana, dan menyematkan keberanian ketika hatiku diliputi keraguan. Dukungan mereka adalah anugerah yang tak

ternilai, menjadi sandaran yang menguatkan untuk terus melangkah, meski jalan terkadang terasa berat dan penuh liku.

4. Kedua keponakanmu tercinta, Muhammad Zhafir Al Fatih dan Muhammad Zhafran Al Ghani, terima kasih atas segala hal sederhana yang menghadirkan tawa, cahaya, dan semangat di tengah lelahmu. Kehadiran kalian menjadi pelipur penat, pengingat manis bahwa perjuangan ini layak diselesaikan hingga akhir.
5. Kakak iparku, Supriadi, S.E., yang telah kuanggap seperti kakak kandungmu, terima kasih atas segala dorongan, arahan, dan humor yang telah mengembalikan semangat penulis dalam menuntaskan skripsi ini.
6. Drs. Ansori, M.Si., dosen pembimbing terbaik. Terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang telah Bapak curahkan selama proses penulisan skripsi ini.
7. Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas segala dukungan dan kemudahan yang Ibu berikan dalam mengurus segala administrasi pendidikan selama penulis menjalani perkuliahan.
8. Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., selaku dosen penguji saya pada Seminar Proposal dan Ujian Akhir Program Studi. Terima kasih atas ilmu dan arahan yang telah diberikan kepada penulis.
9. Alm. Dr. Didi Suhendi, M.Hum., terima kasih atas segala bimbingan dan arahan yang telah Bapak berikan, meskipun Bapak hanya sempat mendampingi penulis hingga tahap seminar proposal. Penulis pernah menyampaikan keinginan besar untuk menyelesaikan karya ini hingga tuntas. Semoga pencapaian ini dapat menjadi bukti kecil yang membuat Bapak bangga. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang Bapak tinggalkan menjadi amal jariyah yang terus mengalir tanpa henti.
10. Seluruh Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas ilmu, bimbingan, serta inspirasi yang telah Bapak dan Ibu berikan.

11. Keluarga besar MAS Darussalam Bumi Agung Lempuing, khususnya Bapak Abidin, S.Ag., M.Pd.I., dan Bapak Jaenuri, S.Pd., terima kasih atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis selama penelitian.
12. Seluruh keluarga besar Mbah Dullah Kamar dan keluarga besar Mbah Maulan, terima kasih atas segala dukungan dan doa yang telah diberikan.
13. Teman terbaikku sejak kecil, Levi Rian Sari, terima kasih atas dukungan tulus yang tak pernah surut, penguat di kala letih, dan teman setia dalam setiap langkah perjalanan ini.
14. Teman-teman seperjuangan selama masa kuliah, Ria Putri Agustina, Rizkika Akromah, Gelis Ahlia Putri, dan Agnes, terima kasih atas segala dukungan, canda tawa, kenangan mengesankan yang tak ternilai selama di tanah perantauan dan telah menjadi lebih dari sekadar teman bagi penulis.
15. Rekan-rekan dekat di tanah perantauan, Tiara Novita Sari, Ni Wayan Luh Nova Ratna Sari, Dewi Nur Haqiqi Kaloka Negari dan Febrina Berliana, terima kasih atas segala warna, kebaikan, dukungan, semangat, dan bantuan yang tak pernah berhenti diberikan.
16. Seseorang yang telah kuanggap sebagai keluarga sendiri, Bude Sulastri, terima kasih telah menjadi rumah bagi penulis untuk pulang di perantauan ini. Terima kasih juga atas segala dukungan dan doa yang Bude berikan.
17. Teman-teman kos, khususnya Tiara Furnawan, terima kasih atas segala dukungan, nasihat, dan kebersamaan yang telah kalian berikan selama penulis tinggal di kos cream.
18. BPH KMNU Unsri 2024/2025, khususnya Verdi Hermanto Pratama dan Alwi Nur Hidayat, terima kasih atas segala bantuan yang telah kalian berikan kepada penulis. Terutama ketika motor penulis yang sangat penting untuk urusan skripsi rusak, kalian dengan sigap ikut repot membantu.
19. Keluarga besar KKN Ulak Lebar, kalian bukan sekadar teman, tetapi telah menjadi keluarga dalam setiap langkah pengabdian dan kebersamaan yang terjalin. Terima kasih atas semangat, tawa, kenangan yang tak terlupakan, dan sebutan istimewa yang kalian berikan kepada penulis, yaitu “bude”.

