

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS BUDAYA
LAHAT MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
PEMBELAJARAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

TESIS

Oleh:

Nurlina

NIM.

06032682327006

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS BUDAYA LAHAT
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN
DIKELAS II SEKOLAH DASAR**

TESIS

Oleh

NURLINA

06032682327006

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

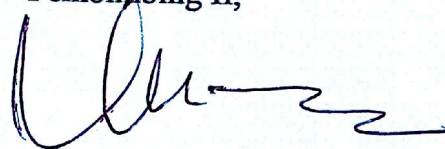
Mengesahkan

Pembimbing I,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.
NIP.196012151986032002

Pembimbing II,



Dr. Yosef, M.A.
NIP.196203211988031005

Mengetahui
Koordinator Program Studi,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn
NIP. 197001232006041001

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS BUDAYA
LAHAT MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
PEMBELAJARAN DIKELAS II SEKOLAH DASAR**

TESIS

Oleh

Nurlina

06032682327006

Mengesahkan

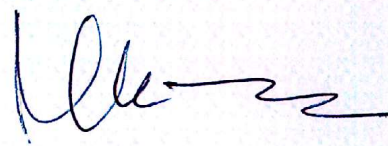
Pembimbing 1,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

NIP.196012151986032002

Pembimbing 2,



Dr. Yosef, M.A.

NIP. 196203211988031005

Dekan,

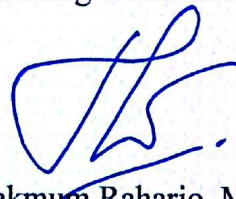


Dr. Hartono, M.A.

NIP. 196710171993011001 f

Koordinator Program Studi

Teknologi Pendidikan



Dr. Maknum Raharjo, M.Sn

NIP. 197001232006041001

PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurlina

NIM : 06032682327006

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul "*Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar*" ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan atau adapengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 10-01-2025

Yang Membuat Pernyataan



SEPULUH RIBU RUPIAH
10000
0501DALX249419489
METERA TEMPEL

Nurlina

NIM. 06032682327006

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karuniaNya sehingga penulisan tesis ini dapat diselesaikan. Penulis mengucapkan salawat dan salam pada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan dalam kehidupan.

Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya. Tesis ini berjudul “Pengembangan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar yang diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan dan penyusunan tesis ini hingga tesis ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada.

1. Suami tercinta Yudi Liansyah yang telah mendukung dengan cinta dan doa yang tiada putus.
2. Kedua anakku Andes Yulio dan Ike Nabilah Royhanah yang telah memberikan semangat, kekuatan, motivasi untuk keberhasilanku.
3. Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik, saran, motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
4. Dr. Yosef, M.A selaku pembimbing kedua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik, saran, motivasi, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, selaku penguji tesis yang telah memberikan komentar dan saran demi kesempurnaan tesis ini.

6. Dr. Makmum Raharjo, M.Sn selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan selaku penguji tesis yang telah memberikan komentar dan saran demi kesempurnaan tesis ini.
7. Dr. Somakim, M.Pd, Dr. Esti Susiloningsih, M.Si, Dr. Sardianto Markos Siahaan, M.Pd, M.Si, Ernalida, S.Pd.,M.Hum.,Ph.D. selaku validator yang telah memberikan saran dan komentar pada produk bahan ajar yang dikembangkan agar tesis ini menjadi sempurna.
8. Segenap dosen Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya yang telah banyak memberikan keluasan ilmu dan membuka wawasan serta cakrawala penulis sebagai pendidik.
9. Kepala Sekolah SDN 9 Pseksu Taufik Hidayat, S.Pd, SD, Ibu Kepala Sekolah SDN 6 Pseksu Yeni Eriyani, S.Pd, SD beserta rekan-rekan kerja dan peserta didik yang telah membantu dalam proses penelitian.
10. Seluruh teman dalam perkuliahan selama menjalani Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2023.

Penulis menyadari bahwa tesis ini terdapat beberapa kelemahan sehingga memerlukan saran demi mencapai kesempurnaan. Semoga tesis ini bermanfaat dan dapat memberikan wawasan bagi kita.

