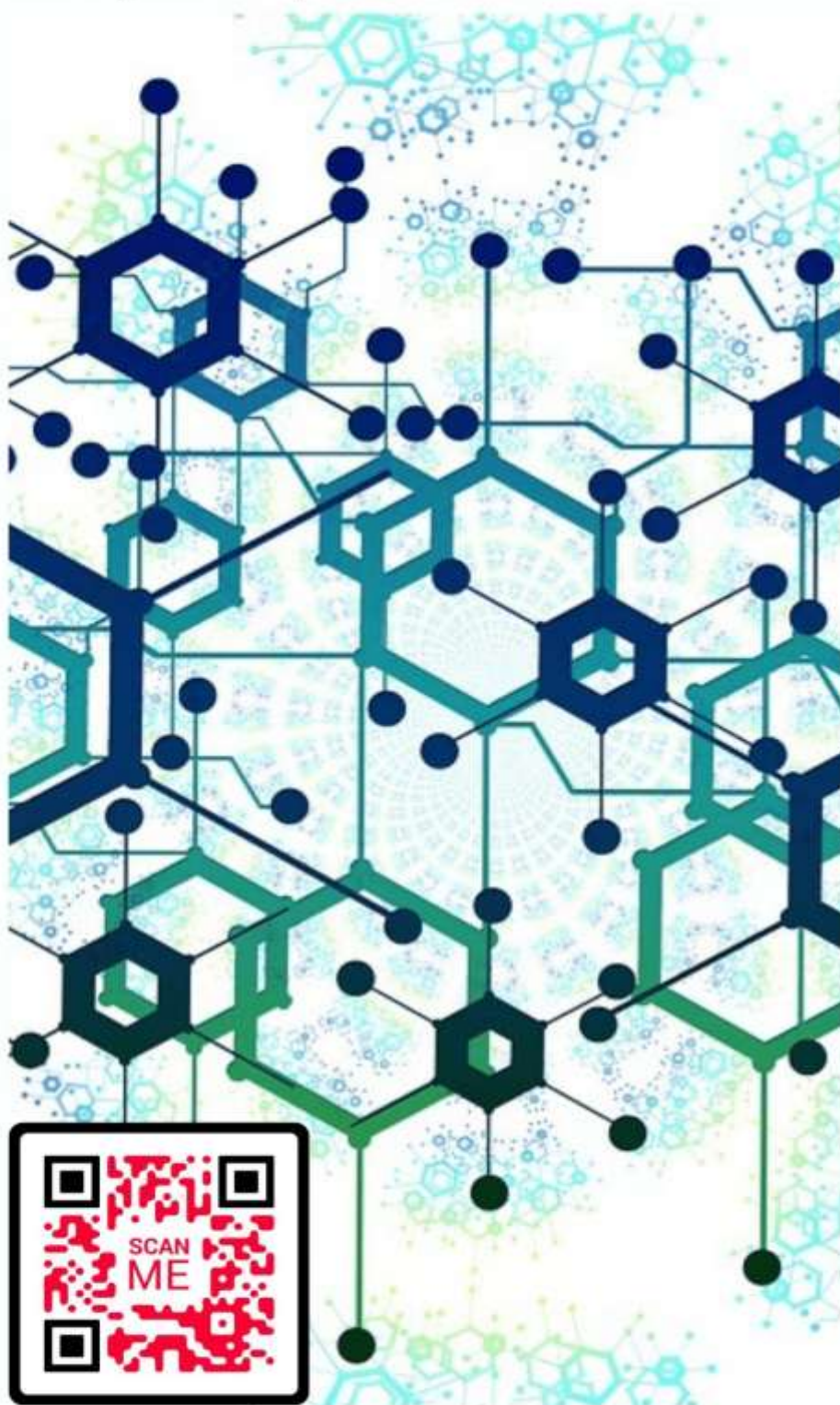


ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 4 (2026): October

DOI: 10.21070/ijins.v27i4.2322

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Canva Based Digital Comic Media Innovation Incorporating Kajang Tribe Local Wisdom for Elementary School Students