20. Kakak tingkat terbaik, Kak Khotamar Kusuma Dinata dan Kak Aliyah Andina, terima kasih atas segala dukungan, nasihat, dan bantuan yang tulus mengalir, yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan penulisan ini.
21. Adik tingkat yang terkadang menjadi teman di saat pulang kampung, Yuyun Novita Sari, terima kasih atas wadah untuk berbagi cerita, semangat, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
22. Teman-teman PBSI Angkatan 2021, terima kasih atas suasana kelas yang menyenangkan dan saling berbagi informasi maupun pengalaman.
23. Seluruh pihak terkait, terima kasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung.
24. Nita Julia, ya, diri saya sendiri! Sepenuh apresiasi saya persembahkan atas keberanian untuk bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih telah tetap berdiri, bahkan ketika lelah ingin menyuruh pulang. Terima kasih karena telah menyelesaikan kewajiban akademik ini dengan segala daya yang tersisa, dengan hati yang tetap bertahan di tengah derasnya arus kehidupan. Perjalanan ini bukan sekadar tentang menyusun kata dalam lembar skripsi, tetapi tentang menulis ulang keyakinan dalam diri sendiri. Tentang bertahan saat direndahkan ketika hendak mendaftar kuliah, tentang pasang surut ekonomi yang tak jarang mengguncang, tentang perjalanan panjang yang dilalui dengan motor setia ke mana pun langkah dibutuhkan. Setiap detik, setiap peluh, setiap keraguan yang dilawan di sepanjang rentang perjalanan akademik, semua telah menjadi bagian dari perjuangan yang tak bisa dianggap remeh.

Kini, saat semuanya perlahan terlewati, izinkan aku berkata: terima kasih, Nita, karena tidak menyerah.

## MOTTO HIDUP

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,”

(QS. Al-‘Alaq 96:1)

“Bagi yg punya orangtua, pergunakanlah kesempatan sekarang ini untuk membalas budi, gembirakan mereka, beri kabar mereka, surati mereka.”

(Ahmad Fuadi, Negeri 5 Menara)

“Kesedihan dalam menghadapi rintangan memang terasa mencekam untuk dilewati, namun setelah berhasil melewatinya, hanya harsa yang akan terasa.”

## **PRAKATA**

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memberikan petunjuk serta mengabulkan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik sebagai Hasil Alih Wahana Cerita Rakyat Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir melalui Aplikasi Canva pada Kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Drs. Ansori, M.Si., selaku pembimbing dalam proses penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 12 Maret 2025



Nita Julia

NIM 06021282126029

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR TELAH DIUJI DAN LULUS .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	10
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Prinsip Media Pembelajaran .....	10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.2 Media Komik.....	14
2.2.1 Definisi Komik .....	14
2.2.2 Jenis-jenis Komik .....	15
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Komik.....	16

2.3 Alih Wahana.....	17
2.4 Cerita Rakyat.....	18
2.4.1 Unsur Intrinsik Cerita Rakyat.....	18
2.4.2 Cerita Rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam” .....	24
2.5 Canva.....	25
2.5.1 Definisi Canva .....	25
2.5.2 Fitur Canva .....	26
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Canva .....	27
2.5.4 Tahap Pembuatan Akun Canva.....	27
2.6 Penelitian Relevan.....	28
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	31
3.2 Subjek Penelitian .....	31
3.3 Prosedur Penelitian.....	31
3.4 Data dan Sumber Data.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.5.1 Wawancara.....	36
3.5.2 Angket atau Kuesioner.....	36
3.6 Teknik Analisis Data .....	36
3.6.1 Analisis Kebutuhan.....	37
3.6.2 Analisis Data Validasi Ahli .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan pada Produk Alih Wahana Cerita Rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui Aplikasi Canva pada Kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir.....	45
4.1.2 Desain Produk Komik Cerita Rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam”..	62
4.1.3 Ciri-Ciri Media Komik Berbasis Canva yang Dikembangkan .....	73