Penulis,

Nurlina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
RINGKASAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2 Komik.....	11
2.1.1 Pengertian dan Jenis-jenis Komik	12
2.3 Aplikasi-aplikasi Pengembangan Media Komik.....	13
2.4 <i>Canva</i>	16
2.4.1 Pengertian <i>Canva</i>	16
2.4.2 Kelebihan dan kekurangan <i>Canva</i>	19
2.5 Kearifan Lokal Kebudayaan Lahat.....	20
2.5.1 Pengertian Kearifan Lokal Kebudayaan	20
2.5.2 Kebudayaan Daerah Lahat	22

2.6 Pembelajaran Tematik.....	23
2.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	23
2.6.2 Pembelajaran Tematik Tema 3 Tugas Sehari-hari Sub Tema 2.....	24
2.7 Model-Model Pengembangan.....	26
2.7.1 Model Dick dan Carey	27
2.7.2 Model Assure	28
2.7.3 Model Pengembangan ADDIE	29
2.7.4 Model Pengembangan Alessi dan Trollip	30
2.8 Penelitian Relevan.....	32
2.9 Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Tempat Penelitian.....	30
3.3 Subjek, Objek Penelitian	38
3.4 Prosedur Penelitian	38
3.4.1 Tahap Perencanaan	40
3.4.2 Desain.....	41
3.4.3 Pengembangan	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.5.1 Observasi.....	46
3.5.2 Wawancara.....	47
3.5.3 Analisis Ruang Lingkup Kebutuhan Peserta didik	48
3.5.4 Analisis Kebutuhan untuk guru	49
3.5.5 Walkthrough.....	49
3.5.6 Lembar Kepraktisan.....	52
3.6 Teknik Analisis Data.....	54
3.6.1 Analisis Data Observasi.....	54
3.6.2 Analisis Data Wawancara	55
3.6.3 Analisis Data Kebutuhan Peserta didik.....	56
3.6.4 Analisis Kebutuhan untuk guru.....	57
3.6.5 Analisis Data Walkthrough.....	58
3.6.6 Analisis Data Lembar Kepraktisan	63
3.6.7 Analisis Data Hasil Tes.....	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1 Hasil Penelitian	70
4.2 Hasil Tahap Desain	78
4.3 Hasil Tahap Pengembangan.....	90
4.4 Uji Kepraktisan	96
4.5 Uji fieldtest (Uji Efektifitas)	100
4.6 Pembahasan	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	110
5.1 Simpulan	110
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Comic dan Meme Kreator	14
Gambar 2.2 Comic Page Creator... ..	14
Gambar 2.3 Pixton.....	15
Gambar 2.4 Area Beranda Situs Canva.....	16
Gambar 2.5 Area pencarian template situs Canva	17
Gambar 2.6 Rancangan Pembelajaran Model Dick & Carey.....	27
Gambar 2.7 Langkah-Langkah Model Desain Pembelajaran ASSURE.....	29
Gambar 2.8 Model Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 2.9 Model Pengembangan Alessi dan Trollip	31
Gambar 2.10 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 4.1 Diagram Presentasi Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Komik Pada Aspek Pengetahuan	74
Gambar 4.2 Diagram Prestasi Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Komik Pada Aspek Keterampilan	75
Gambar 4.3 Diagram Presentasi Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Komik pada Aspek Sikap	76
Gambar 4.4 Diagram Presentasi Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Komik pada Aspek Pembelajaran	77
Gambar 4.5 Diagram Presentasi Tingkat Kesulitan Sebelum Menggunakan Komik pada Aspek Sarana dan Prasarana	78
Gambar 4.6 Flowchart Media Komik Berbasis Budaya Lahat Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Di Kelas II Sekolah Dasar	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian tahun 2024	37
Tabel 3.2 Pedoman Observasi.....	46
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Bersama Guru	47
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Lembar Angket Analisi Kebutuhan Peserta Didik	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan untuk Guru	49
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi Pembelajaran	50
Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Media	51
Tabel 3.8 Kisi-kisi Penilaian validasi Ahli Bahasa	51
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	52
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Soal Pretes Dan Posttest.	53
Tabel 3.11 Instrumen Analisis Data Observasi.....	54
Tabel 3.12 Instrumen Wawancara Bersama Guru	55
Tabel 3.13 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	56
Tabel 3.14 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan untuk Guru.....	57
Tabel 3.15 Instrumen Kebutuhan Analisis Kebutuhan Untuk Guru	58
Tabel 3.16 Instrumen Validasi Ahli Materi.	59
Tabel 3.17 Instrumen Validasi Ahli Desain Media.....	60
Tabel 3.18 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.	61
Tabel 3.19 Skala <i>Likert</i>	62
Tabel 3.20 Kriteria Angket Validitas Kelayakan Media.....	62
Tabel 3.21 Instrumen Uji Respon Peserta Didik.....	63
Tabel 3.22 Skala <i>Likert</i>	64
Tabel 3.23 Kriteria Angket Validitas Kelayakan Media.....	64
Tabel 3.24 Kategori Perolehan Skor N-gain	65
Tabel 3.25 Instrumen Soal Pretest	66
Tabel 3.26 Instrumen Soal Posttest	68
Tabel 4.1 Hasil Observasi	71
Tabel 4.2 Hasil Wawancara... ..	72
Tabel 4.3 Hasil Angket Pernyataan Guru	72
Tabel 4.4 Storyboard Layout.....	83
Tabel 4.5 Storyboard Prototypr.....	87
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Materi	91

Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Media.....	93
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa	94
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	95
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli	96
Tabel 4.12 Rekapitulasi Uji One to One Produk Media Komik	96
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Small Group.....	97
Tabel 4.14 Hasil Angket Respon peserta didik.....	98
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil <i>One-To-One</i> , <i>Small Group</i> , dan <i>Field Test</i>	100
Tabel 4.16 Tabel Perbandingan Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	101
Tabel 4.17 Hasil Pretest dan Posttest	103
Tabel 4.18 Rekapitulasi Rerata Hasi Pretest dan Posttest.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	132
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian FKIP	134
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	135
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian	136
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Desain	137
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	140
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	142
Lampiran 8 SK Validator	147
Lampiran 9 Modul Ajar.	148
Lampiran 10 Lembar Soal Evaluasi Pretest dan Posttest	165
Lampiran 11 Analisis Hasil Pretest dan Postets	174
Lampiran 12 Analisis Kebutuhan Pendidik	176
Lampiran 13 Lembar Wawancara Pendidik.....	179
Lampiran 14 Analisis Kebutuhan Peserta Didik	181
Lampiran 15 Hasil Plagiasi	184
Lampiran 16 Buku Bimbingan	186
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	197

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS BUDAYA
LAHAT MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
PEMBELAJARAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh: Nurlina

06032682327006@student.unsri.ac.id

Pembimbing

Siti Dewi Maharani

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Yosef

josephbarus@fkip.unsri.ac.id

Program Magister Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar. Media ini mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, seperti permainan tradisional Cak Bikak, untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip, yang meliputi tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 9 Pseksu, sementara objeknya adalah media komik berbasis budaya Lahat. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat baik dengan skor rata-rata 81,4%. Uji kepraktisan menghasilkan skor rata-rata 92,5%, menunjukkan media ini mudah digunakan dan relevan dalam mendukung pembelajaran. Efektivitas media diuji melalui pretest dan posttest, dengan hasil peningkatan nilai rata-rata siswa dari 45,5 menjadi 94,17, menghasilkan N-Gain sebesar 0,78, yang termasuk kategori tinggi. Media ini terbukti tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui integrasi nilai-nilai budaya Lahat dalam pembelajaran. Penggunaan Canva mempermudah desain media yang interaktif dan menarik. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memperkuat identitas budaya siswa.

Kata Kunci: Media komik, budaya Lahat, aplikasi Canva, pembelajaran tematik

**DEVELOPMENT OF LAHAT CULTURE BASED COMICS MEDIA USING
THE CANVA APPLICATION FOR LEARNING IN CLASS II OF
ELEMENTARY SCHOOL**

By : Nurlina

06032682327006@student.unsri.ac.id

Advisor's:

Siti Dewi Maharani

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Yosef

josephbarus@fkip.unsri.ac.id

Master's Program In Educational Technology

ABSTRACT

This study aims to produce a comic-based learning media rooted in Lahat culture using Canva for thematic learning in second-grade elementary school students. This media integrates local cultural values, such as the traditional game "Cak Bikak," to enhance students' learning interest and comprehension of the material. The study employs the Alessi and Trollip development model, encompassing planning, design, and development stages. The research subjects are second-grade students of SDN 9 Pseksu, while the object of the study is the comic-based learning media rooted in Lahat culture. Validation results from experts indicate a very good level of validity, with an average score of 81.4%. Practicality tests yield an average score of 92.5%, showing that the media is easy to use and relevant to support learning. The media's effectiveness was tested through pretest and posttest assessments, showing an increase in students' average scores from 45,5 to 94,17, resulting in an N-Gain of 0.78, categorized as moderate. This media has proven to be effective in improving students' learning outcomes while contributing to the preservation of local culture by integrating Lahat cultural values into learning. The use of Canva simplifies the design of interactive and engaging media. This research significantly contributes to educational innovation based on local wisdom, enhancing the quality of learning and strengthening students' cultural identity

