


## Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 SDN 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung

Isfaringga Aysya<sup>1\*</sup>, Jannataka Nugrananda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI, I. Mayor Sujadi No.7, Manggis, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur  
E-mail: [aissyaisfaringga2@gmail.com](mailto:aissyaisfaringga2@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1976>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 27 May 2025

Revised: 10 July 2025

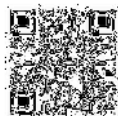
Accepted: 26 July 2025

#### Kata Kunci:

Media pembelajaran, Komik Digital, Canva, Materi Kearifan Budaya Lokal

#### Keywords:

Learning Media, Digital Comics, Canva, Local Wisdom Material



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta keterterapan media pembelajaran Komik Digital berbantuan Canva pada materi Kearifan Budaya Lokal untuk peserta didik kelas 4 SDN 1 Tawing, mengingat terbatasnya penggunaan media inovatif dan dominasi metode konvensional yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat valid, dengan ahli media memberikan 84% dan ahli materi 94%. Keterterapan media juga sangat tinggi, dibuktikan dengan respons peserta didik pada kelompok kecil (93%) dan kelompok besar (94%), keduanya dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran Komik Digital berbantuan Canva ini sangat layak digunakan dan efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan di SDN 1 Tawing.

*This research aimed to develop and test the feasibility and applicability of Canva-assisted Digital Comic learning media for Local Wisdom material for 4th-grade students at SDN 1 Tawing, given the limited use of innovative media and the dominance of conventional methods that lead to low student motivation. Employing the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), data were collected through questionnaires, interviews, and documentation. Validation results indicated that this media is highly valid, with media experts rating it 84% and material experts 94%. The media's applicability was also very high, evidenced by student responses in small groups (93%) and large groups (94%), both falling into the "very feasible" category. Consequently, this Canva-assisted Digital Comic learning media is highly suitable and effective for creating a more engaging and enjoyable learning experience at SDN 1 Tawing.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Isfaringga Aysya, et al (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 Sdn 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung, 4 (1) 2383-2389. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1976>

### PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran di era modern memegang peranan krusial dalam proses pendidikan, terutama bagi Generasi Z yang tumbuh dan akrab dengan teknologi digital (Saleh & Syahrudin, 2023; Pujiono, 2021). Media pembelajaran yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi, mempermudah pemahaman materi, dan pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal (Aslindah & Suryani, 2021; Fadilah et al., 2023). Seiring dengan kemajuan teknologi, variasi media pembelajaran telah berkembang jauh melampaui buku teks dan papan tulis konvensional, mencakup perangkat digital, aplikasi edukasi, video

interaktif, hingga media sosial, yang memungkinkan penyampaian materi lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Fadilah et al., 2023).

Namun, observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Tawing, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung, mengindikasikan adanya permasalahan signifikan terkait pemanfaatan media pembelajaran. Guru-guru di sekolah tersebut masih cenderung menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Kondisi ini, ditambah dengan keterbatasan peralatan yang memadai untuk berkreasi serta kurangnya pemahaman guru terhadap pengoperasian teknologi modern, menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik kelas 4. Akibatnya, banyak peserta didik yang menunjukkan perilaku tidak fokus, sibuk sendiri, atau bahkan tertidur di kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Fenomena ini sangat disayangkan, mengingat peserta didik di jenjang sekolah dasar, khususnya kelas 4, membutuhkan motivasi dan media yang menarik untuk mempersiapkan mereka menghadapi materi yang lebih serius di kelas-kelas selanjutnya.

Menanggapi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi suatu urgensi. Komik digital menawarkan solusi yang menjanjikan sebagai media pembelajaran karena kemampuannya menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Pokhrel, 2024; Wibowo & Koeswanti, 2021). Komik, dengan perpaduan gambar dan teks, mampu menyampaikan cerita atau informasi secara ringkas dan menarik, merangsang imajinasi, kreativitas, serta keterlibatan emosional peserta didik (Gunawan & Sujarwo, 2022). Kelebihan ini menjadikan komik digital sebagai alternatif yang efektif untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Platform seperti Canva sangat mendukung pembuatan komik digital karena antarmuka yang ramah pengguna dan ketersediaan berbagai elemen desain, memungkinkan guru atau pengembang media menciptakan konten visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain grafis mendalam (Citradevi, 2023). Kemudahan akses Canva melalui berbagai perangkat juga memberikan fleksibilitas tinggi dalam proses pembuatan dan distribusi media pembelajaran.

