

Similarity

by Turnitin Check

Submission date: 23-Jun-2025 07:14PM (UTC+0700)

Submission ID: 2563376660

File name: 6_Julia_et_al_55-68.docx (2.6M)

Word count: 6093

Character count: 39079

**DEVELOPMENT OF COMICS MEDIA AS A RESULT OF TRANSFERRING
OGAN KOMERING ILIR DISTRICT'S FOLK STORY VENUE THROUGH THE
CANVA APPLICATION**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEBAGAI HASIL ALIH WAHANA
CERITA RAKYAT KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR MELALUI
APLIKASI CANVA**

Nita Julia^{*1)}, Ansori²⁾, Khalidatun Nuzula³⁾

¹⁾Indonesia, Universitas Sriwijaya, nitajulilia@gmail.com

²⁾Indonesia, Universitas Sriwijaya, ansori@fkip.unsri.ac.id

³⁾Indonesia, Universitas Sriwijaya, khalidatunnuzula@lb.unsri.ac.id

*Correspondence to: nitajulilia@gmail.com

Article History: Submitted 28 Maret 2025

Revision: 10 April 2025

Accepted 28 April 2025

Available Online 28 Juni 2025

ABSTRACT

This study aims to develop a comic media as a result of the transformation of the folklore story of the History of Danau Teluk Gelam in Ogan Komering Ilir through the Canva application for the 10th grade students at MAS Darussalam Lempuing. The research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), but the study is conducted only up to the Develop stage. The product development is based on needs analysis obtained through questionnaires and interviews with students and teachers. The analysis results show the need for a Canva-based comic media as a learning tool. The design process started with script writing, flowchart creation, and storyboard development, followed by the use of Canva for the comic media development. Expert validation was carried out on the aspects of content, media, and language. The results of the feasibility test indicated that the product is very feasible to use. The content aspect received a 94.4% feasibility score, the media aspect 93.7%, and the language aspect 85.7%. Based on these results, the Canva-based comic media is deemed highly suitable as a learning tool. Further testing is needed to evaluate its effectiveness and validity in supporting the learning process.

Keywords: development, media, comics, folk tales, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 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. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *4D (Define, Design, Develop, Disseminate)*, namun penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap *Develop*. Pengembangan produk didasarkan pada analisis kebutuhan yang diperoleh dari angket dan wawancara dengan siswa dan guru. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan media komik berbasis Canva sebagai sarana pembelajaran. Proses perancangan media dimulai dengan penulisan naskah, pembuatan *flowchart*, dan *storyboard*, lalu dilanjutkan dengan pengembangan menggunakan aplikasi *Canva*. Validasi ahli dilakukan pada aspek materi, media, dan kebahasaan, dengan hasil yang menunjukkan produk ini sangat layak digunakan. Pada aspek materi, kelayakan mencapai 94,4%, aspek media 93,7%, dan aspek kebahasaan 85,7%. Berdasarkan uji kelayakan ini, media komik dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran. Pengujian lebih lanjut diperlukan untuk menilai efektivitas dan validitas media komik dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media, komik, cerita rakyat, *Canva*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan zaman di era modern ini, terutama bagi generasi Z, telah mendorong kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, termasuk dalam bidang pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan atau peningkatan kualitas untuk menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Sehubungan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang ada dan belum mampu menjawab secara penuh permasalahan keterbatasan sumber daya manusia (SDM) untuk persaingan di masa mendatang, sistem pendidikan di Indonesia masih terus beradaptasi dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, penyiapan SDM yang unggul menjadi salah satu tantangan mendesak di era modern ini, dan keahlian dalam memanfaatkan teknologi juga diharapkan untuk dimiliki oleh para pendidik, karena pendidik memegang peranan penting dalam pembelajaran.

Menurut (Budiyono, 2020) seorang guru adalah sektor penting untuk menjamin pembelajaran mencapai tujuan indikator seperti keterampilan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan keterampilan emosional untuk memastikan pembelajaran memenuhi tujuan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa menurut indikator. Kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat dalam dunia Pendidikan, tentunya di era modern generasi Z. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan media. Media adalah berbagai saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau pesan kepada masyarakat. Ini mencakup berbagai bentuk seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, internet, dan media sosial. 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 adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru diharapkan relevan dengan perkembangan dan minat siswa, serta tetap mengenalkan budaya-budaya Indonesia yang mulai tergeser. 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 merupakan cerita dari mulut ke mulut 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 (Juansari et al., 2021; Nur'aini dalam Romadhan, 2021).