Inovasi Media Komik Digital Canva Berbasis Kearifan Lokal Suku Kajang untuk Siswa Sekolah Dasar

Andi Muhammad Barkah Ambarsyah, dityara1999@gmail.com (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Eny Satriana, enysatriana@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Andi Paidi, paida@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

Limited reading resources and unengaging textual formats often hinder student literacy development in primary classrooms. **General Background** Limited reading resources and unengaging textual formats often hinder student literacy development in primary classrooms. **Specific Background** Indonesian language education relies on textual materials that fail to capture student engagement, leading to diminished reading motivation in elementary schools. **Knowledge Gap** Although digital design tools exist, research integrating specific regional traditions like the Kajang community into interactive digital comic frameworks remains limited. **Aims** This study aimed to develop a local wisdom-based comic using Canva and examine its validity, practicality, and effectiveness for fourth-grade students. **Results** The comic achieved a 94% media validation score, a 92% teacher response rate, and an evaluation score increase from 50% to 82%. **Novelty** The integration of Kajang indigenous culture into a Canva-assisted digital comic provides a contextualized reading repository for elementary students. **Implications** This digital media serves as a practical alternative for educators to improve literacy rates and cultural awareness in primary education.

Highlights

- The Canva application enabled the design of an interactive digital comic incorporating Kajang indigenous culture.
- Expert evaluations confirmed the validity and high practical applicability of the developed comic media.
- Student evaluation scores demonstrated substantial improvements following the implementation of the reading media.

Keywords

Comic Media; Local Wisdom; Canva Application; Reading Interest; Elementary School

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia berperan penting dalam pendidikan sebagai jati diri dan kebanggaan bangsa, alat pemersatu, serta sarana komunikasi antardaerah dan antarbudaya sebagaimana ditegaskan dalam UU RI Nomor 24 Tahun 2009 Pasal 25. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia penting diajarkan kepada siswa [1].

Media merupakan segala alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Muhammad Hasan, 2019). Media pembelajaran selain membangkitkan motivasi dan minat belajar pada siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman pada dirinya, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Penggunaan media akan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran [2].

Membaca merupakan proses kognitif untuk memperoleh, memahami, dan menafsirkan informasi dari bahasa tulis sehingga pesan penulis dapat dipahami oleh pembaca (Dalman, 2014; Tarigan, 2008). Kegiatan membaca dalam upaya mentransfer ilmu pengetahuan pada kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Dengan membaca siswa akan mengetahui informasi dan pesan yang ingin disampaikan penulis dari bacaan yang dibacanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdurahman (2018) yang menjelaskan bahwa Membaca pemahaman merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar terutama pada kelas lanjut [3].

Komik dalam bahasa Yunani kuno berasal dari kata komikos yang berarti bersuka ria atau bercanda. Dalam susunannya, komik menggambarkan suatu rangkaian cerita menarik, runtut, padat, dan ringkas dengan karakter tokoh seperti kartun, hewan, tumbuhan dan yang lainnya (Nurdyansyah, 2019). Dengan begitu komik juga dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi ketika belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. (Utomo, 2021)

Media komik berbasis kearifan lokal dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran. Komik dapat memperkaya kosakata, memudahkan siswa memahami konsep abstrak, serta meningkatkan minat baca dan motivasi belajar (Trimo, 1997) [4]. Tafonao, 2018 mengemukakan bahwa: Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar karena dapat mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan motivasi siswa [4].

