

Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar

Nurlina*, Siti Dewi Maharani, Joseph Barus
Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: nurlilena271@gmail.com

Dikirim: 09-10-2024; Direvisi: 15-10-2024; Diterima: 16-10-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang perencanaan pengembangan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat membaca dan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model Alessi dan Trollip (2001), yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Lokasi penelitian adalah di Sekolah Dasar Negeri 9 Pseksu, yang terletak di Desa Lubuk Tube, Kecamatan Pseksu, Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Sarana dan prasarana yang terbatas serta lokasi sekolah yang jauh dari pusat kota menjadikan sekolah ini sebagai tempat yang ideal untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik, 2 guru, serta sejumlah ahli, termasuk 3 ahli media, 3 ahli bahasa, dan 1 ahli materi dengan menghasilkan instrument dan angket yang sesuai dengan indikator pengembangan media komik berbasis budaya Lahat. Hasil penelitian telah menghasilkan perancangan yang baik dalam mengembangkan media komik yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat diterapkan lebih luas di sekolah dasar lainnya, khususnya di daerah pedesaan.

Kata Kunci: canva; media komik; budaya Lahat; sekolah dasar

Abstract: This study aims to design a comic media development plan based on Lahat culture using Canva application as a learning tool in grade II elementary school. The main purpose of this development is to increase students' interest in reading and vocabulary acquisition. This research uses the research and development method by adopting the Alessi and Trollip (2001) model, which consists of three main stages, namely planning, design, and development. The location of the research was at State Elementary School 9 Pseksu, which is located in Lubuk Tube Village, Pseksu District, Lahat Regency, South Sumatra Province. Limited facilities and infrastructure as well as the location of the school far from the city center make this school an ideal place for the development of technology-based learning media. This research involved 28 students, 2 teachers, and a number of experts, including 3 media experts, 3 linguists, and 1 material expert by producing instruments and questionnaires in accordance with the indicators of the development of comic media based on Lahat culture. The results of the study have produced a good design in developing comic media that is effective in improving the quality of learning and can be applied more widely in other elementary schools, especially in rural areas.

Keywords: canva; comic media; Lahat culture; elementary school

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar memainkan peran krusial dalam membangun dasar pengetahuan serta pembentukan karakter anak. Agar proses

belajar efektif dan berhasil, pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan psikologis siswa di setiap tahapan usianya. Oleh karena itu, guru perlu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan dengan usia siswa (Ratri & Atmojo, 2024). Belajar sendiri merupakan sebuah proses yang kompleks dan berlangsung seumur hidup, dipengaruhi oleh interaksi individu dengan lingkungannya. Hal ini menjadikan pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. (Assaidah et al., 2023)

Guru diharapkan mampu mengadopsi inovasi dalam pembelajaran dengan menciptakan media yang mendorong pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, produktif, dan menyenangkan (Yusuf, 2022). Salah satu model pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut adalah pembelajaran tematik. Pendekatan tematik ini menggabungkan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran, sehingga informasi dapat disampaikan secara terpadu. Pembelajaran tematik menawarkan sejumlah keunggulan, salah satunya adalah integrasi banyak pelajaran dalam satu buku, yang lebih efisien daripada penggunaan buku terpisah untuk setiap mata pelajaran. Selain itu, fleksibilitas dalam metode ini menjadikan buku tematik sebagai pilihan yang ideal dalam proses belajar-mengajar.

Pembelajaran tematik adalah pendekatan yang menghubungkan berbagai aspek dari beberapa mata pelajaran yang disatukan dalam tema tertentu. Pendekatan ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi oleh siswa, karena mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan dengan cara yang bermakna. Seperti yang dijelaskan oleh (Kasmini et al., 2020), pembelajaran tematik mengaitkan berbagai mata pelajaran sehingga siswa dapat menerima materi secara menyeluruh dan berarti. Di SDN 9 Pseksu, kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum 2013, yang menekankan pentingnya peran aktif siswa, baik secara individu maupun kelompok, serta pembentukan karakter melalui pengalaman langsung. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, dalam praktiknya, penerapan Kurikulum 2013 belum sepenuhnya optimal. Misalnya, model pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi, sehingga siswa merasa bosan. Ketika siswa mulai merasa jenuh, mereka akan kesulitan untuk menggali potensi mereka, terutama dalam berpikir kritis selama proses pembelajaran. Penerapan Kurikulum 2013 adalah langkah yang diambil pemerintah untuk mendorong guru dalam membimbing siswa agar mendapatkan pengalaman yang berharga dan membentuk kompetensi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan (Frasandy, 2017). Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar memperoleh pendidikan dan keterampilan yang lebih baik, serta mampu bersaing di era globalisasi dengan berbagai ilmu yang dapat dipelajari.