Kurikulum Merdeka menggunakan modul sebagai panduan yang merupakan satu kesatuan bahan ajar. Peserta didik dapat mempelajarinya kapan saja dan di mana saja secara mandiri. Selain itu, pendidik juga dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran di era sekarang. Modul juga mencakup kerangka bahan ajar, salah satunya adalah buku teks bagi guru dan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X pada materi Cerita Rakyat.

Dalam modul dan buku yang dianalisis oleh peneliti terdapat beberapa contoh cerita rakyat salah satunya "Cerita Sejarah Malim Deman" yang berasal dari sastra Melayu klasik. Analisis tersebut peneliti lakukan di salah satu sekolah yang terdapat di kabupaten Ogan Komering Ilir, yaitu MAS Darussalam Lempuing. Berdasarkan analisis terhadap modul ajar Bahasa Indonesia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal 2020, ditemukan bahwa teks cerita yang terdapat dalam modul tersebut pada pembelajaran cerita rakyat kurang relevan jika dikaitkan dengan pelestarian budaya daerah di sekolah yang diteliti, yakni MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir. Hal ini disebabkan belum adanya cerita rakyat yang mengenalkan budaya di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Oleh karena itu, guru dapat membuat contoh sendiri yang berkaitan dengan budaya atau wisata di daerah tersebut.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir yaitu Bapak Jaenuri, S.Pd., tantangan umum yang dihadapi oleh guru saat 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. Sehubungan dengan masalah yang ada, peneliti memandang perlu adanya pengembangan dan juga penyaluran materi dengan media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni mengembangkan dan menyalurkan 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 (Damono, 2018; Divinanto et al., 2023).

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 meningkatkan motivasi belajar siswa, tidak jarang siswa lebih tertarik membaca komik dibandingkan membaca buku pelajaran. Komik juga dapat membantu meningkatkan sensor gerak atau sensor motorik pada anak, membantu pengenalan warna, dan merangsang imajinasi siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Gaya visualisasi ekspresi tokoh-tokoh yang terdapat pada komik mendorong siswa untuk ikut serta dan membayangkan cerita sebagai pembaca, karena secara tidak langsung siswa akan berimajinasi (Trimo dalam Marbun, 2024). Hal tersebut menimbulkan keterlibatan emosional siswa serta menjadikan siswa memiliki rasa ketertarikan untuk membaca cerita tersebut hingga selesai.

Media komik berbasis Canva memiliki kelebihan antara lain, 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 seperti 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 komik sebagai media pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan semangat atau motivasi tersendiri dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran cerita rakyat, kemudian diharapkan siswa dapat mengenali cerita rakyat di daerah dekat tempat tinggal atau sekolah siswa melalui pemberian contoh cerita rakyat daerah terdekat, dalam hal ini peneliti memilih cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” melalui komik sehingga siswa dapat lebih memahami, berimajinasi dan hal ini dapat melestarikan budaya setempat. Hal ini dilakukan karena media komik tidak hanya membantu siswa lebih memahami hubungan antara cerita dan gambar tetapi juga membantu menyempurnakan 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.

Adapun penelitian ini bertolak dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Beberapa penelitian tersebut dilakukan oleh Al Ashar et al. (2023), Meliana et al. (2024), dan Suisno et al. (2022).

Ketiga peneliti tersebut menentengahkan pengembangan media pembelajaran berbasis media komik. Hasil kajiannya menunjukkan bahwa pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian terakhir menentengahkan alih wahana pada media komik. Kebaharuan pada penelitian ini yakni peneliti menekankan pada aspek contoh dari materi cerita rakyat, yang mana lebih berfokus pada cerita rakyat *Sejarah Danau Teluk Gelam* dan dialih-bahankan menjadi sebuah produk yaitu komik digital yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, agar peserta didik kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir juga mengetahui 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 suasana pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan dan membuat siswa dapat lebih termotivasi serta lebih memahami cerita rakyat yang dipelajari.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, perlu dilakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan media komik sebagai hasil alih wahana cerita rakyat *Sejarah Danau Teluk Gelam* Kabupaten Ogan Komering Ilir melalui aplikasi canva pada kelas X. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan 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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Four D*) (Sugiyono, 2017). Model pengembangan 4D mengikuti alur dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model tersebut mencakup 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini hanya dilakukan sampai tiga tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan).