4.1.4 Validasi Ahli .....	73
4.1.5 Revisi Produk Akhir .....	79
4.1.6 Pembahasan .....	84
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru dan Siswa berdasarkan Angket Kebutuhan .....	38
Tabel 3.2 Angket Kebutuhan Guru dan Siswa.....	39
Tabel 3.3 Kategori Instrumen Skala Likert.....	41
Tabel 3.4 Kriteria Persentase Kebutuhan.....	42
Tabel 3.5 Instrumen Validitas .....	42
Tabel 3.6 Kategori Kelayakan.....	44
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan terhadap Aspek Penggunaan Media Pembelajaran .....	48
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan terhadap Aspek Indikator dan Tujuan Pembelajaran .....	49
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan terhadap Penyajian Materi Terutama Contoh Cerita Rakyat dan Dilengkapi dengan Elemen-Element yang Dikemas dalam Media Komik .....	51
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan terhadap Evaluasi .....	54
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Aspek Penggunaan Media Komik (Produk Alih Wahana) Cerita Rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui Aplikasi Canva pada Kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir.....	58
Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Aspek Indikator dan Tujuan Pembelajaran .....	58
Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Materi Terutama Contoh Cerita Rakyat dan Dilengkapi dengan Elemen-Element yang Dikemas dalam Media Komik.....	59
Tabel 4.8 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Evaluasi .....	61
Tabel 4.9 Storyboard Pengembangan Media Komik sebagai Hasil Alih Wahana Cerita Rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” Melalui Aplikasi Canva.....	65

Tabel 4.10 Hasil Desain Pengembangan Media Komik sebagai Hasil Alih Wahana Cerita Rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” Melalui Aplikasi Canva.....	69
Tabel 4.11 Validasi Ahli Materi/Isi .....	74
Tabel 4.12 Validasi Ahli Media .....	76
Tabel 4.13 Validasi Ahli Bahasa.....	77
Tabel 4.14 Revisi Materi.....	79
Tabel 4.15 Revisi Media .....	81
Tabel 4.16 Revisi Bahasa.....	83

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Langkah-langkah penelitian model 4D.....	32
Bagan 4.1 Flowchart Produk Komik Cerita Rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam” Berbasis Canva.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh kustomisasi teks.....	26
Gambar 2 Tampilan login Canva .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi .....	96
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	97
Lampiran 3 Surat Persetujuan Seminar Proposal .....	99
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya .....	100
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Kantor Kementerian Agama .....	101
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	102
Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan .....	103
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP .....	104
Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	105
Lampiran 10 Angket Analisis Kebutuhan Guru .....	106
Lampiran 11 Surat Tugas Validator .....	108
Lampiran 12 Validasi Materi .....	109
Lampiran 13 Validasi Media .....	112
Lampiran 14 Validasi Bahasa .....	115
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi .....	118
Lampiran 16 Naskah Komik .....	123
Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan .....	126
Lampiran 18 Lembar Persetujuan UAP .....	127
Lampiran 19 Bukti Perbaikan Skripsi .....	128
Lampiran 20 Hasil Cek Plagiasi UPT Perpustakaan Unsri .....	129
Lampiran 21 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i> .....	130
Lampiran 22 LoA Artikel .....	131

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI HASIL ALIH WAHANA  
CERITA RAKYAT SEJARAH DANAU TELUK GELAM  
KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR  
MELALUI APLIKASI CANVA PADA KELAS X  
DI MAS DARUSSALAM LEMPUING OGAN KOMERING ILIR**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai hasil alih wahana cerita rakyat *Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir* melalui aplikasi Canva pada kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) namun penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap *Develop*, tanpa melanjutkan ke tahap *Disseminate*. Produk dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket dan wawancara dengan siswa serta guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa diperlukan media komik berbasis Canva sebagai sarana pembelajaran. Tahap perancangan media pembelajaran dimulai dengan penulisan naskah, pembuatan *flowchart*, dan *storyboard* sebagai kerangka awal pengembangan media komik. Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan media komik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi ahli dilakukan terhadap aspek materi, media, dan kebahasaan. Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan oleh ahli, produk ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak. Pada aspek materi, persentase kelayakan sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak. Aspek media memperoleh 93,7% dengan kategori sangat layak, dan aspek kebahasaan mendapatkan 85,7% dengan kategori sangat layak. Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran dari validator. Dengan hasil tersebut, media komik berbasis Canva dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

***Kata-kata kunci:*** Pengembangan, Media, Komik, Cerita Rakyat, Canva.

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas  
Sriwijaya (2025)

---

---

Nama : Nita Julia  
NIM : 06021282126029  
Dosen Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.