Agar pembelajaran tematik lebih efektif, guru dapat mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan menggunakan platform pembelajaran *online* atau aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proyek kolaboratif yang berkaitan dengan tema tertentu. Guru juga dapat mengadakan kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata, seperti melakukan penelitian lapangan atau menciptakan presentasi multimedia (Wahyuni et al., 2020).

Media pembelajaran berupa komik dapat digunakan untuk membuat kegiatan belajar tematik menjadi lebih menarik dan menarik perhatian siswa. Komik adalah bentuk gambar kartun yang menggambarkan karakter dan menyampaikan sebuah cerita yang terhubung dengan ilustrasi, dengan tujuan memberikan hiburan kepada



pembaca (Sari et al., 2024). Siswa menganggap komik sebagai sesuatu yang menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka, dan penggunaan media komik sangat disukai oleh mereka.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran tematik secara tidak langsung mengajak siswa untuk belajar melalui cerita yang disajikan dalam komik tersebut. Komik terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang menarik, karena dapat meningkatkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, media komik juga dapat dikaitkan dengan budaya lokal, yang merupakan budaya yang berasal dari masyarakat setempat. Sebagai contoh, budaya Lahat memiliki tradisi yang disebut cak bikak, yang ditransmisikan secara informal dan dipelihara secara kolektif oleh masyarakat. Tradisi ini mengalami pengembangan dan modifikasi, serta tertanam dalam paradigma hidup masyarakat, berfungsi sebagai metode bertahan hidup yang diturunkan dari generasi ke generasi dan mudah diadaptasi (Suhardi & Mappeasse, 2022).

Dalam konteks ini, media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal. Dengan memasukkan elemen-elemen budaya dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan sosial mereka sekaligus meningkatkan keterampilan literasi dan daya tarik terhadap pembelajaran. Penggunaan komik yang mengangkat tema budaya lokal juga dapat menciptakan rasa kebanggaan dan identitas di kalangan siswa, yang pada gilirannya dapat memperkuat hubungan mereka dengan warisan budaya yang ada. (Assaidah et al., 2023). Kegiatan belajar yang berbasis pada budaya Lahat adalah proses pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai keunggulan yang ada di suatu daerah, termasuk teknologi informasi dan komunikasi, bahasa, sumber daya manusia, seni dan budaya, serta aspek ekonomi dan ekologi, ke dalam kegiatan pendidikan. Hal ini bertujuan untuk mendukung perkembangan dan kompetensi siswa (Rahmanto & Dwikurnaningsih, 2019).

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa rancangan pengembangan komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva, yang ditujukan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Fokusnya adalah pada pengembangan media komik yang mengangkat budaya lokal Lahat, khususnya tradisi Cak bikak. Media ini merupakan modifikasi dari budaya daerah Lahat dalam bentuk komik yang dihasilkan melalui aplikasi Canva, dan ditujukan untuk siswa kelas II pada tema "Tugasku Sehari-hari" di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu..

Cak bikak adalah permainan tradisional yang termasuk dalam salah satu kekayaan budaya. Permainan tradisional ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Peneliti mengintegrasikan permainan ini dengan pembelajaran sekaligus juga menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dalam tema "Tugasku sehari-hari". Penelitian ini membahas cara pemanfaatan permainan tradisional dalam format pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini merupakan hasil dari pengamatan pengalaman dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam menerapkan pembelajaran tematik yang berbasis budaya. (Anisah & Holis, 2020).