Subjek penelitiannya adalah guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir. Melalui subjek tersebut, diperoleh data primer berupa informasi yang berkaitan dengan proses pengembangan media komik serta persepsi guru terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, data sekunder juga digunakan untuk menguatkan hasil penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber lain yang relevan, seperti dokumen, laporan, literatur, atau data yang sudah dipublikasikan sebelumnya. Data tersebut dikumpulkan menggunakan teknik wawancara dan kuesioner.

Setelah terkumpul, data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dianalisis dan diklarifikasi sebagai komentar dan usulan perbaikan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, data kualitatif dalam penelitian ini juga mencakup tanggapan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia yang diperoleh melalui wawancara dan angket kebutuhan. Adapun untuk data kuantitatif, sumbernya berasal dari skor hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, terutama dalam hal isi materi cerita rakyat, desain visual, dan aspek kebahasaan dan kemudian nantinya akan dihitung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru serta menyebarkan angket kepada siswa kelas X dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan dalam pengembangan media komik cerita rakyat dengan menggunakan aplikasi Canva. Dengan mendapatkan informasi peneliti dapat mengetahui apa saja yang diperlukan dari data yang didapatkan untuk membuat produk komik digital cerita rakyat "Sejarah Danau Teluk Gelam" melalui aplikasi Canva. Informasi yang dibutuhkan oleh peneliti berupa spesifikasi media dan materi apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media, misalnya dalam media komik berbasis aplikasi Canva perlu dilengkapi dengan teks, layout, maupun elemen-elemen yang menarik.

Selain itu, penyajian contoh cerita rakyat yang relevan terkait budaya disekitar yakni cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam” dalam bentuk media komik digital untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan pemahaman terhadap budaya lokal, serta penyajian evaluasi agar lebih menarik dan efektif. Kemudian, informasi dari hasil angket dan wawancara ini menjadi dasar dalam merancang media komik digital cerita rakyat melalui aplikasi Canva. Bentuk rekapitulasi pemerolehan skor pada kuesioner (angket kebutuhan) yang telah diisi oleh siswa dan guru menjadi dasar pengembangan yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan efektif.

Dalam melakukan analisis kebutuhan diperlukan tiga aspek penting pada prosesnya, yaitu keharusan (*necessities*), kekurangan (*lack*), dan kebutuhan atau harapan (*wants*) (Nation & Macalister dalam Oktarina et al., 2019). Pada penelitian ini, keharusan (*necessities*) yang dimaksud, yaitu mengenai apa yang diperlukan peserta didik dan guru dalam media dan juga pembelajaran pada materi cerita rakyat. Kekurangan (*lack*), yakni mengarah pada kekurangan media dan juga kendala dalam memahami materi dan contoh cerita rakyat. Kemudian, kebutuhan atau harapan (*wants*), yaitu apa yang diinginkan atau dibutuhkan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat dengan bantuan media pembelajaran komik berbasis Canva yang dikembangkan ini.

Keharusan (*Necessities*)

Media yang harus digunakan siswa dan guru dalam pembelajaran teks cerita rakyat yaitu media yang dapat memudahkan dan memotivasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir, ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia selama ini masih terbatas pada buku teks, LKS (Lembar Kerja Siswa), kertas yang berisi contoh teks cerita rakyat, dan juga YouTube. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami teks cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk bacaan panjang tanpa ilustrasi pendukung. Selain itu, belum ada media yang secara khusus mengakomodasi cerita rakyat lokal, sehingga siswa kurang mengenal budaya daerah mereka sendiri. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang lebih interaktif, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan siswa, seperti komik berbasis Canva, yang dapat membantu mengalihwahkan cerita rakyat secara lebih menarik dan efektif.

Kekurangan (*Lack*)

Kekurangan adalah salah satu aspek yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru. Kekurangan ini diperoleh melalui wawancara dengan sumber yang valid. Guru merupakan sumber informasi utama dalam mengidentifikasi kekurangan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks cerita rakyat. Dalam kurikulum merdeka, bab yang berkaitan dengan teks cerita rakyat kini mencakup teks hikayat, yang di dalamnya juga memuat berbagai kisah cerita rakyat. Selain itu, guru juga merupakan sumber informasi dalam hal analisis siswa karena guru memiliki pemahaman mendalam tentang karakteristik dan kemampuan peserta didik.