**DEVELOPMENT OF COMIC MEDIA AS A FORM OF FOLKTALE  
ADAPTATION OF THE HISTORY OF TELUK GELAM LAKE,  
OGAN KOMERING ILIR REGENCY, THROUGH CANVA APPLICATION  
FOR GRADE X STUDENTS AT MAS DARUSSALAM LEMPUNING,  
OGAN KOMERING ILIR**

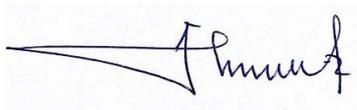
**ABSTRACT**

This study aims to develop comic media as an adaptation of the folklore *The History of Teluk Gelam Lake in Ogan Komering Ilir* Regency through the Canva application for Grade X students at MAS Darussalam Lempuing, Ogan Komering Ilir. This research employs the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). However, this study was conducted only up to the Develop stage, without proceeding to the Disseminate stage. The product was developed based on a needs analysis obtained through questionnaires and interviews with students and teachers. The analysis results indicate the necessity of Canva-based comic media as a learning tool. The design stage of the learning media began with scriptwriting, creating a flowchart, and developing a storyboard as the initial framework for the comic media. The development stage utilized the Canva application to produce comic media tailored to learning needs. Expert validation was conducted on material, media, and language aspects. Based on the feasibility test conducted by experts, the product was deemed highly feasible overall. In the material aspect, the feasibility percentage was 94.4%, categorized as highly feasible. The media aspect obtained 93.7%, also categorized as highly feasible, while the language aspect received 85.7%, categorized as highly feasible. Revisions were made according to the validators' suggestions. Based on these results, Canva-based comic media is considered highly feasible for use as a learning medium.

**Keywords:** *Development, Media, Comic, Folktale, Canva.*

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Drs. Ansori, M.Si.

NIP 196609191994031002

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan zaman di era modern ini, terutama bagi generasi Z, telah mendorong kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, termasuk dalam sektor pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan kualitas atau revisi untuk menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Indonesia memiliki sistem pendidikan yang terus beradaptasi dengan tuntutan zaman. Sehubungan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dan belum mampu menjawab secara menyeluruh masalah keterbatasan sumber daya manusia (SDM) untuk bersaing di masa mendatang. Oleh karena itu, keahlian dalam memanfaatkan teknologi dan penyiapan SDM yang unggul menjadi tantangan di era saat ini serta diharapkan ada pada diri pendidik, sebab pendidik memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Menurut (Budiyono, 2020) seorang guru merupakan sektor penting untuk memastikan pembelajaran memenuhi tujuan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa menurut indikator seperti keterampilan kognitif, psikomotorik, dan keterampilan emosional. Di era modern generasi Z ini, perkembangan teknologi membawa berbagai manfaat bagi dunia pendidikan.

Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan media. Majalah, surat kabar, radio, televisi, internet, dan media sosial merupakan beberapa bentuk media yang digunakan untuk menyebarkan informasi, hiburan, atau pesan kepada masyarakat. Media dapat bersifat tradisional, seperti televisi dan radio, atau modern seperti platform digital dan media sosial. Media berfungsi sebagai sarana untuk menginformasikan, mendidik, dan menghibur audiens, serta sebagai alat untuk beriklan dan mempromosikan produk atau layanan. Media juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai salah satu unsur sumber belajar untuk membangkitkan semangat belajar di lingkungan siswa melalui materi pembelajaran yang mana disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga

mereka dapat memahaminya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berdampak psikologis pada pembelajaran, meningkatkan motivasi, minat, serta menumbuhkan keinginan baru (Wulandari et al., 2023).

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, muncul kebutuhan untuk menciptakan inovasi-inovasi yang dapat diandalkan guna mendukung proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan perlu dirancang agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran yaitu penggunaan media, karena media berperan sebagai alat bantu yang mendukung pemahaman siswa. Oleh sebab itu, guru harus terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Langkah yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan menciptakan media komik berbasis Canva. Komik ini merupakan bentuk cerita bergambar yang menampilkan karakter tertentu dan menyampaikan pesan atau informasi melalui platform digital. Dengan tampilan visual yang menarik, media komik berbasis Canva menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar (Harahap et al., 2022).

Media pembelajaran yang dirancang oleh guru diharapkan mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan minat siswa, sekaligus tetap memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia yang kian terpinggirkan. Membahas tentang budaya, kini banyak yang melupakan kebudayaan di Indonesia karena zaman yang semakin modern. Secara turun temurun, nenek moyang telah mewariskan berbagai jenis kebudayaan, salah satunya adalah cerita rakyat atau cerita lisan yang mana kini telah jarang mendapat perhatian dari masyarakat terutama generasi muda pemilik cerita rakyat itu sendiri. Cerita rakyat adalah cerita dari lisan ke lisan yang penyampaiannya berasal dari pengalaman nenek moyang dan memiliki pesan-pesan bijak atau nilai-nilai seperti cinta dan rasa hormat terhadap alam serta makhluk hidup di sekitar (Juansah et al., 2021).

