

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA KEARIFAN
LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV
SDN 32 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

LIDIA RAHMAWATI

NIM: 21591114

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2025

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

di- Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan pembimbingan serta perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi mahasiswa IAIN Curup oleh:

Nama : Lidia Rahmawati
NIM : 21591114
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga
Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi
Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong**

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 29 Juli 2025

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
NIP. 198007032009011007



Dr. Guntur Putrajaya, S.Sos., MM
NIP. 196904131999031005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lidia Rahmawati
NIM : 21591114
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KAGANGA KEARIFAN LOKAL REJANG
LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS
IV SDN 32 REJANG LEBONG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulisan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 25 Juli 2025



Lidia Rahmawati
NIM. 21591114



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21769 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **S/So /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/ /2025**

Nama : **Lidia Rahmawati**
Nim : **21591114**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal
Rejang Lebong berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang
Lebong**

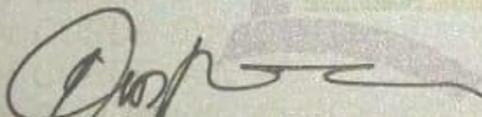
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

Hari/Tanggal : **Senin, 11 Agustus 2025**
Pukul : **13.30 - 15.00 WIB**
Tempat : **Ruang 2 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

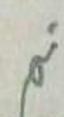
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

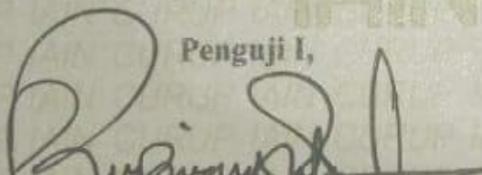
Ketua,


Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

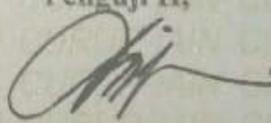
Sekretaris,


Dr. Guntur putra Jaya, S. Sos., M.M
NIP. 196904131999031005

Penguji I,


Dr. H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd
NIP. 197212071998031007

Penguji II,


Anisya Septiana, M.Pd
NIP. 199009202023212037

Mengetahui,
Dekan



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah Subhanahu wa ta'ala karena berkat Rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu ,alaihiwasallam yang mana beliauah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakkan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Muhammad Istan, S.E.,M.Pd.,MM selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, M.Pd,I selaku Wakil rector III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M. Pd selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. Guntur Gunawan, M. Kom selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM selaku Pembimbing II.
7. Bapak Dr. H. Kurniawan, S. Ag., M. Pd selaku Penguji I dan Ibu Anisya Septiana, M. Pd selaku Penguji II.
8. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
9. Ibu Titin Suzana, S. Pd.I Kepala Sekolah SDN 32 Rejang Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi Pendidikan dan Masyarakat luas.

Curup, 25 Juli 2025

Penulis,



Lidia Rahmawati

NIM. 21591114

MOTTO

**“KARENA SESUNGGUHNYA SESUDAH KESULITAN
ITU ADA KEMUDAHAN. SESUNGGUHNYA SESUDAH
KESULITAN ITU ADA KEMUDAHAN”**

QS. AL- INSYIRAH 5-6

**“BEKERJA KERAS DALAM DIAM, BIARKAN
HASILNYA BERBICARA”**

BY. LIDIA RAHMAWATI 17

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis mempersembahkan kepada:

1. Teristimewa kedua orang tua saya Bapak Syahril Anuar dan Ibu Yuli Andriani dan gelar sarjana saya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta dan yang paling saya sayangi. Mereka berdua adalah *support system* terbaikku serta tak hentinya mengajarkan aku untuk selalu bersyukur dan bangkit terus agar menjadi bintang yang terang untuk adek-adekku.
2. Serta untuk adek saya Serda Leonardo, Zikri Akbarullah dan Sri Intan Maysyarah yang paling aku sayangi terimakasih udah mau menjadi bagian dari perjalan hidupku selama ini. Mungkin tanpa kalian aku bukan apa-apa karna kalian semua lah alasan ku untuk bangkit dan mengejar cita-citaku.
3. Terimakasih untuk sahabat tercinta Mulia Triani yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka aku sangat berterimakasih udah mau mendukung aku menguatkan aku sampai aku bangkit lagi ketika aku jatuh.