Melalui wawancara dengan Bapak Jaenuri, S.Pd., guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas X MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir, ditemukan beberapa kekurangan atau tantangan dalam proses pembelajaran. Tantangan utama adalah terbatasnya variasi media pembelajaran, media yang umum digunakan selama ini terbatas pada buku teks, LKS (Lembar Kerja Siswa), kertas yang berisi contoh teks cerita rakyat, dan YouTube. Masing-masing media ini memiliki beberapa kelemahan yang memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Pertama, Kelemahan media buku teks antara lain: 1) Kurang menarik secara visual karena buku teks umumnya berisi teks yang padat dengan sedikit gambar atau ilustrasi. 2) Pembelajaran cenderung lebih lambat karena penyampaian informasi dalam buku teks yang lebih rinci dan formal, sehingga siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahaminya. 3) Kurang memotivasi siswa, karena buku teks yang didominasi teks dapat terasa monoton dan kurang menarik. 4) Kurang fleksibel dalam penyampaian materi, karena buku teks terbatas dalam variasi metode pengajaran. Kedua, kelemahan media YouTube adalah: 1) YouTube cenderung lebih bersifat pasif, yang mengurangi kesempatan siswa untuk berimajinasi atau berinteraksi dengan materi pembelajaran. 2) Waktu dan konsentrasi, di mana durasi video yang terlalu panjang dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi.

Kemudian, melalui wawancara dengan guru dalam hal analisis siswa, ditemukan bahwa banyak siswa merasa bosan dan kurang memahami teks dalam buku pelajaran. Selain itu, mereka tidak banyak

mengenal cerita rakyat lain, karena guru hanya memberikan contoh terbatas yang ada dalam buku teks, LKS maupun modul yang mana salah satunya yakni “Cerita Sejarah Malim Deman” yang berasal dari sastra Melayu klasik, sehingga kurang mengenal cerita rakyat dari daerah mereka sendiri. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media komik sebagai hasil alih wahana cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam” melalui aplikasi Canva sebagai solusi atas kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Komik dipilih karena lebih menarik, memudahkan pemahaman, serta membantu melestarikan budaya lokal. Penggunaan aplikasi Canva memungkinkan pembuatan ilustrasi yang mendukung cerita, sehingga siswa lebih tertarik belajar dan tidak mudah bosan. Dengan demikian, komik diharapkan menjadi media pembelajaran yang lebih efektif sekaligus sarana pelestarian budaya daerah.

Kebutuhan (Wants)

Kebutuhan merupakan analisis kebutuhan siswa dan guru yang dilakukan guna memperoleh informasi terkait hal-hal apa saja yang dibutuhkan siswa dan gurudalam media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pengumpulan informasi ini didapat dengan cara melakukan wawancara dan membagikan angket. Angket dibagikan kepada siswa dan guru yang berisi pernyataan-pernyataan untuk mengetahui tingkat kebutuhan.

Validasi Materi

Proses validasi materi dilakukan oleh Ibu Astrid Yulinda Putri, S.S., M.A., pada tanggal 30 Januari - 08 Februari 2025. Validasi ini bertujuan untuk menilai aspek isi atau materi dalam penelitian terkait 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.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi/Isi

Indikator	Pernyataan	Poin	Kategori
Aspek Kelayakan Materi/Isi	Ketepatan materi dengan indikator pembelajaran.	4	Sangat Baik
	Keterkaitan isi komik dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4	Sangat Baik
	Kesesuaian isi komik dengan cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam Kabupaten Ogan Komering Ilir” sebagai dasar pengembangan.	4	Sangat Baik
	Kekonsistenan dalam menggambarkan karakter, setting, dan alur cerita sesuai dengan versi asli cerita rakyat.	4	Sangat Baik
	Keakuratan informasi yang disampaikan dalam komik.	4	Sangat Baik
	Kejelasan dan kelengkapan penyampaian cerita dalam komik.	3	Baik
	Keterbacaan teks dan kemudahan pemahaman alur cerita dalam komik.	4	Sangat Baik
	Estetika visual dan kualitas gambar dalam komik.	4	Sangat Baik
	Kreativitas dalam alih wahana dari cerita rakyat ke format komik.	3	Baik
	Nilai Total		36
Nilai Produk		34	
Nilai Persentase		94,4%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi materi menunjukkan bahwa produk mendapatkan nilai 34 dari total nilai 36 pada lembar instrumen penilaian materi. Nilai persentase kelayakan materi pada produk ini yaitu 94,4% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun komentar atau saran dari ahli yaitu komik cerita rakyat “Sejarah Danau Teluk Gelam” yang sudah divisualisasikan sudah sangat baik, Komponen ketepatan materi, kekonsistenan gambar, keakuratan informasi yang disampaikan dalam komik sudah memenuhi. Perlu peningkatan kejelasan dan kelengkapan penyampaian cerita dalam komik serta kreativitas dalam alih wahana dari cerita rakyat ke format komik.