Materi Kearifan Budaya Lokal dipilih sebagai fokus pengembangan media ini karena relevansinya yang tinggi dalam membentuk karakter bangsa dan melestarikan identitas daerah. Di tengah arus globalisasi, pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal cenderung menurun di kalangan generasi muda, termasuk di Tulungagung yang memiliki kekayaan budaya seperti Reog Kendang, Jaranan, dan upacara adat lainnya. Kearifan budaya lokal, sebagai kumpulan nilai, norma, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang diwariskan turun-temurun, sangat penting untuk diajarkan dengan cara yang tepat agar dapat memperkaya pemahaman peserta didik terhadap budaya mereka sendiri (Amaliyah dkk, 2023). Pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan tradisi ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mendorong pengenalan budaya lokal untuk membentuk generasi yang peduli dan bangga terhadap budayanya (Laksana et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan potensi solusi yang dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan Canva pada materi kearifan budaya lokal untuk peserta didik kelas IV SDN 1 Tawing; (2) mendeskripsikan tingkat kelayakan media pengembangan pembelajaran berbantuan Canva materi kearifan budaya lokal untuk kelas IV SDN 1 Tawing; dan (3) mendeskripsikan tingkat keterterapan pengembangan media komik digital berbantuan Canva materi kearifan budaya lokal untuk kelas IV SDN 1 Tawing. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan peserta didik di SDN 1 Tawing, serta sumbangan teoritis bagi pengembangan media pembelajaran di Indonesia. Penelitian ini memiliki perbedaan dari studi sebelumnya yaitu pemilihan subyek penelitian dilakukan pada kelas IV sekolah dasar memuat materi kearifan budaya lokal, dan lokasi penelitian di SDN 1 Tawing.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, terutama di era digital saat ini. Observasi di SDN 1 Tawing menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih mengandalkan buku teks dan ceramah konvensional tidak efektif dalam menarik perhatian peserta didik, yang berpotensi mengakibatkan kebosanan dan kurangnya fokus dalam belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Komik Digital berbantuan Canva pada materi Kearifan

Budaya Lokal menjadi solusi yang relevan dan mendesak. Media ini tidak hanya mampu menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, tetapi juga berfungsi untuk memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang penting bagi identitas peserta didik. Dengan memanfaatkan platform Canva, guru dapat menciptakan konten yang menarik dan mudah diakses, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, dan keterterapan media pembelajaran tersebut, serta memberikan kontribusi positif bagi pendidikan di SDN 1 Tawing dan pengembangan media pembelajaran di Indonesia secara umum.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode ini berfokus pada penciptaan produk yang efektif dan dapat diandalkan (Sugiyono, 2013). Dalam konteks penelitian dan pengembangan, proses ini dapat mencakup pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, dengan tetap mempertahankan akuntabilitas (Sukmadinata, 2009). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sumber belajar berupa komik digital yang berfungsi sebagai media pembelajaran untuk materi kearifan budaya lokal.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa komik digital yang dikembangkan menggunakan platform storyboard that. Model yang diterapkan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, yang merupakan serangkaian langkah yang berfungsi sebagai panduan dalam menciptakan produk (Branch, 2009). Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar komik digital yang berkaitan dengan materi kearifan budaya lokal. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, serta angket respon peserta didik. Uji coba dilakukan dalam dua tahap: kelompok kecil dan kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan persentase kelayakan dan kepraktisan berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei 2025. Tempat penelitian adalah SDN 1 Tawing, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung. Subjek uji coba produk terdiri dari ahli bidang isi produk (validator ahli materi), ahli bidang perancangan produk (validator ahli media), dan sasaran pengguna produk (guru dan siswa). Validator ahli materi adalah Bapak Rahmat Setyo Jatmiko, M.Pd., dan validator ahli media adalah Bapak Aditya Pringga Satria, M.Pd., keduanya merupakan dosen Universitas Bhinneka PGRI. Subjek uji coba pengguna adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN 1 Tawing.