Kurikulum Merdeka menggunakan modul sebagai panduan yang merupakan satu kesatuan bahan ajar yang dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja secara mandiri oleh peserta didik. Selain itu, pendidik juga dapat memanfaatkan modul sebagai bagian dari proses belajar mengajar di era modern

ini. Modul tersebut berisi bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa, termasuk buku teks. Pada penelitian ini, fokus diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X, khususnya untuk materi cerita rakyat. Modul dan buku yang dianalisis oleh peneliti berisi beberapa contoh cerita rakyat, salah satunya adalah “Cerita Sejarah Malim Deman” yang berasal dari khazanah sastra Melayu klasik.

Peneliti melakukan analisis di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Ogan Komering Ilir, yaitu MAS Darussalam Lempuing. Berdasarkan hasil analisis terhadap materi cerita rakyat dalam modul Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020, ditemukan bahwa contoh cerita rakyat yang ada di modul tersebut kurang cocok jika dikaitkan dengan pelestarian budaya daerah di sekolah tempat penelitian dilakukan, yaitu MAS Darussalam Lempuing. Hal ini disebabkan belum ada cerita rakyat yang menggambarkan budaya lokal Kabupaten Ogan Komering Ilir. Oleh karena itu, guru diharapkan bisa memberikan contoh cerita rakyat yang berasal dari daerah sendiri dan berkaitan dengan budaya serta potensi wisata daerah tersebut.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir yaitu Bapak Jaenuri, S.Pd., tantangan umum bagi guru yang harus dihadapi ketika menyampaikan materi pembelajaran yaitu kurangnya jumlah media yang digunakan atau kurangnya media dalam bentuk lain karena yang biasa digunakan hanya buku teks maupun LKS (Lembar Kerja Siswa), kertas yang berisi contoh teks cerita rakyat, dan juga YouTube. Keterbatasan ini menyebabkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran karena masing-masing media memiliki kelemahan tertentu.

Menurut Putri et al., (2022), beberapa kelemahan buku teks sebagai media pembelajaran antara lain: 1) kurang menarik secara visual karena buku teks biasanya berisi teks yang lebih padat dan gambar yang lebih sedikit atau formal. 2) pembelajaran lebih lambat karena penyampaian informasi dalam buku teks lebih detail dan formal, siswa mungkin membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami materi. 3) kurang memotivasi siswa, buku teks terutama jika penuh dengan teks dan sedikit ilustrasi, bisa terasa membosankan dan kurang memotivasi.

4) kurang fleksibel dalam penyampaian materi karena di sisi lain buku teks lebih terbatas dalam variasi penyampaiannya.

Selanjutnya kelemahan dari media Youtube menurut Laras Eka Yulianti & Marniati, (2021) antara lain: 1) YouTube terkesan lebih bersifat pasif dan membuat siswa kurang berimajinasi karena penonton hanya menyaksikan konten yang sudah ditentukan oleh pembuat video. 2) waktu dan konsentrasi, konten video biasanya membutuhkan waktu tertentu untuk ditonton, biasanya siswa akan jenuh dan hilang konsentrasi apabila durasi dalam video terlalu lama. Ini mengindikasikan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang mutakhir untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran memerlukan perhatian khusus.

Terkait permasalahan yang ada sehingga perlu dilaksanakan adanya pengembangan serta penyesuaian materi dengan media pembelajaran yang digunakan terutama sesuai dengan wawancara. Penggunaan media yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan minat belajar serta pemahaman peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni mengembangkan dan menyelaraskan materi pembelajaran dengan media yang relevan. Dalam hal ini, alih wahana cerita rakyat ke dalam bentuk media komik melalui aplikasi Canva dapat menjadi solusi yang efektif. Alih wahana merupakan perubahan, pemindahan, dan penyaduran dari satu jenis kesenian ke dalam bentuk atau jenis kesenian lain, dapat juga diungkapkan sebagai perubahan suatu karya sastra ke dalam bentuk lain (Damono, 2018). Arti alih wahana secara luas mengacu pada proses memindahkan sebuah karya dari satu medium ke medium lain, dengan berusaha mempertahankan esensi, pesan, dan keunikan karya tersebut.