Validasi Media

Proses validasi media dilakukan oleh Ibu Khalidatun Nuzula, S.Pd. M.Pd., pada tanggal 14 - 21 Februari 2025. Validasi ini bertujuan untuk menilai aspek media dalam penelitian terkait 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.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Indikator	Pernyataan	Poin	Kategori	
Aspek Kelayakan Media	Kualitas visual dan estetika desain komik menarik perhatian pembaca.	4	Sangat Baik	
	Keteraturan tata letak halaman serta penyusunan panel dalam komik.	4	Sangat Baik	
	Pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf.	4	Sangat Baik	
	Detail gambar jelas, proporsional, dan mendukung alur cerita.	3	Baik	
	Keterbacaan teks.	4	Sangat Baik	
	Komik dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.	3	Baik	
	Narasi komik jelas serta mudah dipahami.	4	Sangat Baik	
	Latar belakang (background) ilustrasi mendukung suasana dan tidak mengganggu fokus cerita.	4	Sangat Baik	
	Nilai Total		32	
	Nilai Produk		30	
Nilai Persentase		93,7%	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi media menunjukkan bahwa produk mendapatkan nilai 30 dari total nilai 32 pada lembar instrumen penilaian media. Nilai persentase kelayakan media pada produk ini yaitu 93,7% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun komentar atau saran dari ahli yaitu secara umum komik sudah baik. Perlu beberapa perbaikan pada kesesuaian elemen, ekspresi tokoh, dan warna dalam komik.

Validasi Bahasa

Proses validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Emalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., pada 12 Februari 2025. Validasi ini bertujuan untuk menilai aspek bahasa dalam penelitian terkait 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.

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Pernyataan	Poin	Kategori
Aspek Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah EYD.	3	Baik
	Keterbacaan dan kelancaran teks dalam komik.	3	Baik
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan sasaran pembelajaran (peserta didik).	4	Sangat Baik
	Kekonsistenan dalam menggambarkan karakter, setting, dan alur cerita sesuai dengan versi asli cerita rakyat.	4	Sangat Baik
	Ketepatan pemilihan kata dalam dialog dan narasi.	3	Baik
	Kesesuaian penggunaan tanda baca dan ejaan dalam teks komik.	3	Baik
	Bahasa dalam komik mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik.	4	Sangat Baik
	Nilai Total		28
Nilai Produk		24	
Nilai Persentase		85,7%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa produk mendapatkan nilai 24 dari total nilai 28 pada lembar instrumen penilaian bahasa. Nilai persentase kelayakan materi pada produk ini yaitu 85,7% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun komentar atau saran dari ahli yaitu 1) perhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca pada gelembung kata atau kalimat, 2) bedakan penggunaan preposisi dan afiks di-, 3) perhatikan penulisan nama tokoh (ditulis dengan huruf kapital), 4) cek kembali penggunaan kalimat pada gelembung kata atau kalimat (Kalimat perintah, tanya atau pernyataan).

Revisi Materi/Isi

Berdasarkan saran ahli, materi dalam produk perlu untuk dilakukan perbaikan. Peningkatan kejelasan penyampaian cerita serta kreativitas.

Tabel 4. Revisi Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Sebelum diperbaiki, terdapat penulisan kalimat dan pemakaian tanda baca yang kurang sesuai yaitu pada narasi bagian “kerajaan, Solim akhirnya merencanakan” dan percakapan bagian “bersumpah, Saya”, “dariku, pergi”, yang membuat penyampaian cerita menjadi kurang jelas.</p>	<p>Sesudah diperbaiki, menjadi “kerajaan. Solim merencanakan”, “BERSUMPAH. SAYA”, dan “DARIKU. PERGI”.</p>
<p>Sebelum diperbaiki, pada narasi atas bagian “besar Sedangkan” dan pada narasi bawah bagian kata “Karena” kurang sesuai.</p>	<p>Setelah diperbaiki, sudah sesuai narasi atas menjadi “besar. Sedangkan” dan narasi bawah menjadi “Lantaran”.</p>

Sebelum Revisi



Sebelum diperbaiki, pedang milik perampok hanya digambarkan sebagai pisau, dan kedua anak Tapa Lanang menggunakan stroller, yang kurang sesuai dengan nuansa cerita rakyat. Hal ini tidak sejalan dengan latar sejarah zaman dahulu, di mana stroller belum ada, sehingga menunjukkan kurangnya kreativitas dalam mengadaptasi cerita rakyat ke dalam format komik.