Dengan memanfaatkan teknologi, peneliti dapat membuat media komik secara digital dengan menggunakan aplikasi canva sebagai penunjang dalam pembuatan komik digital. Pada aplikasi canva telah menyediakan berbagai template dan fitur - fitur yang menarik untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Selain bisa membuat komik, aplikasi canva juga bisa membuat seperti presentasi, membuat modul, video pembelajaran, dan masih banyak yang lainnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SDN 7 Matajang, kabupaten bulukumba pada. Tanggal 20 -22 Agustus 2025 observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, media pembelajaran yang digunakan, dan minat baca siswa. Pada saat proses observasi berlangsung di temukan bahwa kurangnya media baca yang di gunakan di kelas sehingga siswa tidak dapat menunjukkan minat siswa dalam membaca dikarenakan bacaan yang digunakan kurang menarik perhatian siswa dan kegiatan membaca ini biasa dilakukan pada waktu kosong saja. Dari hal tersebut dapat dikatakan kurangnya minat siswa dalam membaca.

Dari hasil wawancara oleh guru kelas 4 disimpulkan bahwa dampak dari penggunaan media baca yang terbatas dapat memengaruhi minat baca siswa yang mengakibatkan kurangnya kualitas belajar siswa di kelas. Siswa. Sering menunjukkan sikap yang kurang semangat dalam membaca di karenakan kurangnya gambar atau hal yang menarik pada bacaan siswa tersebut. Dan wali kelas sering berupaya dalam meningkatkan minat baca siswa dengan beberapa metode yang di gunakan pada saat pembelajaran di kelas, namun hasilnya masih kurang dalam menarik minat siswa dalam membaca. Guru juga sering menggunakan fasilitas berupa LCD untuk menampilkan slide – slide power point untuk meningkatkan minat baca siswa. Faktor yang memengaruhi rendahnya minat baca antara lain adalah terbatasnya jenis bacaan yang sesuai dengan usia dan minat siswa. Buku-buku yang tersedia sebagian besar berupa teks panjang dengan sedikit ilustrasi, sehingga kurang menarik perhatian anak-anak. Selain itu, kurangnya keterkaitan isi bacaan dengan pengalaman atau budaya sehari-hari siswa juga menjadi kendala dalam menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan membaca [5].

Berdasarkan observasi di SDN 7 Matajang pembelajaran masih banyak menggunakan buku bacaan dalam bentuk E- Book atau PDF yang hanya dimiliki oleh guru dan memanfaatkan LCD untuk menampilkan slide – slide bacaan di PPT dalam meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan observasi awal guru mengungkapkan bahwa hal tersebut kurangnya media yang bisa digunakan seperti software yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat baca siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media baca berupa komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva. Komik sebagai media visual sangat digemari oleh anak-anak karena memiliki gambar yang menarik, cerita yang ringan, dan bahasa yang mudah dipahami. Dengan mengangkat cerita-cerita dari kearifan lokal seperti legenda daerah, adat istiadat, atau tokoh-tokoh lokal, siswa juga akan lebih merasa dekat dan bangga terhadap budayanya sendiri. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media baca komik berbasis kearifan lokal di kelas 4 dan siswa dapat mengakses media baca ini dengan mudah untuk di akses oleh siswa tersebut.

Pengembangan komik ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan bahkan oleh pemula. Melalui Canva, guru maupun siswa dapat membuat komik dengan bantuan berbagai template, ilustrasi karakter, latar belakang, dan balon percakapan yang telah tersedia. Hal ini memungkinkan proses

pembelajaran literasi menjadi lebih kreatif, menyenangkan, dan interaktif [6].

Berdasarkan hasil wawancara guru SDN 7 Matajang yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya guru guru yang ada di sekolah sudah tidak asing dengan penggunaan aplikasi canva di karena kan guru sudah terbiasa menggunakan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran.

Canva adalah perangkat aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain sebuah media pembelajaran dan aplikasi canva sudah dikenal oleh banyak kalangan guru maupun siswa, dan perangkat ini sangat membantu guru maupun siswa dalam membuat sebuah desain sehingga guru dapat dengan mudah membuat sebuah media pembelajaran, dimana ada banyak template desain media yang dapat digunakan oleh guru pada saat membuat media pembelajaran. Dan banyak dari kalangan siswa tidak canggung dalam menggunakan Handphone untuk mengakses canva. Maka dari itu peneliti menemukan sebuah kesempatan untuk membuat media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva. Dengan menghadirkan komik berbasis kearifan lokal melalui Canva, diharapkan minat baca siswa sekolah dasar dapat meningkat. Selain menumbuhkan semangat membaca, kegiatan ini juga memperkuat pemahaman budaya lokal sejak usia dini dan mendorong pengembangan keterampilan digital serta kreativitas siswa [7].