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva model ADDIE ini terdiri dari lima tahap yang digunakan:

1. Analisis (Analysis): Meliputi analisis situasi (observasi di kelas IV SDN 1 Tawing untuk melihat kondisi pembelajaran, penggunaan kurikulum, dan proses pembelajaran), analisis kebutuhan (siswa memerlukan inovasi media pembelajaran seperti komik digital), dan analisis materi (materi kearifan budaya lokal yang diajarkan guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks, menyebabkan kebosanan siswa). Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa media komik digital Canva dapat membuat siswa lebih aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Analisis kebutuhan materi melibatkan analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk materi kearifan budaya lokal.
2. Desain (Design): Tahap ini melibatkan perencanaan pengembangan media komik digital. Peneliti menyusun bahan ajar dalam bentuk komik kecil dan mendesainnya menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, peneliti merancang naskah cerita yang akan dijadikan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.
3. Pengembangan (Development): Tahap ini merealisasikan rancangan produk. Peneliti mengumpulkan bahan dan materi ajar dari buku pendamping siswa kelas 4 SD. Pembuatan media komik digital berbantuan Canva meliputi desain cover, isi cerita, dan pesan, yang dirancang semenarik mungkin. Setelah itu, dilakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi.
4. Implementasi (Implementation): Media yang telah divalidasi diuji cobakan kepada siswa kelas 4 SDN 1 Tawing (24 siswa). Penulis menjelaskan materi sesuai RPP yang telah disusun. Observasi

- dilakukan untuk melihat respons dan antusiasme siswa. Angket respons dibagikan setelah pembelajaran untuk mengetahui tanggapan siswa.
5. Evaluasi (Evaluation): Tahap ini menilai tingkat kevalidan dan keterterapan media pembelajaran komik digital. Jika media dinyatakan valid oleh para ahli, maka dilakukan uji keterterapan kepada responden (siswa dan guru).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian yang diberikan oleh validator, yaitu ahli media dan ahli materi, serta dari guru dan peserta didik yang menjadi subjek uji coba produk. Instrumen angket ini menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, yaitu: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Kurang Setuju (2), dan Tidak Setuju (1). Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari masukan berupa kritik dan saran yang diberikan oleh para validator terhadap media komik digital yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung dan sistematis di kelas IV SDN 1 Tawing untuk mengamati jalannya proses pembelajaran serta menilai tingkat keterlibatan dan kebosanan siswa sebelum diterapkannya media. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa, yang masing-masing diminta memberikan penilaian kelayakan media berdasarkan indikator yang tersedia. Siswa mengisi kuesioner dengan cara memberi tanda centang pada kolom jawaban yang disediakan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dalam bentuk persentase berdasarkan skor hasil penilaian. Nilai kualitatif dari angket diubah ke dalam bentuk kuantitatif dengan menggunakan skor skala Likert. Skor rata-rata respon dihitung dan dikonversikan ke dalam persentase, lalu dikategorikan berdasarkan pedoman persentase kelayakan, yakni: 81–100% (sangat valid), 61–80% (valid), 41–60% (cukup valid), 21–40% (kurang valid), dan 0–20% (tidak valid), sesuai dengan Tabel 3.7 dalam pedoman penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis Canva dengan materi kearifan budaya lokal, menggunakan model ADDIE. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, serta diuji melalui tanggapan guru dan siswa.