Sesudah Revisi



Setelah diperbaiki, pisau yang digunakan perampok diubah menjadi pedang panjang, dan stroller diganti dengan keranjang model jadul. Perubahan ini dilakukan agar lebih sesuai, serta meningkatkan kreativitas dalam alih wahana ke format komik.

Revisi Media

Berdasarkan saran ahli, perbaikan pada media yaitu elemen, ekspresi tokoh, dan warna dalam komik kurang sesuai sehingga perlu untuk disesuaikan.

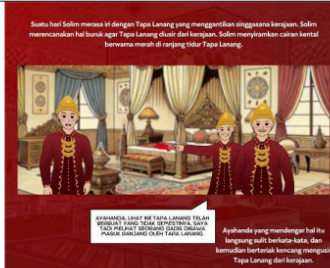
Tabel 5. Revisi Media

Sebelum Revisi



Sebelum diperbaiki, elemen tokoh kurang konsisten, terutama dalam proporsi antara badan dan kepala, serta ekspresi wajah. Selain itu, elemen kamar yang digunakan sebaiknya tidak bergaya modern, karena kurang sesuai dengan nuansa cerita rakyat yaitu tentang sejarah.

Sesudah Revisi



Setelah diperbaiki, elemen tokoh menjadi lebih proporsional, dengan keseimbangan antara badan, kepala, dan ekspresi yang lebih sesuai. Selain itu, elemen kamar diubah agar lebih selaras dengan nuansa cerita rakyat.

Sebelum Revisi



Sebelum diperbaiki, terdapat balon teks berbentuk bulat bergelombang yang seharusnya digunakan untuk menyampaikan isi pikiran, bukan untuk percakapan langsung.

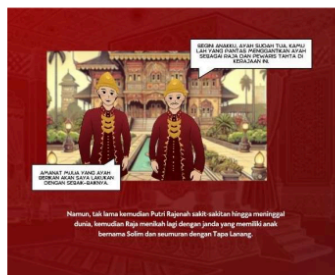
Sesudah Revisi



Setelah diperbaiki, semua balon teks disesuaikan menjadi berbentuk kotak.



Sebelum diperbaiki, perpaduan warna latar belakang dan teks pada narasi kurang sesuai, sehingga teks sulit terbaca dengan jelas.



Setelah diperbaiki, teks narasi berwarna putih dengan latar belakang merah tua, sehingga lebih kontras dan mudah dibaca. Perubahan ini diterapkan pada seluruh halaman.



Sebelum diperbaiki, tokoh tidak menunjukkan perubahan gerakan, dan keseluruhan elemen kurang sesuai.



Setelah diperbaiki, elemen tokoh serta elemen lainnya sudah sesuai.

Revisi Bahasa

Berdasarkan saran ahli, kebahasaan dalam produk perlu untuk dilakukan perbaikan. Pastikan ejaan, tanda baca, dan penggunaan preposisi “di” serta imbuhan “di-” digunakan dengan benar. Tuliskan nama tokoh dengan huruf kapital dan sesuaikan jenis kalimat dalam gelembung kata atau kalimat sesuai konteks, apakah perintah, tanya, atau pernyataan.

Tabel 6. Revisi Bahasa

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Sebelum revisi, kata “Anakku” tidak menggunakan tanda tanya, sehingga kurang sesuai dengan konteks percakapan.</p>	<p>Setelah revisi, kata “Anakku” telah diperbaiki dengan menambahkan tanda tanya menjadi “ANAKKU?” agar sesuai dengan konteks dialog.</p>
<p>Sebelum diperbaiki, nama tokoh dalam narasi tidak diawali dengan huruf kapital, sehingga tidak sesuai dengan kaidah penulisan. Selain itu, kata “disanalah” tidak ditulis dengan preposisi “di” yang benar.</p>	<p>Setelah revisi, nama tokoh telah ditulis dengan huruf kapital sesuai aturan, dan kata “disanalah” telah diperbaiki dengan penggunaan preposisi “di” yang tepat menjadi “di sanalah” sehingga lebih sesuai dengan kaidah bahasa.</p>
<p>Sebelum diperbaiki, penulisan nama tokoh “putri gelam” dalam narasi tidak sesuai karena menggunakan huruf kecil, sehingga tidak sesuai dengan kaidah penulisan nama.</p>	<p>Setelah revisi, nama tokoh “Putri Gelam” telah ditulis dengan huruf kapital sesuai aturan, sehingga lebih jelas dan sesuai dengan kaidah bahasa.</p>