Pengembangan produk media komik berbasis kearifan lokal dengan mengaitkan kebudayaan masyarakat bulukumba khususnya kebudayaan dan adat suku kajang yang terletak di kabupaten bulukumba dan peneliti mengharapkan generasi sekarang dapat mengetahui tentang adanya kebudayaan suku kajang dan dapat menjaga kebudayaan daerah terutama kebudayaan suku kajang. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal Suku Kajang di Kabupaten Bulukumba sebagai konteks pembelajaran membaca siswa kelas IV SD. Unsur budaya Kajang diintegrasikan dalam cerita tokoh, latar, dan informasi sehingga materi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Media komik dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan ilustrasi, karakter, latar, dan balon percakapan yang menarik sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media baca yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada bentuk media komik digital berbantuan Canva, tetapi juga pada integrasi budaya lokal Suku Kajang sebagai isi cerita untuk mendukung kegiatan literasi membaca sekaligus memperkenalkan dan menumbuhkan kepedulian siswa terhadap budaya daerahnya.

METODE

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE yaitu singkatan (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate).



Gambar 1 Model Pengembangan Addie

B. Subjek Uji Coba dan Lokasi

Penelitian Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan lokasi penelitian adalah SDN 7 Matajang, Jl. Dato tiro, Kecamatan Ujung Bulu, Kabupaten Bulukmba, Sulawesi Selatan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar validasi

Validasi materi dilakukan untuk menilai sejauh mana materi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan menguji keakuratan informasi yang disajikan pada media baca yang dirancang.

a. Lembar validasi bahan ajar

Validasi bahan ajar dilakukan untuk menilai sejauh mana media baca komik yang dirancang memenuhi standar kualitas, relevansi, dan efektivitas yang telah ditetapkan.

b. Lembar Angket

Kepraktisan Instrument ini digunakan untuk memperoleh data tingkat kepraktisan yang dikembangkan yaitu dengan memberikan angket respon kepada guru dan siswa.

c. Lembar Tes Keefektifan

Instrument ini digunakan untuk memperoleh data tingkat keefektifan yang dikembangkan yaitu dengan memberikan pretest - posttest kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media baca komik.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrument Pengumpulan Data Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan (kevalidan) produk yang dikembangkan dan perangkat penelitian yang akan digunakan. Sumber data kevalidan berasal dari validator ahli.

a. Angket

Angket adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon guru dan siswa terkait produk yang dikembangkan.

b. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi informasi atau keterangan tertentu dari seseorang [8].

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Validasi Media

Analisis Validasi Media Uji Ahli Media berfungsi sebagai kriteria dasar untuk menilai kesesuaian profesional desain visual media pembelajaran dan fungsionalitas media pembelajaran yang dibuat. Dua instruktur yang ahli dalam media pembelajaran ikut serta. Hasil Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran dievaluasi menggunakan rumus Gregory [9].

2. Analisis Respon Guru & Peserta Didik Terhadap Media Komik berbasis kearifan lokal.

Tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan dianalisis berdasarkan lembar angket respon yang telah diisi oleh guru dan peserta didik. Skor penilaian dari masing-masing instrumen, baik angket untuk guru maupun untuk peserta didik, diukur menggunakan skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Prototype media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva

Media komik berbasis kearifan lokal dikembangkan melalui metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran saat melaksanakan kegiatan membaca yang dilaksanakan di kelas IV selama ini belum menggunakan media apapun sehingga minat baca siswa sangat rendah. Hal ini disebabkan karena :

a. Guru belum menggunakan media baca pada saat pembelajaran dan hanya menggunakan bacaan teks sehingga siswa merasa bosan saat membaca.

b. Siswa merasa ingin cepat keluar kelas untuk bermain.