Peneliti memilih alih wahana media komik berdasarkan analisis modul ajar dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir. Contoh cerita rakyat dalam modul yang tersedia kurang mengenalkan budaya lokal, sementara media pembelajaran seperti buku teks dan YouTube memiliki keterbatasan, seperti kurang menarik secara visual dan kurang mendorong imajinasi siswa. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena lebih interaktif, memiliki visualisasi yang menarik, dan dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dalam membaca. Selain itu, pemilihan cerita rakyat dari lingkungan sekitar sekolah bertujuan untuk memperkenalkan budaya lokal serta memperkuat keterhubungan emosional siswa dengan materi, sehingga mereka lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Menurut Rusmana & Kurniawarsih (2020), komik dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan semangat atau motivasi belajar siswa, karena banyak siswa yang merasa lebih tertarik membaca komik dibandingkan buku pelajaran konvensional. Selain itu, komik juga berperan dalam perkembangan keterampilan motorik, mengenalkan berbagai warna, serta merangsang imajinasi siswa dalam mengekspresikan pendapat. Visualisasi ekspresi tokoh-tokoh dalam komik mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan membayangkan alur cerita sebagai pembaca, sehingga secara tidak langsung memicu daya imajinasi mereka. Keterlibatan ini dapat menciptakan ikatan emosional dan menumbuhkan minat siswa untuk terus membaca cerita hingga selesai.

Media komik berbasis Canva memiliki kelebihan antara lain yakni 1) komik memiliki visual yang menarik dengan menggunakan gambar dan ilustrasi yang membuat materi lebih menarik juga mudah dipahami, visual ini membantu pembaca memahami konsep yang rumit dengan lebih mudah. 2) komik mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi narasi yang lebih mudah diikuti, melalui kombinasi gambar dan teks singkat. 3) media komik membuat pembelajaran menjadi kontekstual, komik sering kali menyajikan informasi dalam konteks cerita, yang dapat membantu pembaca memahami bagaimana konsep diaplikasikan dalam situasi nyata. 4) komik cocok untuk beragam pembaca, komik dapat diakses oleh pembaca dengan berbagai tingkat literasi, sehingga lebih inklusif dibandingkan buku teks yang mungkin membutuhkan kemampuan membaca yang lebih tinggi. Selanjutnya, kelebihan pada aplikasi Canva yang merupakan platform berbasis web, yakni dapat diakses kapan saja oleh guru dan peserta didik dari berbagai perangkat yang terhubung ke internet, misalnya komputer, tablet, atau *smartphone* dan menyediakan berbagai macam template, elemen grafis, ikon, *font*, dan gambar yang dapat digunakan untuk membuat komik. Hal ini dapat membantu guru dalam mempercepat proses pembuatan dan memberikan hasil yang

profesional. Selain itu, hasil komik yang dibuat dengan Canva dapat dibagikan secara digital ataupun cetak yang diekspor dalam bentuk format seperti PDF, PNG, atau JPEG, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran komik diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat tersendiri sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran cerita rakyat. Melalui penyajian cerita rakyat lokal, siswa diharapkan dapat mengenali cerita rakyat di daerah dekat tempat tinggal atau sekolah siswa, dalam hal ini peneliti memilih cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui media komik yang mana diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, mampu berimajinasi secara aktif, serta turut berperan dalam melestarikan budaya lokal. Pemilihan ini didasarkan pada keunggulan media komik dalam membantu siswa mengaitkan narasi dengan ilustrasi, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap karakter dan alur cerita. Selain itu, peneliti memilih komik digital sebagai hasil alih wahana cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir”, juga diharapkan dapat membantu menjaga cerita tersebut agar tidak usang seiring berjalannya waktu dan menjadi alternatif pelestarian budaya serta menarik perhatian, minat baca, dan rasa ingin tahu pada diri peserta didik.

Menindaklanjuti permasalahan yang telah diuraikan, perlu dilaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik sebagai Hasil Alih Wahana Cerita Rakyat Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir melalui Aplikasi Canva pada Kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir.” Penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami cerita rakyat sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal. Dengan memanfaatkan teknologi digital, media komik yang dikembangkan diharapkan menjadi sarana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di kelas X MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir.

Pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi Canva ini pernah dilakukan juga dalam materi cerita rakyat. Pengembangan ini dikembangkan oleh Al Ashar et al., (2023) dengan penelitiannya yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo”. Hasil dari penelitian tersebut yakni "Hasil data menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat efektivitas sebesar 90,8, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa 19 dari 21 siswa mencapai nilai minimal 70, dengan tingkat ketuntasan sebesar 90,47%, sehingga dikategorikan sebagai 'sangat efektif'. Selain itu, hasil angket respon siswa memperoleh skor 100%, yang mengindikasikan bahwa media ini mendapat tanggapan sangat positif dari siswa dan termasuk dalam kategori keefektifan yang sangat efisien.

Kebaruan dalam penelitian ini yaitu peneliti menekankan pada aspek contoh dari materi cerita rakyat, yang mana lebih berfokus pada cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam” dan dialih wahanakan menjadi sebuah produk yaitu komik digital yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, agar peserta didik kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir juga mengenal cerita rakyat budaya atau wisata daerah di kabupaten sekolah tersebut dan juga tidak jarang guru hanya memberikan contoh cerita rakyat dari buku atau lisan saja, maka dari itu diharapkan dengan adanya pengembangan media komik ini membuat siswa dapat lebih termotivasi dan suasana pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan serta lebih memahami cerita rakyat yang dipelajari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Ditinjau dari latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan pada produk alih wahana cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui aplikasi Canva pada kelas X di MA Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir?
2. Bagaimana desain produk komik cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam”?

3. Bagaimana hasil pengembangan media komik sebagai hasil alih wahana cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui aplikasi Canva pada kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir?
4. Bagaimana hasil validasi ahli produk komik cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam”?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang tercantum dalam rumusan masalah. Dengan demikian, tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan pada produk alih wahana cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui aplikasi Canva pada kelas X di MA Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir.
2. Menghasilkan desain produk komik cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam”.
3. Mendeskripsikan hasil pengembangan media komik sebagai hasil alih wahana cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui aplikasi Canva pada kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir.
4. Mendeskripsikan hasil validasi ahli produk komik cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam”.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun rincian manfaatnya adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah sehingga siswa mampu

menyerap materi secara optimal dan lebih memahami isi pembelajaran yang disampaikan.

2. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi cerita rakyat dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, media komik ini juga mendorong pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya dan pengenalan potensi wisata daerah, khususnya melalui cerita rakyat lokal sehingga guru dapat dengan mudah membuat siswa lebih memahami cerita rakyat dan mengenali cerita rakyat di daerah sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., Salminawati, S., & Rakhmawati, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis reels instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 733. <https://doi.org/10.29210/1202323204>
- Al Ashar, H., Suhartiningsih, S., & Mahmudi, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA SDN Medaeng 1 Sidoarjo. *Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(12–24).
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Amat, A., & Sulaiman, N. S. (2023). Watak dan Nilai Positif dalam Cerita Jenaka Etnik Peribumi Terpilih di Sabah. *Malay Literature*, 36(1), 1–24. [https://doi.org/10.37052/ml36\(1\)no1](https://doi.org/10.37052/ml36(1)no1)
- Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Arjowilangun. *Brikolase Online*, 13(2). <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i1.3644>
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asmuki. (2021). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 1–19. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2879>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Devi, N. M. S. N. (2023). judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Pelestarian Lingkungan untuk Siswa Kelas IV SD. *Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*.

- Divinanto, K., Yudono, A., & Daya, P. (2023). *Alih Wahana Cerpen “Sambutan di Pemakaman Ayah” Karya Jujur Prananto Menjadi Naskah Drama*. 18(01), 96–111.
- Fakhriadi, R., & Fadillah, N. A. (2024). *Komik sebagai Media Edukasi Pencegahan Diare pada Anak* (Vol. 6).
- Fitria, I., Linarto, L., Diman, P., Poerwadi, P., & Misnawati, M. (2023). Proses Ekranisasi Unsur Intrinsik Novel Kedalam Film Kisah untuk Geri Serta Implikasinya Kedalam Pembelajaran Sastra. *Bhinneka*, 1(4), 217–234. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i4.392>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma* (Jpms), 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hasnur, R. (2023). Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 64–81. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v3i2.449>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Izzah, M. A. et, al. (2020). Komik sebagai Alternatif Media Pembelajaran Maharah Qira’ah untuk Siswa Madrasah Ibtida’iyah (MI). *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 2*, 345–354.
- Juansah, D. E., Mawadah, A. H., & Devi, A. A. K. (2021). Rekonstruksi Cerita Rakyat Pulau Jawa Berdasarkan Perspektif Kesetaraan Gender. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 39–44.
- Juliana, S., Dinar, S. S., & Marwati. (2019). *Fakta dalam Cerita Rakyat Tolaki Randa Wula’a*. 4(3), 387–401. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/BASTRA>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus versi online/daring (dalam jaringan). <https://kbbi.web.id/media>