Hasil pengamatan di SDN 9 Pseksu, yang terletak di Desa Lubuk Tuba, Kecamatan Pseksu, Kabupaten Lahat, menunjukkan bahwa belum ada penggunaan



media pembelajaran interaktif yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II. Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini hanya berfokus pada penggunaan buku tematik, yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan kehilangan semangat dalam belajar. Jika situasi ini dibiarkan tanpa adanya perbaikan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai, maka peningkatan hasil belajar siswa tidak akan mencapai potensi optimal. Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan media komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva dapat dijadikan solusi. Media ini dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran tematik serta memperdalam pemahaman mereka tentang budaya Lahat. Selain itu, motivasi untuk mengembangkan komik berbasis budaya Lahat, khususnya tradisi cak bikak, didorong oleh kedekatan media ini dengan dunia anak-anak. Komik tersebut mengandung unsur gerak sportif, kerjasama, dan kreativitas, yang sangat relevan dengan minat dan kebutuhan siswa di usia sekolah dasar. (Suhardi & Mapeasse, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Frasandy, 2017) menemukan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik. Dalam konteks pendidikan dasar, studi yang dilakukan oleh (Bitu et al., 2024) menunjukkan bahwa pembuatan komik menggunakan Canva secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, Amalia (Yudiana et al., 2023) mengungkapkan bahwa perkembangan kemampuan literasi siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui stimulasi penggunaan perangkat digital. Penelitian lainnya yang disajikan oleh Berliani et al. (2024) menunjukkan bahwa literasi baca tulis di kalangan siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi berbasis komik. Penelitian Nasrudin juga mendukung temuan ini. Dalam studinya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas 2 SDN 02 Karangasem Talun Berbasis E-COMIC," ditemukan bahwa penggunaan media e-comic berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 pada semester gasal tahun ajaran 2020/2021.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan perhatian pada rancangan pengembangan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merancang media komik yang menarik yang terintegrasi dengan budaya Lahat dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media komik yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas II sekolah dasar yang senang dengan permainan, berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi literasi dan partisipasi siswa, perbedaan utama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan Canva. Tujuannya adalah untuk secara khusus meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar, yang mengharuskan adanya rancangan yang optimal. Inovasi dalam penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh orang tua dan guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media komik yang berbasis pada budaya Lahat. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga lebih memahami dan menghargai budaya lokal melalui media yang mereka gunakan.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan metode penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media komik dengan menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat membaca dan penguasaan kosakata untuk pembelajaran di Kelas 2 Sekolah Dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini mengadopsi model Alessi dan Trollip (Admadja & Marpanaji, 2016), dengan prosedur yang terdiri atas rancangan dalam tahap perencanaan (*plan*), rancangan pada tahap desain (*design*), dan rancangan pada tahap pengembangan (*development*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 9 Pseksu, yang terletak di Desa Lubuk Tube, Kecamatan Pseksu, Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah ini terletak di sebuah desa yang jauh dari kota. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah ini kurang mendukung kegiatan pembelajaran. Peserta didik di sekolah ini berasal dari desa yang sama. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa sekolah ini merupakan lokasi yang sangat cocok untuk menjalankan penelitian pengembangan media komik menggunakan aplikasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu dengan melibatkan peserta didik 28 orang, pendidik 2 orang, ahli media (dosen) 3 orang, ahli bahasa (dosen) 3 orang, ahli materi. Adapun Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan yakni:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Tahap	Jenis Data	Instrumen
Analisis Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Capaian pembelajaran peserta didik • Persepsi peserta didik terhadap media yang digunakan guru dalam pembelajaran tematik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes hasil belajar • Protokol wawancara
Validasi ahli	Pendapat ahli media, bahasa, dan materi terhadap media komik untuk pembelajaran tematik	Lembar Validasi Media Komik untuk ahli media, bahasa, dan materi
Pilot test	<ul style="list-style-type: none"> • Pendapat siswa mengenai kepraktisan media komik • Skor hasil tes kemampuan literasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Protokol wawancara • Tes hasil belajar
Main test	Skor hasil tes kemampuan literasi	Tes hasil belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti merencanakan rancangan pengembangan media untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media ini. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini, teridentifikasi bahwa pengembangan media komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva sangat diperlukan dalam pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar, khususnya di wilayah Kabupaten Lahat. Hasil dari survei kebutuhan yang melibatkan guru dan siswa di SDN 9 Pseksu dan SDN 6 Pseksu menunjukkan adanya keterbatasan sarana pembelajaran yang menarik dan relevan dengan budaya lokal. Guru-guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis visual sangat diperlukan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam penguasaan kosakata dan keterampilan membaca.