Keywords: *Comic media, Lahat culture, Canva application, thematic learning.*

RINGKASAN

Penelitian ini mengembangkan produk media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu sebagai media pembelajaran tematik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik digunakan untuk memvisualisasikan objek-objek tematik yang bersifat konkrit sehingga dibutuhkan media pembelajaran terbaru yang sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II di SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu maka dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana sekolah tidak cukup memadai sinyal internet yang kurang, guru tidak pernah menggunakan media komik untuk menunjang proses pembelajaran dan guru sangat jarang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Peserta didik belum terbiasa menggunakan komik dan belum memanfaatkan komik dalam proses pembelajaran tematik. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan mudah digunakan untuk menyampaikan pesan dengan baik sebagai visualisasi yang tepat untuk memberikan pemahaman pada peserta didik khususnya untuk materi tematik tema 3 sub tema 2 Kehidupanku Sehari-hari. Salah satu upaya untuk mendukung pembelajaran inovatif dengan membuat media pembelajaran menggunakan komik yang dapat mengkombinasikan gambar, kosakata. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran tematik menggunakan komik untuk pelajaran tematik di sekolah dasar. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan Alessi and Trollip. Model pengembangan Alessi and Trollip memiliki tiga tahap pengembangan yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan dengan evaluasi dan revisi di setiap tahapnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain, wawancara, angket, dan tes Pengujian terhadap materi, media dan bahasa dilakukan kepada ahli untuk mendapatkan hasil validasi dari produk komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan. Produk media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi canva dinyatakan valid setelah melalui revisi berdasarkan saran oleh 3 Ahli. Produk komik yang telah dikembangkan dinyatakan praktis setelah dilakukan uji one to one kepada 3 peserta didik dengan rerata 93,93%. Produk media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi canva dinyatakan efektif terhadap pengoptimalan hasil belajar peserta didik kelas II di SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu. Hal ini dapat dilihat dari nilai rerata N-gain yaitu 0,78 dengan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi canva pembelajaran tematik tema 3 sub tema 2 merupakan produk yang valid, praktis, dan efektif terhadap pengoptimalan hasil belajar peserta didik.

SUMMARY

This study develops a comic media product based on Lahat culture using the Canva application for learning in grade II of elementary school SDN 9 Pseksu and SDN 6 Pseksu as a thematic learning media. The use of learning media in thematic learning is used to visualize concrete thematic objects so that the latest learning media is needed that is in accordance with the analysis of student needs. Based on the results of observations and interviews with grade II teachers at SDN 9 Pseksu and SDN 6 Pseksu, it can be seen that the school facilities and infrastructure are inadequate, the internet signal is lacking, teachers never use comic media to support the learning process and teachers very rarely use learning media in the learning process.

Students are not used to using comics and have not used comics in the thematic learning process. Students need interesting, innovative and easy-to-use learning media to convey messages well as the right visualization to provide understanding to students, especially for thematic material theme 3 sub theme 2 My Daily Life. One effort to support innovative learning is to create learning media using comics that can combine images and vocabulary. The problem of this research is how to develop thematic learning media using comics for thematic lessons in elementary schools. The type of research is development research using the Alessi and Trollip development model. The Alessi and Trollip development model has three stages of development, namely planning, design, and development with evaluation and revision at each stage.