Pembahasan

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. 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 sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan

dengan pendapat Wulandari et al., (2023) dan Thiagarajan (1974) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, menumbuhkan minat dan keinginan baru, serta meningkatkan motivasi.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran melalui aplikasi Canva dapat semakin memperkuat efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Rusmana & Kurniawarsih (2020), komik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena banyak siswa lebih tertarik membaca komik dibandingkan membaca buku pelajaran. Komik dapat membantu meningkatkan sensor gerak atau sensor motorik pada anak dan merangsang imajinasi siswa untuk mengungkapkan pendapat. Gaya visualisasi ekspresi tokoh-tokoh dalam komik mendorong siswa lebih aktif membayangkan alur cerita sebagai pembaca karena secara tidak langsung siswa akan berimajinasi, sehingga lebih terlibat secara emosional dan menjadikan siswa memiliki rasa ketertarikan untuk membaca cerita hingga selesai.

Pemilihan komik sebagai media pembelajaran diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, namun juga meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami cerita rakyat. Pernyataan tersebut ditegaskan melalui penelitian Zainab & Eriga (2023) yang menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran ini, penggunaan cerita rakyat "Sejarah Danau Teluk Gelam" ini diharapkan siswa dapat mengenali cerita rakyat di daerah dekat tempat tinggal atau sekolah siswa, sehingga mereka lebih memahami dan menghargai warisan budaya yang ada.

Penelitian pengembangan media komik sebagai hasil alih wahana cerita rakyat "Sejarah Danau Teluk Gelam" Kabupaten Ogan Komering Ilir melalui aplikasi Canva ini, dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru melalui wawancara serta penyebaran angket di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir pada siswa kelas X. Setelah melalui tahap analisis kebutuhan, terdapat beberapa hal mengenai kebutuhan pada pengembangan media, yakni sebagai berikut.

Pertama, aspek keharusan dalam pengembangan media pembelajaran menekankan pentingnya media yang mempermudah dan memotivasi siswa dalam memahami teks cerita rakyat. Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X di MAS Darussalam Lempuing Ogan Komering Ilir mengungkapkan bahwa media yang tersedia masih terbatas pada buku teks, LKS, kertas yang berisi contoh teks cerita rakyat, dan YouTube. Siswa kesulitan memahami teks panjang tanpa ilustrasi dan media yang mengangkat cerita rakyat lokal juga masih minim. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih interaktif dan menarik, seperti komik berbasis Canva, yang mampu menyajikan cerita rakyat secara lebih visual dan efektif.

Kedua, aspek kekurangan. Aspek ini mencakup kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam pembelajaran sebelumnya. Informasi ini diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di kelas X. Ditemukan beberapa kekurangan atau tantangan dalam proses pembelajaran. Tantangan utama adalah terbatasnya variasi media pembelajaran, media yang umum digunakan selama ini hanya berupa buku teks, LKS (Lembar Kerja Siswa), kertas yang berisi contoh teks cerita rakyat, dan YouTube. Selain itu, siswa merasa bosan dan kesulitan memahami teks dalam buku, serta kurang mengenal cerita rakyat daerah mereka sendiri. Sebagai solusi, dikembangkan media komik berbasis Canva untuk mengalihwanakan cerita rakyat Sejarah Danau Teluk Gelam. Komik dipilih karena lebih menarik, memudahkan pemahaman, serta membantu melestarikan budaya lokal.

Ketiga, aspek kebutuhan. Kebutuhan dalam hal ini berkaitan dengan hal-hal yang dibutuhkan siswa dan guru dalam 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. Pengumpulan informasi ini didapat dengan cara melakukan wawancara dan membagikan angket kepada guru dan peserta didik.