Hasil observasi dan wawancara dengan para pendidik mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Para guru juga merasa kesulitan menemukan media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam hal ini, komik berbasis budaya lokal dianggap sebagai solusi yang inovatif, karena cerita dan ilustrasinya dapat mengangkat unsur budaya yang dekat dengan siswa, sehingga membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi mereka. Selain itu, analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa siswa kelas II SD di sekolah ini sangat tertarik pada media pembelajaran berbasis visual, seperti komik. Mereka lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar dan cerita, yang menarik dan menghibur. Namun, keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran visual yang menarik menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, aplikasi Canva sebagai platform pengembangan komik dinilai sangat cocok, karena memberikan kemudahan bagi guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan berkualitas tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini memperkuat urgensi pengembangan media komik berbasis budaya Lahat dengan Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas II SD. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu siswa untuk lebih mengenal dan menghargai budaya lokal mereka melalui konteks pembelajaran yang relevan. Oleh karenanya, rancangan yang matang dalam mengembangkan media komik berbasis budaya Lahat ini perlu dilakukan secara komprehensif agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Tahap Desain

Selanjutnya dalam proses pengembangan media pembelajaran, evaluasi melalui tes hasil belajar menjadi salah satu langkah krusial untuk mengukur efektivitas media yang dirancang. Peneliti mendesain dan merancang tes hasil belajar pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media komik berbasis budaya Lahat yang dikembangkan dengan aplikasi Canva. Tes hasil belajar ini disusun dengan memperhatikan tingkat kognitif siswa kelas II sekolah dasar yang terdiri dari aspek pemahaman, penerapan, dan analisis sederhana terhadap materi yang telah diajarkan (Putri et al., 2022). Adapun kisi-kisi tes hasil belajar untuk analisis kebutuhan pengembangan media komik ini dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Tes Analisis Kebutuhan

Tema/ Subtema	Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Jumlah Item
3/2	1	1. Menulis kalimat dengan menggunakan huruf kapital yang benar 2. Menjelaskan perilaku sesuai sila Pancasila 3. mempraktikkan gerak dasar manipulatif dalam permainan bola kasti dengan benar.	3
	2	1. Mencermati gambar permainan kasti dan isi teks 2. Memahami Gerakan melempar, memukul, dan melempar bola dengan cermat.	2
	3	1. Mengamati gambar “Mengucap Salam” yang disajikan, menemukan kosakata berkaitan dengan kehidupan budaya di sekolah.	2



	2. Mengamati gambar dan teks yang disajikan, menentukan pecahan uang.	
4	1. Dengan mengamati gambar kegiatan gotong royong dan teks yang disajikan, siswa mengelompokkan perbedaan individu di sekolah berdasarkan agama. 2. Mengamati gambar kegiatan gotong royong dan teks yang disajikan, siswa dapat menyebutkan kesetaraan beberapa nilai pecahan uang. 3. Mengamati gambar kegiatan gotong royong dan teks yang disajikan, siswa dapat mengurutkan harga.	3
5	1. Mengamati gambar kegiatan gotong royong dan teks yang disajikan, 2. Menyebutkan kesetaraan beberapa nilai pecahan uang. 3. Mengamati gambar kegiatan gotong royong dan teks yang disajikan, mengurutkan harga.	3
6	1. Melakukan kegiatan menjenguk teman, memahami kehidupan sosial di sekitarnya. 2. Mendiskusikan kosakata tentang kehidupan sosial di sekitarnya. 3. Melakukan gerakan koordinasi kepala, tangan, dan kaki pada kegiatan menari	3
Jumlah Total		16

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan media komik berbasis budaya lahat sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dibuat. Selanjutnya Ketika media yang dikembangkan telah jadi, peneliti melakukan proses validasi dalam proses pengembangan ini untuk menguji apakah media yang dikembangkan telah valid dan memenuhi kriteria pengembangan media atau belum. Adapun rancangan pengembangan media dibagi menjadi beberapa kisi-kisi validasi, mulai dari validasi ahli, validasi bahasa, dan validasi media. Berikut hasil rancangan kisi-kisi validasi bagi setiap ahli yang dikembangkan.