Data collection techniques in this study include interviews, questionnaires, and tests. Testing of materials, media and language was carried out with experts to obtain validation results from Lahat culture-based comic products using the canva application that was developed. Lahat culture-based comic media products using the canva application were declared valid after going through revisions based on suggestions from 3 experts. The comic products that have been developed were declared practical after being tested one to one on 3 students with an average of 93.93%. Lahat culture-based comic media products using the canva application were declared effective in optimizing the learning outcomes of class II students at SDN 9 Pseksu and SDN 6 Pseksu. This can be seen from the average N-gain value of 0.78 with high criteria. So it can be concluded that Lahat culture-based products using the Canva application for thematic learning, theme 3, sub-theme 2, are valid, practical, and effective products for optimizing student learning outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologi peserta didik pada berbagai tahap usia agar mencapai efektivitas dan keberhasilan. Pendidik harus mampu menciptakan media pembelajaran yang cocok dengan materi dan tingkat usia peserta didik (Aulika et al., 2023). Belajar adalah proses kompleks yang terjadi sepanjang hidup manusia karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. (Amalia et al., 2023)

Perkembangan inovasi yang harus digunakan guru adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, produktif, dan menyenangkan (Ningrum & Talib, 2023). Pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan tersebut yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan sebagai alat yang digunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi (Maharani,S.D et al., 2024) . Pembelajaran melalui tematik memiliki beberapa kelebihan, salah satunya yaitu pembelajaran tematik menggabungkan banyak pelajaran dalam satu buku sehingga lebih praktis dibandingkan dengan menggunakan banyak buku untuk tiap-tiap mata pelajaran. Selain itu, sistem pembelajaran yang fleksibel membuat buku tematik menjadi pilihan yang tepat.

Media pembelajaran berupa komik bisa dipakai dalam menjadikan kegiatan belajar Tematik jauh lebih menarik dan diminati. Komik ialah suatu bentuk gambar kartun yang menggambarkan karakter dan mengisahkan sebuah cerita yang saling terkait dengan gambar-gambarnya, dengan tujuan memberikan hiburan bagi para pembaca (Setiaji et al, 2022). Peserta didik menganggap komik selaku hal yang

menarik, menumbuhkan pemahaman serta ingatan peserta didik, dan pemakaian media komik amat disenangi peserta didik.

Media komik memiliki potensi yang signifikan untuk menghubungkan dan merepresentasikan budaya lokal, seperti yang terlihat dalam penelitian mengenai pengembangan media komik berbasis kearifan lokal. Budaya lokal, yang merupakan hasil dari tradisi dan praktik masyarakat setempat, dapat diintegrasikan ke dalam media komik untuk memperkuat identitas budaya dan mendukung proses pendidikan. Misalnya, penelitian oleh Fatima dan Yusuf menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu dapat memenuhi kebutuhan pendidikan di kelas IV, dengan mengadaptasi nilai-nilai lokal ke dalam konten pembelajaran (Fatima & Yusuf, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan Ngazizah et al. yang menekankan pentingnya media komik dalam pembelajaran tematik terpadu, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya mereka sendiri (Ngazizah et al., 2022).

Lebih lanjut, Putra menyoroti bagaimana komik dapat digunakan untuk melestarikan cerita rakyat, yang merupakan bagian integral dari budaya lokal, dengan cara yang menarik bagi generasi muda (Putra, 2024). Dengan menggunakan metode Design Thinking, komik dapat dirancang untuk menarik perhatian pembaca dan menyampaikan nilai-nilai budaya yang penting. Penelitian oleh Sulistyorini juga menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis budaya dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika, menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada subjek seni, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu (Sulistyorini, 2021).

Selain itu, Fauza menekankan urgensi penggunaan media komik yang berwawasan kearifan lokal untuk pendidikan karakter, yang menunjukkan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam budaya lokal (Fauza, 2023). Hal ini diperkuat oleh Niriavidya yang menunjukkan bahwa media komik digital yang berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan daya tarik dan

efektivitas pembelajaran, karena siswa dapat lebih mudah mengaitkan simbol-simbol budaya dengan kehidupan sehari-hari mereka (Niriavidya, 2023).

Dengan demikian, pengembangan media komik yang mengintegrasikan budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai metode untuk melestarikan dan mempromosikan budaya lokal secara kolektif. Ini menciptakan ruang bagi masyarakat untuk beradaptasi dan mempertahankan identitas budaya mereka dalam konteks yang terus berubah.