1. Hasil Validasi Ahli Materi: Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen ahli di bidang IPS Sekolah Dasar. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian isi materi dengan kurikulum, kedalaman dan keluasan materi, kebenaran konsep, keterkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Total skor yang diberikan adalah 47 dari 50, atau setara dengan 94%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Komentar yang diberikan antara lain menyatakan bahwa isi komik sudah relevan dengan karakteristik anak usia SD dan penyajian kearifan lokal sudah tepat dan mudah dipahami. Tidak ada revisi besar yang diperlukan, hanya saran untuk memperkuat narasi pada bagian penutup cerita.
2. Hasil Validasi Ahli Media: Validasi media dilakukan oleh seorang dosen di bidang teknologi pendidikan. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kesesuaian layout, pemilihan warna dan font, konsistensi desain, navigasi halaman, dan keterbacaan teks. Total skor yang diperoleh adalah 43,5 dari 50, atau 87%, dan juga masuk dalam kategori sangat valid. Validator menilai bahwa pemilihan warna dan karakter sudah sesuai dengan usia siswa dan media sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Saran yang diberikan antara lain menambahkan penomoran halaman dan memperbaiki proporsi ukuran gambar di dua halaman awal komik agar lebih seimbang.

Tabel 1. Tampilan dan gambar media komik digital *canva*

No	Tampilan	Keterangan
1		Pada gambar di samping terdapat cover dari komik digital bebatuan <i>canva</i> terdapat tokoh di dalam cover dan nama penulis

Gambar 1. Cover

2



Gambar 2. Sinopsis & Pengenalan tokoh

Pada gambar disamping terdapat awal percakapan ataupun pengenalan tokoh, serta sinopsis atau jalan cerita komik digital ini.

3



Gambar 3. Adat Sumatra Utara

Pada gambar disamping memulai elin dan Ali sudah sampai di Sumatera Utara dan berpakaian adat Sumatera Utara

4



Gambar 4. Adat Jawa

Pada gambar disamping elin dan Ali sudah sampai dan berganti pakaian yaitu adat Jawa iya mengenakan rumah tradisional Jawa, tarian dan pakaian adat Jawa

5



Gambar 5. Adat Jawa musik tradisional

Pada gambar di samping ini elin masih berada di daerah Jawa dan juga menampilkan pembuatan batik serta melihat penampilan musik Jawa yaitu karawitan

6



Gambar 6. Kesenian Reog Ponorogo

Pada gambar di samping ini menampilkan bahwa tokoh elin melihat kesenian reog Ponorogo dan ini merupakan kearifan budaya lokal di Jawa atau lebih tepatnya berasal dari namanya itu sendiri yaitu daerah Jawa Timur di kota Ponorogo

7



Gambar 7. Adat Bali

Dan untuk gambar di samping elin dan juga Ali sudah sampai di Pulau Bali dan melihat penampilan tari legong dan juga upacara ngaben

3. Hasil Uji Coba Guru: Uji coba guru dilakukan kepada satu guru kelas IV SDN 1 Tawing. Guru diminta mengisi angket yang menilai aspek kemudahan penggunaan, kejelasan isi, daya tarik visual, dan potensi penggunaan dalam pembelajaran di kelas. Skor yang diperoleh adalah 45 dari 50 atau 90%, dikategorikan sebagai sangat layak. Guru menyatakan bahwa komik digital ini sangat membantu dalam menjelaskan materi kearifan budaya lokal secara kontekstual dan menyenangkan, serta mendorong diskusi aktif antar siswa.
4. Hasil Uji Coba Siswa: Respon siswa terhadap media komik digital diukur menggunakan angket yang diberikan kepada 15 siswa kelas IV. Aspek yang dinilai meliputi ketertarikan terhadap media,

kemudahan memahami cerita, visualisasi, dan motivasi belajar setelah menggunakan media. Hasil angket menunjukkan skor rata-rata siswa adalah 67,5 dari total 75 poin, atau 90%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka menyukai bentuk komik karena menarik dan mudah dipahami, serta membuat mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran IPS. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka ingin membaca komik seperti ini untuk materi pelajaran lain.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Peserta didik Kelompok Besar