Kisi-kisi Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk menguji validitas media komik. Terdapat tiga instrumen berupa lembar validasi ahli, yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Lembar validasi ahli digunakan untuk mengetahui kevalidan media, bahasa, dan materi tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran (Pribowo, 2018). Lembar Validasi Ahli ini diperuntukkan bagi dosen dan guru yang berpengalaman mengajar di sekolah dasar. Kisi-kisi lembar validasi ahli dipaparkan pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kelayakan Isi	1. Konten komik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku.
	2. Materi yang disajikan akurat dan benar, serta sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik sekolah dasar.
Visual dan Estetika	3. Ilustrasi menarik dan jelas, membantu memperjelas konsep yang disampaikan
	4. Gaya gambar dan warna konsisten dan tidak mengganggu fokus pembelajaran.
	5. Penempatan teks dan gambar mudah diikuti dan tidak membingungkan.



Pedagogis	6. Komik mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar.
	7. Adanya elemen interaktif atau kegiatan tambahan yang melibatkan siswa dapat meningkatkan pemahaman.
	8. Komik harus mampu menyampaikan konsep-konsep kunci dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami.
Teknikal	9. Kualitas cetakan dan bahan komik harus baik agar tahan lama dan nyaman digunakan.
	10. Komik mudah diakses baik dalam bentuk fisik maupun digital.
	11. Komik kompatibel dengan berbagai perangkat yang digunakan oleh siswa.
Kognitif dan Afektif	12. Komik mampu merangsang pemikiran kritis dan pemecahan masalah.
	13. Komik mampu mempengaruhi sikap dan nilai-nilai positif dalam diri siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.
	Materi mendukung KI dan KD yang telah ditetapkan dalam kurikulum.
Kualitas Konten	Informasi yang disajikan benar, akurat, dan terbaru.
	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
	Contoh, ilustrasi, dan kasus relevan dengan topik dan pengalaman siswa.
Struktur dan Organisasi:	Materi disusun secara logis dan mengikuti urutan yang tepat, mulai dari konsep dasar hingga yang lebih kompleks.
	Setiap bagian materi saling berhubungan dan membentuk alur pembelajaran yang koheren.
Pendekatan Pedagogis	Materi mendukung berbagai metode pembelajaran yang efektif, seperti diskusi, proyek, dan pembelajaran berbasis masalah.
	Materi mendorong partisipasi aktif siswa melalui pertanyaan, latihan, dan kegiatan interaktif.
	Materi harus memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan informasi secara mandiri.
Kesesuaian dengan Tingkat Kognitif	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan kemampuan siswa.
	Materi menyediakan pilihan untuk pengayaan bagi siswa yang lebih cepat dan remedial bagi siswa yang memerlukan bantuan tambahan.
Ketersediaan dan Aksesibilitas	Materi mudah diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.
	Materi tersedia dalam format digital yang dapat diakses secara online.

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator
Penyajian Bahasa	1. Ketepatan penggunaan bahasa yang komunikatif dan informatif dalam media komik menggunakan aplikasi Canva
	2. Kesesuaian bahasa yang digunakan pada dalam media komik menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat membaca dan penguasaan kosakata peserta didik
	3. kesesuaian kosakata dan istilah yang digunakan dalam media komik menggunakan aplikasi Canva
Penyajian Kalimat	4. Keefektifan kalimat yang digunakan pada media komik menggunakan aplikasi Canva
	5. Keterbacaan Kalimat yang terdapat dalam media komik menggunakan aplikasi Canva
	6. Kejelasan Struktur kalimat dan petunjuk dalam media komik menggunakan aplikasi Canva



Konsistensi Bahasa	7. Kesesuaian urutan kalimat dan petunjuk dalam
	8. Konsistensi dalam media komik menggunakan aplikasi
	9. Konsistensi dalam media komik menggunakan aplikasi Canva penggunaan kosakata d
	10. Keruntutan dan keterpaduan kalimat pada media komik menggunakan aplikasi Canva

Rancangan Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan salah satu instrumen penting untuk mengukur efektivitas penggunaan media komik berbasis budaya Lahat yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Tes ini dirancang untuk mengevaluasi pencapaian belajar siswa dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah terpapar materi pembelajaran melalui komik. Pada aspek kognitif, tes bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang terkait dengan budaya Lahat yang disampaikan melalui cerita dan gambar komik. Soal-soal pilihan ganda, isian singkat, dan uraian digunakan untuk menguji daya serap siswa terhadap informasi budaya lokal yang terkandung dalam komik. (Nuraini, 2019)