Kegiatan belajar berbasis budaya Lahat ialah kegiatan belajar yang menggabungkan kelebihan yang terdapat di sebuah daerah, seperti teknologi informasi dan komunikasi, bahasa, sumber daya manusia, seni dan budaya, ekonomi dan ekologi ke dalam kegiatan belajar di satuan pendidikan yang pada akhirnya menguntungkan perkembangan serta kompetensi (Nababan, 2022). Pada kajian ini peneliti akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dalam bentuk pengembangan media komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar, khususnya pengembangan media komik berbasis budaya Lahat *Cak bikak*. Media tersebut merupakan modifikasi budaya daerah Lahat dalam bentuk komik menggunakan aplikasi Canva yang bersumber dari budaya Lahat *Cak bikak* untuk peserta didik kelas II pada Tema Tugasku Sehari-hari di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu.

Cak bikak adalah sebuah permainan tradisional. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kekayaan budaya dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian ini akan membahas bagaimana permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam kemasan pembelajaran yang menyenangkan. Ini merupakan hasil pengalaman mengobservasi pembelajaran di sekolah dasar, dalam menerjemahkan pembelajaran tematik yang berbasis budaya (Raseuki, n.d.)

Tujuan penelitian ini memantik para guru untuk menginovasikan pembelajaran tematik dengan menggali kearifan lokal berupa permainan *cak bikak* yang merupakan kekayaan budaya karena permainan tradisional *cak bikak* adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan yang beredar secara lisan dalam anggota

kelompok tertentu, berbentuk tradisional, dan diwarisi secara turun temurun serta mempunyai banyak variasi. Media pembelajaran bisa memvisualisasikan materi tematik yang abstrak. Pemakaian media pembelajaran harapannya bisa memudahkan peserta didik memahami materi yang disajikan. Pemakaian media pembelajaran yang efektif, kreatif serta inovatif harapannya bisa menumbuhkan hasil belajar peserta didik, serta bisa mengubah persepsi peserta didik tentang tematik yang rumit serta tidak menyenangkan (Mujahadah, 2021). Perlu dikembangkan media pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Lahat agar lebih banyak variasi media pembelajaran yang bisa dipakai guru dalam mendukung proses kegiatan belajar.

Jika hal ini terus terjadi tanpa adanya perbaikan dan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik pada hasil belajar peserta didik akan menjadi tidak optimal. Ketika dilakukan wawancara kepada guru di SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu diketahui bahwa terdapat mata pelajaran yang memerlukan bantuan media inovatif yaitu pembelajaran tematik. Pada pembelajaran tematik, media yang bisa menarik minat serta semangat belajar peserta didik masih terbatas dan kurangnya pemanfaatan budaya Lahat sebagai media pembelajaran. Berlandaskan pada hasil wawancara bersama 2 guru kelas II dari dua sekolah, mata pelajaran tematik kurang menarik sebab dirasa membosankan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam mendukung kegiatan belajar masih kurang bervariasi, khususnya pada materi Tugasku sehari-hari. Peserta didik cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang monoton atau tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Contoh Tugasku sehari-hari, kedua gurunya menyampaikan harapan dan keinginan agar adanya inovasi media pembelajaran yang bisa dikembangkan oleh peneliti di kelas II Sekolah dasar.

Kearifan lokal budaya Lahat berakar dari pemikiran masyarakat yang dianggap baik dan dijadikan sebagai pegangan hidup. Nilai-nilai ini didasari oleh rasa ketentraman dan kedamaian yang dijunjung tinggi oleh masyarakat. Kearifan lokal tersebut diwujudkan dalam bentuk aturan-aturan yang mengatur tingkah laku masyarakat untuk menciptakan keharmonisan dalam kehidupan bersama. Aturan-

aturan kearifan lokal budaya Lahat mengarahkan masyarakat untuk berperilaku baik sesuai dengan adat dan norma yang berlaku. Perilaku ini mencerminkan nilai-nilai positif dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitar, yang bersumber dari ajaran agama, adat istiadat, dan budaya setempat.

Kebudayaan Lahat merupakan bagian dari upaya melestarikan adat dan tradisi masyarakat setempat. Kebudayaan ini adalah hasil pemaduan berbagai suku bangsa dengan ciri-ciri menonjol yang serupa, baik dalam unsur kebudayaan fisik maupun pola sosial dan budaya yang lebih abstrak. Karena kebudayaan Lahat mengandung nilai-nilai pendidikan, maka penting untuk menjadikannya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Melalui media komik berbasis budaya Lahat, peserta didik dapat menambah pengetahuan tentang kebudayaan daerah mereka sekaligus mendukung upaya pelestarian tradisi.