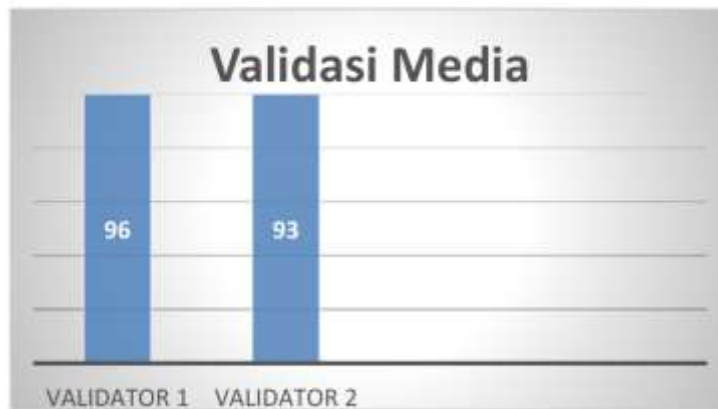
c. Metode yang digunakan hanya memberikan buku bacaan yang berupa teks

Hal ini di sebabkan karena guru belum memaksimalkan dan menerapkan media baca yang tepat untuk dilakukan di kelas sehingga kurangnya minat siswa dalam membaca sebuah bacaan.

Tahap perencanaan desain, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi tujuan dari pengembangan media komik berbasis kearifan lokal yang akan di kembangkan, yaitu untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV. Dilanjutkan pada tahap pengembangan, dimana peneliti mengembangkan konsep desain yang sesuai dengan materi yang telah di tentukan, termasuk pemilihan warna, font, background, voice, backsound dan karakter. Kemudian membuat sebuah storyboard untuk memvisualisasikan urutan alur cerita kearifan lokal yang akan di gunakan. Selanjutnya. Menambahkan background mengatur tata letak baloon teks, karakter, dan voice dan terakhir menambahkan musik yang sesuai dengan alur cerita komik.

2. Kevalidan media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva

a. Hasil validasi media



Gambar 2 Validasi Media

Hasil Validasi Media memperoleh persentase 96% dari validator 1 dan 93% dari Validator 2 sehingga dapat dikategorikan sangat layak. Dapat diketahui bahwa dari media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

b. Hasil Validasi Materi



Gambar 3 Validasi Materi

Hasil Validasi materi memperoleh persentase dari validator 1 memperoleh 70% mendapatkan predikat layak, dari Validator 2 96% sehingga dapat dikategorikan sangat layak. Dapat diketahui bahwa dari media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Rekapitulasi persentase skor kelayakan media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva.

No.	Aspek	Validator 1		Validator 2	
		Persentase	Keterangan	Persentase	Keterangan
1	Media	96%	Sangat Layak	93%	Sangat Layak
2	Materi	70%	Layak	96%	Sangat Layak
Rata – Rata		83%	Sangat Layak	94%	Sangat Layak

Tabel. 1 Rekapitulasi Persentase Skor Aspek Kelayakan

Berdasarkan hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata - rata persentase skor aspek kelayakan memperoleh persentase 83% dari validator 1 dengan kategori sangat layak dan persentase aspek kelayakan yang diperoleh ialah 94% dari validator 2 yang dikategorikan sangat layak.