No	Nama Peserta didik	Total Skor	Hasil %	Keterangan
1	AGD	41	82%	Sangat Baik
2	AMA	41	82%	Sangat Baik
3	AV	41	82%	Sangat Baik
4	ACM	41	82%	Sangat Baik
5	ANAN	39	78%	Baik
6	ARR	39	78%	Baik
7	BC	43	86%	Sangat Baik
8	DS	41	82%	Sangat Baik
9	EFPS	41	82%	Sangat Baik
10	EGE	39	78%	Baik
11	ED	39	78%	Baik
12	FZP	41	82%	Sangat Baik
13	HTS	41	82%	Sangat Baik
14	JHA	38	76%	Baik
15	KAA	40	80%	Baik
16	LAR	40	80%	Baik
17	MDDA	41	82%	Sangat Baik
18	MKG	41	82%	Sangat Baik
19	MAA	43	86%	Sangat Baik
20	NAVR	44	88%	Sangat Baik
21	NR	41	82%	Sangat Baik
22	OMM	44	88%	Sangat Baik
23	RNA	38	76%	Baik
24	SAN	41	82%	Sangat Baik
25	SRF	37	74%	Baik
<b>Rata-rata</b>		41	82%	Sangat Baik

Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk komik digital berbasis Canva dengan narasi cerita yang mengangkat nilai-nilai kearifan budaya lokal, seperti budaya gotong royong, kerja sama, sopan santun, dan rasa cinta terhadap budaya daerah. Penyajian materi yang dikemas dalam bentuk cerita visual ternyata sangat efektif dalam menarik perhatian siswa. Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa media ini sangat valid baik dari sisi isi maupun tampilan. Pendapat guru dan siswa juga menguatkan temuan tersebut dengan skor penilaian yang tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Fadilah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media visual interaktif seperti komik digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Temuan ini juga mengonfirmasi bahwa integrasi teknologi dalam media pembelajaran yang mempertimbangkan nilai-nilai lokal dapat memperkuat pembelajaran berbasis konteks dan karakter.

Pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran berbasis budaya menjadi salah satu nilai tambah media ini. Tidak hanya sebagai sarana menyampaikan materi, komik digital ini juga mendorong siswa untuk merefleksikan nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakat mereka sendiri. Penggunaan Canva sebagai alat bantu pengembangan media memberikan keunggulan tersendiri karena fleksibel, mudah digunakan, dan dapat menghasilkan desain menarik dalam waktu relatif singkat.

Secara keseluruhan, media komik digital ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam materi yang bersifat lokal dan berbasis karakter. Dengan desain yang menarik, narasi yang kontekstual, dan tampilan visual yang ramah anak, media ini mampu

menjembatani siswa dalam memahami nilai-nilai budaya dengan cara yang menyenangkan dan mendalam.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital berbantuan Canva pada materi kearifan budaya lokal kelas IV SD, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94% dan ahli media sebesar 87%, yang termasuk kategori sangat valid. Uji coba guru dan siswa juga menunjukkan tingkat keterterimaan yang tinggi dengan persentase 90%. Media komik digital ini mampu menarik minat belajar siswa, memudahkan pemahaman materi IPS, serta menyampaikan nilai-nilai budaya lokal secara kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam penguatan pendidikan berbasis karakter dan budaya lokal.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing Bapak Nugrananda Janattaka, M.Pd., yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SDN 1 Tawing, khususnya guru dan siswa kelas IV, yang telah bersedia menjadi subjek uji coba dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan artikel ini.

### **REFERENSI**

- Amaliyah, N., Rahmawati, E., & Sari, D. (2023). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 55–62.
- Aslindah, R., & Suryani, N. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 121–130.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Citradevi, R. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Visual di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Digital*, 5(1), 33–41.
- Fadilah, A., dkk. (2022). Pengaruh Media Digital dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45–56.
- Gunawan, H., & Sujarwo, M. (2022). Media Komik dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1–12.
- Laksana, M., Wibawa, B., & Hidayat, R. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 88–96.
- Pokhrel, S. (2024). Integrating Canva in Education: A Technological Perspective. *International Journal of Modern Learning*, 3(1), 33–40.
- Pujiono, B. (2021). Inovasi Media Pembelajaran untuk Generasi Digital. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 99–107.
- Retnawati, H. (2014). Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 5–12.
- Saleh, A., & Syahrudin, H. (2023). Strategi Guru dalam Menghadapi Generasi Z di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 17–26.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A., & Koeswanti, H. (2021). Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Media Edukasi*, 7(2), 101–109.