- Ketut, N., Niranjani, S., & Wirahyuni, K. (2024). *Alih Wahana Cerpen “Kemerdekaan” Karya Putu Wijaya ke Podcast Sandiwara Sastra sebagai Media Pembelajaran Teks Cerpen di SMA*. 2(1), 253–263.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.
- Laras Eka Yulianti, & Marniati. (2021). Video Tutorial Berbasis Youtube Sebagai Media Belajar. *Jurnal Tata Busana*, 10(3), 15–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/42965>
- Marbun, I. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Ekosistem Untuk Kelasv Sd Negeri 065013 Medan. *Prosiding Seminar Nasional PSSH* <http://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/523%0Ahttps://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/download/523/408>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Meliana, E., Zaman, W. Ibnu, & Afandi, Z. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal tentang Cerita Rakyat Calon Arang di Daerah Kediri untuk Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4333-4341.
- Nanda, E. S., & Hayati, Y. (2020). Struktur dan Nilai Sosial dalam Dongeng Cinderella dan Cerita Putri Arabella: Kajian Sastra Bandingan. *Lingua Susastra*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.24036/ls.v1i1.2>
- Nurafriilian, 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>
- Oktarina, S., Suhendi, D., Subadiyono, & Salam. (2019). Analisis Kebutuhan Buku Teks Sejarah Sastra Berdasarkan Pendekatan Genre. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 6(2), 205–217.

- Pakpahan, A. et, al., (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. *Medan: Yayasan Kita Menulis*.
- Putri, F. N., & Kartikasari, R. D. (2022). Analisis Kajian Struktural Sastra Bandingan Cerita Rakyat Batu Bagga dan Malin Kundang. *Wistara*, 5(1), 1–7.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/wistara/article/download/4966/221%0D7/>
- Putri, H. M., Yelianti, U., & Aina, M. (2022). Pengembangan Media Biosong untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas X SMA pada Materi Sistem Klasifikasi Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 21–36.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.22908>
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Romadhan, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Budaya Literasi Melalui Cerita Rakyat dalam Membentuk Sikap Nasionalisme Siswa Sekolah Dasar. *Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 81–88.
- Rusmana, I. M., & Kurniawarsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 39–48.
- Salimi, I., Muktadir, A., & Susanta, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 2(2), 419–429. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV. Budi Utama.
- Simamora, S. E., Diman, P., Asi, Y. E., Purwaka, A., & Christy, N. A. (2023). Gaya Bahasa Metafora dalam Novel Konspirasi Alam Semesta Karya Fiersa Besari. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(1), 126–143. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.225>
- Sonjaya, F. (2022). Unsur Intrinsik dalam Analisis Bandingan Cerita Rakyat Asal Usul Danau Toba dengan Cerita Rakyat Tsuru No Ongaeshi. 4(2), 110–116.

- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta*.
- Suisno, E., Novesar Jamarun, & Yustitia, N. (2022). Alih Wahana Lakon Malin Nan Kondang dalam Media Komik. *Jurnal Tari, Teater, dan Wayang*, 5(1), 34–45. <https://journal.isi.ac.id/index.php/DTR/article/view/7661>
- Sulastri, D. G. (2023). Nilai-Nilai Karakter dalam Kumpulan Cerita Rakyat dari Bengkulu 2 Karya Naim Emel Prahana. *Doctoral Dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook [By] Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel [and] Melvyn I. Semmel*. Council for Exceptional Children.
- Utaminingsih, R., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Simple File (Simple Fiqih Learning) pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di Ma Mamba'ul Ulum Megaluh. *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(2). <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan>
- Wardana, M. A. W., Al Maarif, M. F., Kusnasari, Z. Z., & Mulyono, S. (2023). Menyelisik Pola Keekerabatan Bahasa melalui Cerita Rakyat Berjudul I Kedis Cangak (Pedanda Baka) di Bali: Analisis Linguistik Historis Komparatif. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(1), 67–82. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i1.1264>
- Wibowo, W. (2019). Komik Iklan Komik. *Jurnal DeKaVe*, 12(2), 52–64.
- Widayati, S. (2020). *Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi*. LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.
- Wijaya, P. A., Rahmadianto, S. A., & Nugroho, D. P. (2021). *Adaptasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia*. 2(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>