3. Kepraktisan media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva

a. Observasi keterlaksanaan Media

Observer	Skor	Kriteria
Guru Kelas	$50 / 56 \times 100 = 89\%$	Sangat Valid

Tabel 2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Media

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada tabel di atas, secara keseluruhan keterlaksanaan proses pembelajaran dinyatakan Sangat Valid. Adapun hasil dari observer yang merupakan guru wali kelas IV yang menyatakan keterlaksanaan

pembelajaran dengan memperoleh nilai skor 89%. Berdasarkan tabel skala penilaian ini dinyatakan sangat praktis.

b.Respon Guru

Observer	Skor	Kriteria
Guru Kelas	$48 / 52 \times 100 = 92\%$	Sangat Valid

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru

Berdasarkan hasil respon guru terhadap kepraktisan media komik berbasis kearifan able dengan menggunakan aplikasi canva pada able di atas dapat dilihat dari nilai yang di peroleh yang menunjukkan bahwa sangat praktis dengan memperoleh skor 92%.

c.Respon Siswa

Responden	Skor	Kriteria
Siswa Kelas IV	$2609 / 3100 \times 100 = 84 \%$	Sangat Efektif

Tabel 4 Hasil Angket respon Siswa

Berdasarkan data dan hasil respon siswa terhadap keefektifan penggunaan media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan media baca siswa kelas IV UPT SPF SDN 7 Matajang, Kab. Bulukumba pada tabel di atas dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, respon siswa terhadap keefektifan memperoleh predikat sangat efektif, dengan memperoleh nilai skor 84.

4. Keefektifan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Kelas	perolehan	
	Evaluasi I	Evaluasi II
V	50%	82%

Tabel 5 Evaluasi Siswa

Evaluasi I dan II dilakukan untuk menguji siswa dalam minat baca dan pengetahuan yang berkaitan dengan budaya yang ada di dalam kehidupan masyarakat kajang yang terletak di kabupaten bulukumba, provinsi sulawesi selatan.

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada evaluasi II, dimana pada evaluasi I Skor yang di peroleh yaitu 50% dan terjadi peningkatan pada evaluasi II dengan memperoleh nilai skor 82%. Dengan demikian, media komik berbasis kearifan lokal menggunakan Canva terbukti efektif meningkatkan minat baca siswa kelas IV UPT SPF SDN 7 Matajang, Kabupaten Bulukumba.

B. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan model ADDIE untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal dengan bantuan aplikasi Canva. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV di UPT SPF SDN 7 Matajang Kabupaten Bulukumba. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

1. Prototype media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV UPT SPF SDN 7 Matajang, Kab. Bulukumba.

Penelitian ini menghasilkan media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan minat baca siswa kela IV UPT SPF SDN 7 Matajang, Kab. Bulukumba. Pengembangan media dilakukan melalui lima tahap ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media komik berbasis kearifan lokal ini mendapatkan predikat valid dan layak setelah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi dinyatakan mendapatkan kualifikasi baik [10].

Pengembangan prototype media komik berbasis kearifan lokal dengan meningkatkan minat baca siswa diawali dengan melakukan observasi kebiutuhan siswa. Tahap selanjutnya menetapkan tujuan pembelajaran dan materi yang relevan untuk media. Kemudian dillakukan perancangan media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Dalam penelitian ini, penyajian materi dalam bentuk komik yang dapat menarik minat baca siswa [12].

Temuan penelitian ini sejalan dengan Prasastiningsih (2023) yang menunjukkan bahwa komik digital Canva berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif [13].

Prototype yang dikembangkan memiliki kekhasan karena mengangkat budaya dan adat Suku Kajang di Kabupaten Bulukumba ke dalam cerita, tokoh, latar, dan informasi komik. Pengintegrasian budaya lokal tersebut membuat isi bacaan lebih dekat dengan lingkungan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

2. Kevalidan Media Dan Materi Komik Berbasis Kearifan Lokal.

Proses validasi dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media . Berdasarkan penilaian ahli materi, materi kearifan

lokal yang disajikan dalam komik mendapatkan persentase sebesar 83 dengan kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa konten cerita sesuai dengan tingkat pemahaman kognitif siswa kelas IV dan akurat secara budaya.

Pada aspek media, pemanfaatan aplikasi Canva dinilai sangat membantu dalam mendesain visual yang menarik. Ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 94%, yang berarti tata letak, pemilihan warna, dan ilustrasi komik sangat memadai [14].