Menyikapi permasalahan tersebut, pengembangan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengatasi kesulitan belajar dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dalam aktivitas belajar tematik dan mengatasi kesulitan peserta didik ketika mendalami budaya Lahat. Motivasi lain untuk mengembangkan komik berbasis budaya Lahat *cak bikak* adalah keakraban media ini dengan dunia anak-anak, karena mengandung unsur gerak sportif, kerjasa, dan kreativitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva, khususnya pada tema 3, subtema 2, pembelajaran 2 untuk peserta didik kelas II. Berdasarkan permasalahan di atas maka pengembangan penting untuk dilakukan.

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, berikut adalah identifikasi masalah yang disampaikan dalam latar belakang adalah terkait proses pembelajaran, media komik, kebudayaan lokal, dan permainan tradisional *Cak Bikak* yaitu :

A. Proses Pembelajaran Tematik yang Kurang Menarik

1. Guru di SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu melaporkan bahwa pembelajaran tematik dirasa membosankan oleh peserta didik.
2. Media pembelajaran tematik yang tersedia kurang bervariasi, sehingga tidak mampu menarik minat belajar peserta didik secara optimal.
3. Pembelajaran yang monoton tanpa bantuan media inovatif menyebabkan siswa cepat bosan, terutama pada tema seperti "Tugasku Sehari-hari.

B. Kurangnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal

1. Belum banyak guru yang memanfaatkan kearifan lokal budaya Lahat sebagai bagian dari media pembelajaran.
2. Nilai-nilai dan tradisi lokal seperti permainan *Cak Bikak* belum diintegrasikan secara efektif ke dalam pembelajaran tematik.
3. Terdapat kebutuhan mendesak untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya mendidik tetapi juga melestarikan budaya lokal.

C. Potensi Media Komik yang Belum Dimanfaatkan Sepenuhnya

1. Media komik terbukti menarik bagi siswa dan mampu meningkatkan pemahaman, namun penggunaannya dalam pembelajaran tematik masih terbatas.
2. Belum ada media komik berbasis budaya Lahat yang dirancang secara khusus untuk peserta didik kelas II.
3. Media komik yang mengintegrasikan permainan tradisional seperti *Cak Bikak* dapat menjadi solusi inovatif, tetapi belum tersedia.

D. Keterbatasan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran

1. Guru membutuhkan panduan atau alat yang mendukung mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan budaya lokal.
2. Aplikasi seperti Canva dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya, tetapi penggunaannya memerlukan pelatihan atau bimbingan.

5. Kurangnya Upaya Pelestarian Budaya Melalui Pendidikan

1. Tradisi dan nilai-nilai kearifan lokal budaya Lahat berpotensi hilang jika tidak diwariskan secara aktif kepada generasi muda.
2. Belum ada langkah konkret dalam memanfaatkan budaya lokal sebagai bagian integral dari pembelajaran, terutama untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Dengan mengidentifikasi masalah-masalah tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif bagi peserta didik terhadap materi pembelajaran tematik di kelas II Sekolah Dasar melalui pengembangan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan Canva untuk pembelajaran kelas II sekolah dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di Kelas II SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran tematik di kelas II Sekolah Dasar?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan media komik berbasis budaya Lahat dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran tematik, khususnya pada tema "Tugasku Sehari-hari"?
3. Bagaimana media komik berbasis budaya Lahat dapat digunakan untuk melestarikan nilai-nilai kearifan lokal, seperti permainan tradisional *Cak Bikak*, melalui proses pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar?
4. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah dasar, serta bagaimana solusi untuk mengatasinya?
5. Bagaimana upaya mengembangkan pelestarian budaya melalui Pendidikan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan di kelas II Sekolah Dasar ini ialah:

1. Mengembangkan media pembelajaran komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran tematik di kelas II Sekolah Dasar.
2. Mengukur efektivitas penggunaan media komik berbasis budaya Lahat dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran tematik, khususnya pada tema "Tugasku Sehari-hari".
3. Meningkatkan pelestarian nilai-nilai kearifan lokal, seperti permainan tradisional *Cak Bikak*, melalui penerapan media pembelajaran berbasis budaya Lahat dalam proses pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar.
4. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah dasar serta merumuskan solusi yang tepat untuk mengatasinya.

5. Mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan dengan mengintegrasikan elemen-elemen budaya Lahat ke dalam media pembelajaran berbasis komik.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan di atas maka manfaat dari penelitian ini antara lain:

A. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media komik menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran tematik di kelas II Sekolah Dasar.

B. Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang dapat diambil oleh beberapa pihak antara lain:

1. Bagi peserta didik :lebih menarik, inovatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Meningkatkan meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.
2. Bagi pendidik: diharapkan dapat memberikan inspirasi dan panduan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, dapat memperluas wawasan dan keterampilan dalam pemanfaatan media komik berbasis budaya Lahat.
3. Bagi Sekolah: diharapkan dapat meningkatkan reputasi sekolah dan perbaikan untuk meningkatkan mutu proses hasil belajar peserta didik dapat menjadi referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah Dasar.
4. Bagi peneliti lain: diharapkan penelitian tentang pengembangan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran kelas II di Sekolah Dasar dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam pembaruan dan peningkatan kualitas pendidikan, serta dapat digunakan sebagai informasi dan masukan serta rujukan dalam melakukan penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. (2023). Optimalisasi kemampuan literasi anak usia dini melalui pemanfaatan media gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743>
- Arif, S. (2023). Media pembelajaran digital sebagai sumber belajar mahasiswa pendidikan sejarah. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435-446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>
- 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>
- Berliani, R., Felisha, M., Antika, R. T., & Damayanti, S. A. (2024). Analisis kemampuan membaca anak usia dini melalui berbagai macam media. *Murhum*, 5(1), 918–927. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.413>
- Biantoro, O. (2024). Efektifitas media video dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah diniyah. *Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222-233. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247>
- Efendi, N. (2019). Revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Efendi, N. (2019). Revolusi pembelajaran berbasis digital (penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus Jurnal Pendidikan Sosiologi & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Elvira, E. (2021). Faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan dan cara mengatasinya (studi pada : sekolah dasar di desa tonggolobibi). *Iqra Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 16(2), 93-98. <https://doi.org/10.56338/iqra.v16i2.1602>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran: Tinjauan teoretis dan praktik*.

- Fatima, S., & Yusuf, M. (2022). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Luwu pada tema 5 "Pahlawanku" di kelas IV MI. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(3), 208–217. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v1i3.430>
- Fauza, M. (2023). Urgensi kebutuhan komik: Desain pengembangan media matematika berwawasan kearifan lokal di Medan. *DPJPM*, 1(2), 130–146. <https://doi.org/10.61650/dpjpm.v1i2.41>
- Karimah, I. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan mutu pembelajaran di madrasah aliyah pembangunan uin jakarta. *JoME*, 2(01), 29-34. <https://doi.org/10.61683/jome.v2i01.99>
- Maharani, S. D., Putri, R. I. I., Syawaliyah, A. F., & Safitri, M. L. O. (2024). Interactive learning media: Literacy and numeracy Limas House Balaputera Dewa Museum in phase B. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 617–629. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32832>
- Milinia, G., Trisna, S., & Yanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis Android pada materi gelombang bunyi dan cahaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 271. <https://doi.org/10.24127/jpf.v10i2.5031>
- Milinia, G., Trisna, S., & Yanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android pada materi gelombang bunyi dan cahaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 271. <https://doi.org/10.24127/jpf.v10i2.5031>
- Netri, N. (2023). Profil pemahaman guru tentang media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1832-1839. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6303>
- 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), 4188. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4188>
- Rahmawati, F. and Atmojo, I. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran ipa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rakhman, A. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku bagi siswa kelas iv sd.

Edukasiana Jurnal Inovasi Pendidikan, 2(1), 8-14.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.203>

Sulistyorini, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik matematika siswa kelas V SD berbasis budaya. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 179–189. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.711>

Syahmi, F., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (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>

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tarmidzi, T., Putri, D., & Zahran, A. (2021). Desain media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga berbasis penguasaan konsep siswa. *Caruban Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4811>

Wityastuti, E., Masrofah, S., Haqqi, T., & Salsabila, U. (2022). Implementasi penggunaan media pembelajaran digital di masa pandemi covid-19. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(1), 39-46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>

Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. (2022). Pengembangan buku teks Bahasa Indonesia berbasis media komik digital bermuatan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>