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran. Proses ini diawali dengan penulisan naskah, pembuatan *flowchart*, dan *storyboard* sebagai kerangka awal pengembangan media komik berbasis Canva. Naskah pada komik dikumpulkan dari berbagai sumber yang ada. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, desain media pembelajaran mulai dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Media komik "Sejarah Danau Teluk Gelam" yang dibuat melalui aplikasi Canva ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain. Komik ini menyajikan cerita rakyat asal-usul Danau Teluk Gelam dalam bentuk visual dan teks, membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami. Ilustrasi berwarna dan ekspresif membantu memperjelas emosi tokoh serta alur cerita. Narasi dan dialog dalam balon kata menjadikan

penyampaian cerita lebih komunikatif dibandingkan teks naratif biasa. Alur cerita tersusun jelas, mencakup pengenalan tokoh, konflik, hingga penyelesaian, serta mengandung pesan moral. Selain itu, komik ini dikembangkan menggunakan Canva, sehingga desainnya lebih fleksibel dan mudah disunting.

Setelah produk media komik berbasis Canva dikembangkan, tahapan selanjutnya yakni dilakukan validasi ahli yang bertujuan untuk menilai kelayakan dan kevalidan dari media yang dikembangkan. Validator untuk media ini, ialah dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Penilaian validasi ahli dilakukan berdasarkan tiga aspek yakni aspek media, materi dan aspek kebahasaan pada produk media pembelajaran berbasis Canva. Pada aspek materi mendapatkan hasil persentase kelayakan sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya aspek media, mendapatkan persentase kelayakan sebesar 93,7% dengan kategori sangat layak. Aspek kebahasaan mendapat presentase kelayakan sebesar 85,7% dengan kategori sangat layak. Uji validasi ini telah dilakukan pada tiga aspek yang sesuai dengan pengembangan media. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga aspek tersebut, media pembelajaran komik berbasis Canva sangat layak dan dinyatakan valid, hal ini sesuai pada kategori kelayakan menurut Arikunto (2012), pada standar kelayakan terhadap penilaian ahli atau validator produk.

Hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Penelitian ini dilakukan sampai tahap revisi sesuai dengan saran dan komentar perbaikan dari validator ahli. Keterbatasan penelitian ini memungkinkan penelitian lanjutan sampai tahap akhir.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan 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 diperoleh beberapa kesimpulan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan pengembangan media komik cerita rakyat *Sejarah Danau Teluk Gelam* melalui aplikasi Canva guna mengatasi kekurangan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Rancangan dan pengembangan produk dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Komik *Sejarah Danau Teluk Gelam* berbasis Canva memiliki keunggulan dalam penyajian visual yang menarik, ilustrasi ekspresif, serta narasi dan dialog yang komunikatif. Alur cerita yang jelas dan fleksibilitas desain melalui Canva menjadikan media ini lebih adaptif dalam pembelajaran. Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan validasi oleh ahli, produk ini secara keseluruhan sudah sangat layak. Pada aspek materi mendapatkan hasil persentase kelayakan sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya aspek media, mendapatkan persentase kelayakan sebesar 93,7% dengan kategori sangat layak. Aspek kebahasaan mendapat presentase kelayakan sebesar 85,7% dengan kategori sangat layak. Revisi terhadap produk disesuaikan dengan saran dari validator.

Peneliti berharap agar pengembangan media komik sebagai hasil alih wahana cerita rakyat kabupaten Ogan Komering Ilir melalui aplikasi Canva terus dikembangkan dan dilanjutkan hingga tahap akhir. Media pembelajaran berbasis komik ini perlu diuji coba kepada siswa dan guru untuk menilai efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini penting karena penelitian ini hanya mencapai tahap validasi ahli dan revisi produk. Oleh sebab itu, pengujian tambahan diperlukan untuk memastikan bahwa media komik ini efektif dan validitas media komik ini dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ashar, H., Suhartiningih, 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.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- 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.
- Divinanto, K., Yudono, A., & Daya, P. (2023). *Alih Wahana Cerpen "Sambutan di Pemakaman Ayah" Karya Jujur Prananto Menjadi Naskah Drama*. 18(01), 96–111.
- 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.
- Marbun, I. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Ekosistem Untuk Kelasv Sd Negeri 065013 Medan. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*.
- 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.
- 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.
- 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., & Kumiawarsih, 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.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 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> \
- 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.
- 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>
- Zainab, Z., & Eriga, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Komik Materi Peluang di Kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 170-179.

Similarity

ORIGINALITY REPORT

18% SIMILARITY INDEX	4% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	18% STUDENT PAPERS
--------------------------------	-------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	16%
2	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On