Hasil uji validasi pengembangan media komik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan media baca komik dalam meningkatkan minat baca siswa dinyatakan sangat layak dengan memperoleh skor rekapitulasi 94.

Hasil validasi menunjukkan bahwa komik sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Perpaduan teks dan visual membuat materi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak monoton. Hal ini mendukung teori literasi bahwa pemahaman bacaan dipengaruhi kemampuan mengaitkan informasi dengan konteks dan pengetahuan pembaca. Dalam media ini, teks dipadukan dengan gambar dan konteks budaya Suku Kajang sehingga siswa memperoleh bantuan visual sekaligus konteks untuk memahami cerita. Dengan demikian, tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media telah dirancang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung proses pemahaman bacaan siswa.

3. Kepraktisan Media Komik dalam Pembelajaran.

Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan angket respon siswa setelah media komik diimplementasikan di kelas IV UPT SPF SDN 7 Matajang.

Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kategori Sangat Praktis. Guru merasa media ini mudah digunakan, efisien dalam alokasi waktu, dan membantu menyampaikan pesan moral kearifan lokal [15].

Hasil angket respon siswa memperoleh persentase 94%. Siswa menyatakan bahwa mereka senang belajar menggunakan komik karena gambar yang disajikan dari aplikasi Canva sangat menarik dan cerita kearifan lokalnya terasa dekat dengan lingkungan mereka di Bulukumba [16].

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik mudah digunakan oleh guru dan disukai siswa. Tingginya respon siswa berkaitan dengan penyajian gambar, cerita, dan unsur budaya lokal yang dekat dengan lingkungan mereka. Penggunaan budaya Suku Kajang membuat siswa dapat menghubungkan isi bacaan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sehingga kegiatan membaca terasa lebih relevan dan tidak monoton.

4. Keefektifan Media Komik terhadap Minat Baca Siswa

Tujuan utama pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan minat baca siswa. Keefektifan media dilihat dari perbandingan hasil Evaluasi pre test dan post test,

Sebelum menggunakan media komik, rata-rata minat baca siswa berada pada kategori Rendah dengan skor 50%. Namun, setelah implementasi media komik, terjadi peningkatan minat baca secara signifikan menjadi 82% dengan kategori Sangat Tinggi. Peningkatan ini terjadi karena visual komik yang menarik dan alur cerita yang memuat unsur budaya lokal membuat siswa tidak cepat bosan dan lebih termotivasi untuk membaca teks hingga selesai [17].

Peningkatan minat baca dari 50% menjadi 82% menunjukkan bahwa komik mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bacaan. Perpaduan teks, gambar, karakter, alur cerita, serta kearifan lokal Suku Kajang membuat materi lebih menarik, mudah dipahami, dan dekat dengan pengalaman siswa.

Secara teoritis, penyajian teks dan visual secara bersamaan serta konteks budaya yang relevan membantu siswa memahami isi bacaan dan mendorong mereka mengikuti cerita hingga selesai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Prasastiningsih (2023) yang menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal pada siswa kelas IV sekolah dasar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif [13]. Namun, penelitian ini memiliki kekhasan karena mengintegrasikan budaya Suku Kajang Kabupaten Bulukumba ke dalam isi komik. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya mendukung kegiatan membaca, tetapi juga menjadi sarana untuk mengenalkan dan menumbuhkan kepedulian siswa terhadap budaya lokal.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan mengenai pengembangan media komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Canva pada siswa kelas IV UPT SPF SDN 7 Matajang Kabupaten Bulukumba, dapat disimpulkan bahwa:

Prototype media komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV UPT SPF SDN 7 Matajang Kabupaten Bulukumba. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang terdiri atas Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dengan menyajikan materi dalam bentuk komik yang menarik dan memuat kearifan lokal Suku Kajang. Berdasarkan validasi ahli media dan materi, media dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil penelitian ini sejalan dengan Prasastiningsih (2023) yang menunjukkan bahwa media komik digital Canva berbasis kearifan lokal dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran.