4. Ucapan terima kasih kepada teman-teman sepejuangan angkatan 2025 khususnya teman sekelasku PGMI A, teman-teman PPL, dan KKN yang sama-sama sedang berjuang menggapai harapan.
5. Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau lambat. Terimakasih udah bertahan sejauh ini dan terimakasih juga udah mau bangkit Bersama-sama disaat rapuh.
6. Almamaterku Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Curup, 25 Juli 2025



Lidia Rahmawati

NIM. 21591114

ABSTRAK

Lidia Rahmawati (21591114): **“Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong”** Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa serta merancang media pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal aksara Kaganga Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva. Validasi media dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa dinyatakan valid serta uji coba terbatas untuk memperoleh tanggapan siswa terhadap media tersebut. Materi yang disajikan meliputi pengenalan aksara Kaganga dan penggunaan lebih dari satu tanda baca.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, penelitian ini dibatasi pada tiga tahap awal, yaitu *analysis, design, dan development*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepada responden dalam bentuk daftar periksa. Instrumen angket digunakan untuk menggali kebutuhan guru dan siswa, menilai kelayakan ahli materi, media dan Bahasa, serta mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva. Pengembangan media menggunakan model ADDIE dengan tiga tahapan utama yaitu analisis, desain, dan development. validasi ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat layak untuk digunakan, dengan rata-rata persentase berturut-turut di atas 90%, 96%, dan 94%. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif, dengan skor 95,2% pada materi aksara Kaganga.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Canva, Aksara Kaganga, Kearifan Lokal.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	14
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan Pengembangan	15
E. Manfaat Pengembangan.....	16
1. Manfaat Teoritis.....	16
2. Manfaat Praktis.....	17
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Landasan Teori.....	17
1. Model Pengembangan Addie	17
2. Media Pembelajaran.....	18
3. Aksara Rejang (Ka Ga Nga).....	26
4. Kearifan Lokal dalam Muatan Lokal.....	27
5. Aplikasi Canva	28
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	37
D. Produk Yang Dihasilkan.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Model Pengembangan	38
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	38
C. Prosedur Pengembangan.....	39
D. Uji Coba Produk.....	49

1. Desain Uji Coba	41
2. Subjek Uji Coba	41
3. Jenis Data	42
4. Instrumen Pengembangan Data.....	42
E. Analisis Data	47
1. Data Proses Pengembangan Produk	47
2. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Profil Sekolah	54
1. Sejarah Berdirinya SDN 32 Rejang Lebong	54
2. Profil Singkat Lembaga SDN 32 Rejang Lebong.....	54
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	57
1. Penyajian Data Uji Coba	57
2. Hasil Analisis Data.....	77
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	80
1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva.....	80
2. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong.....	82
3. Validitas Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Menurut Pakar.....	83
4. Respon Siswa Pada Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong	84
D. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sumber Data Observasi	42
Tabel 4.2 Bobot Dalam Skala Likert	43
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Guru.....	44
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Siswa	44
Tabel 4.5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	45
Tabel 4.6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	45
Tabel 4.7 Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa	46
Tabel 4.8 Kisi-kisi Respon Siswa.....	46
Tabel 4.9 Kriteria Analisis Kebutuhan.....	50
Table 4.10 Kriteria Kelayakan Media.....	51
Table 4.11 Bobot Dalam Skala Likert	52
Tabel 4.12 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran.....	53
Tabel 4.13 Nama-nama Guru di SDN 32 Rejang Lebong	56
Tabel 4.14 Bagian-bagian Pada Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Huruf-huruf Aksara Kaganga Rejang	26
Gambar 3.2 Perubahan Tanda Baca.....	27
Gambar 3.3 Tanda Baca Ka Ga.....	27
Gambar 3.4 Fitur Depan Aplikasi Canva.....	31
Gambar 3.5 Fitur Dalam Aplikasi Canva	31
Gambar 3.6 Masukan Validator Ahli Materi I.....	76
Gambar 3.7 Masukan Validator Ahli Materi II	77
Gambar 3.8 Masukan Validator Ahli Media I.....	78
Gambar 3.9 Masukan Validator Ahli Media II.....	79
Gambar 3.10 Masukan Validator Ahli Bahasa I.....	80
Gambar 3.11 Masukan Validator Ahli Bahasa II.....	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva	37
Bagan 2.2 Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE	38
Bagan 2.3 Struktur Organisasi SDN 32 Rejang Lebong	56
Bagan 2.4 Draf Konseptual Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva	62