Selain itu, tes hasil belajar juga melibatkan aspek psikomotor untuk menilai keterampilan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, misalnya dengan meminta siswa menggambar atau menjelaskan kembali elemen budaya yang terdapat dalam komik. Sedangkan aspek afektif berfokus pada perubahan sikap siswa terhadap budaya lokal, termasuk rasa kebanggaan dan minat yang muncul setelah berinteraksi dengan media tersebut. Dengan demikian, tes hasil belajar ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi terhadap media yang dikembangkan, tetapi juga sebagai tolak ukur dalam menentukan seberapa besar dampak media komik berbasis budaya Lahat terhadap pembelajaran siswa di kelas II sekolah dasar. Adapun kisi-kisi tes hasil belajarnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

Tema /Subtema	Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Jumlah Item
3/2	1	Memahami konsep dasar pembelajaran tematik	3
	2	Mengidentifikasi karakteristik pembelajaran tematik	3
	3	Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran tematik	2
	4	Menganalisis kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik	3
	5	Mendiskusikan Langkah-langkan pada pembelajaran tematik	2
	6	Mengkolaborasikan berbagai mata pelajaran dalam pembelajaran tematik	2
		Mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran tematik yang komprehensif	2
		Jumlah total	15

Analisis hasil belajar pada tahap asesmen kebutuhan dihitung dengan mencari skor rerata (mean scores) dan standar deviasi. Selanjutnya dari data ini skor peserta didik dikelompokkan berdasarkan kategori tinggi, sedang dan rendah.



KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang rancangan pengembangan media komik berbasis budaya Lahat menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar. Rancangan ini berupa analisis kebutuhan dan semua instrument dan kisi-kisi yang digunakan dalam pengembangan imni. Komik yang dikembangkan ini berpotensi meningkatkan minat membaca siswa serta penguasaan kosakata, terutama dalam mengenalkan budaya Lahat secara lebih menarik dan interaktif. Sekolah Dasar Negeri 9 Pseksu, sebagai lokasi penelitian, menghadirkan tantangan tersendiri dengan sarana dan prasarana yang terbatas serta lokasinya yang jauh dari pusat kota, namun justru hal ini menjadikan pengembangan media berbasis teknologi semakin relevan dan diperlukan. Rancangan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan manfaat signifikan dalam konteks pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.21831/jpv.V6i2.8107>
- Assaidah, I., Mulyasari, E., & Heryanto, D. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 8(1).
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa. *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.25157/J-Kip.V5i2.14697>
- Frasandy, R. N. (2017). *Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum Sd/Mi Dengan Nilai Agama)*. 5(2).
- Lili Kasmini, Haris Munandar, & Herda Linda. (2020). Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Pendekatan Kontekstual Di Kelas Vi B Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 34–49. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.V7i1.974>
- Nuraini, L. (2019). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Sd/Mi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.V1i2.4873>
- Pribowo, F. S. P. (2018). *Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar*.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian Dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.V4i2.2649>



- Rahmanto, P., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). *Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Perilaku Bullying Siswa Kelas Vii. 1.*
- Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. (2024). Urgensi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Di Indonesia. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 266–278. <https://doi.org/10.26877/Wp.V4i1.16882>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/Wdw.V18i1.4266>
- Siti Anisah, A., & Holis, A. (2020). Enkulturasasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 14(2), 318. <https://doi.org/10.52434/Jp.V14i2.1005>
- Suhardi, I., & Mappeasse, M. Y. (2022). *Efektivitas Media Elektronik Komik Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. 6.*
- Wahyuni, S., Mujiyanto, J., Rukmini, D., & Fitriati, S. W. (2020). Teachers' Technology Integration Into English Instructions: Samr Model. *Proceedings Of The International Conference On Science And Education And Technology (Iset 2019)*. International Conference On Science And Education And Technology (Iset 2019), Kota Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.200620.109>
- Yudiana, K., Putri, N. N. C. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Kesenjangan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Perkotaan, Pinggiran Kota, Dan Pedesaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 540–547. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V7i3.69790>
- Yusuf, M. (2022). *Kompetensi Guru Di Abad 21 Dan Tantangan Bagi Guru Membentuk Konsep Pembelajaran Abad 21* [Preprint]. Thesis Commons. <https://doi.org/10.31237/Osf.io/Nwamf>