Proses dan Kevalidan: Pengembangan media komik ini dilakukan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian gabungan dari validator ahli (materi dan media,) dengan rata-rata persentase pencapaian sebesar 88%

Kepraktisan: Media komik yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon pendidik/guru sebesar 92% dan angket respon peserta didik sebesar 84%

Keefektifan Media komik berbasis kearifan lokal ini efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Terdapat peningkatan yang signifikan pada minat baca peserta didik, yang ditunjukkan dari hasil Pre test dan post test yang menunjukkan dari nilai pre test dengan nilai 50% yang terbilang rendah namun pada post test menunjukkan adanya peningkatan dengan memperoleh 82% yang terbilang sangat tinggi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat baca dan membuat pembelajaran lebih kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada UPT SPF SDN 7 Matajang Kabupaten Bulukumba, kepala sekolah, guru, siswa, dan semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan minat baca siswa serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

References

1. R. Aulika, A. Gandamana, I. Gultom, D. Feliks, and H. Tambunan, "Pengembangan media komik digital berbasis aplikasi Canva pada kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan," *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 763–771, 2023.
2. G. P. Zulherman, "Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa," *Jurnal*, 2021.
3. S. Suwarti, A. Laila, and E. P. Permana, "Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada siswa sekolah dasar," *Profesi Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 140–151, 2020.
4. T. Tafonao, "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
5. M. Muhammad, "Pengembangan media pembelajaran e-comic fisika menggunakan Canva berbasis model Discovery Learning materi usaha dan energi," *Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung, 2024.
6. K. Putranadi, D. S. Wahyuni, and K. Agustini, "Pengembangan media pembelajaran struktur pernapasan dan ekskresi manusia untuk kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Singaraja," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 10, no. 3, p. 300, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i3.36773.
7. L. Prahastiwi, I. Q. Barriyah, and S. Wibawa, "Pengembangan media komik keragaman budaya berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas dan sikap nasionalisme siswa SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 3, pp. 1–12, 2024.
8. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2019.
9. R. Gregory, *Psychological Testing*. Boston, MA, USA: Allyn & Bacon, 2000.
10. A. R. Willya, A. Luthfiyyah, P. C. Simbolon, and A. Marini, "Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 3, pp. 449–454, 2023, doi: 10.53625/jpdsh.v2i3.4518.
11. O. Br Manik, T. W. Purnomo, N. Nurmayani, P. Afriadi, and S. M. Aulia, "Pengembangan media pembelajaran komik berbantuan Canva pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat di kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, vol. 6, no. 1, pp. 1085–1100, 2026, doi: 10.37081/jipdas.v6i1.4111.
12. E. Ratnawulan and A. Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung, Indonesia: Pustaka Setia, 2014.
13. R. T. Prasastiningsih, W. Wahyudi, and F. A. Wiguna, "Pengembangan media pembelajaran komik digital Canva berbasis kearifan lokal pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk siswa kelas IV sekolah dasar," *Doctoral dissertation*, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.
14. E. D. Rokhimah, "Pengembangan media komik berbasis cerita anak untuk meningkatkan kompetensi literasi budaya dan kewargaan pada siswa kelas IV SDN Mrican 1," *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2023.
15. I. Salimi, A. Muktadir, and A. Susanta, "Pengembangan bahan ajar komik berbasis cerita rakyat menggunakan aplikasi Canva dengan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 419–429, 2023, doi: 10.33369/kapedas.v2i2.28116.
16. S. Sinulingga, "Pengembangan media komik digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 101819 Pancur Batu TP 2024/2025," *Doctoral dissertation*, Universitas Quality, 2025.
17. A. Sobandi, T. Yuniarsih, R. I. Meilani, and R. Indriarti, "Pemanfaatan fitur aplikasi Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 8, no. 1, pp. 98–109, 2023.