DAFTAR GRAFIK

Grafik 5.1 Analisis Kebutuhan.....	60
Grafik 5.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II.....	72
Grafik 5.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II	74
Grafik 5.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan Tahap II	76
Grafik 5.5 Hasil Penilaian Validator Tahap I dan II	77

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	100
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	101
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	103
Lampiran 5 Analisis Permasalahan Guru.....	104
Lampiran 6 Analisis Permasalahan Siswa	105
Lampiran 7 Analisis Kebutuhan Guru	108
Lampiran 8 Analisis Kebutuhan Siswa.....	126
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 10 Validasi Ahli Media.....	144
Lampiran 11 Validasi Ahli Bahasa	156
Lampiran 12 Respon Siswa	162
Lampiran 13 Dokumentasi.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi berdampak signifikan pada kehidupan, termasuk pendidikan. Sistem pendidikan bertransformasi dengan zaman.¹ Pendidikan penting untuk mengoptimalkan potensi individu.² Dahulu, proses belajar terbatas di ruang kelas dengan metode tradisional. Kini, berkat teknologi, pembelajaran dapat dilakukan secara daring melalui platform digital, sehingga lebih fleksibel dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Teknologi juga membuka akses informasi yang luas, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai minat dan kebutuhannya.

Selain itu, teknologi mendukung pendidikan yang lebih inklusif. Siswa di daerah terpencil atau dengan kebutuhan khusus kini memiliki peluang belajar yang sama. Pendidikan tetap memiliki peran utama dalam mengembangkan potensi individu, dan dengan bantuan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), pembelajaran bisa disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa. Namun, penting juga bagi siswa untuk memiliki literasi digital agar dapat menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, teknologi membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong pengembangan potensi setiap individu secara

¹ Dian Rahadian, 2017. „*Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan*

² Syaputra Arlin Fachrul, Muntasiah, Dan Syamsul Rijal, "*Media Pembelajaran Mentimeter Berbasis Web Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman*", (2021), 1720-1727

optimal. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu terus dikembangkan secara tepat dan merata.

Semua dimensi kepribadian manusia dibangun melalui proses pendidikan.³ Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional” menyatakan “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya.”⁴ Ini berarti pendidikan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan moral. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan melibatkan peserta didik secara aktif, pendidikan membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang utuh dan siap berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari esensi pembelajaran. Secara umum, pembelajaran merupakan proses interaksi yang dinamis antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Oleh karena itu, yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan serangkaian komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁵

³ Fitriani Dian, "Hakikat Dasar Pendidikan Islam", *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.2 (2020), 143-150

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta Direktorat Pendidikan, Menengah Umum, 2003

⁵ Ariani Hrp dan Nurlina, *Buku ajar belajar dan pembelajaran* (Bandung: Widina bhakti persada, 2022), 6.

Pendidikan penting untuk kemajuan suatu bangsa atau negara, sebagai sumber utama dalam menuju kondisi yang lebih baik.⁶ Terciptanya hal tersebut diperoleh melalui proses pembelajaran optimal. Proses pembelajaran efektif meningkatkan kemampuan peserta didik di ranah kognitif, afektif, dan keterampilan. Pendidik berkewajiban menciptakan suasana pembelajaran dinamis, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan untuk proses pembelajaran berkualitas.⁷

Keaktifan siswa penting dalam pembelajaran untuk kesuksesan akademik, partisipasi siswa krusial. Tingkat keaktifan siswa mendukung pencapaian tujuan kurikulum secara optimal.⁸ Pemaparan sejalan dengan pendapat Nana Sudjana, keaktifan siswa dapat diukur melalui partisipasi dalam tugas pembelajaran. Ini termasuk kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah, bertanya saat kesulitan, mencari informasi, melatih menyelesaikan masalah, evaluasi kemampuan diri.⁹

Rendahnya keaktifan belajar disebabkan oleh strategi, metode, dan media pembelajaran. Faktor lain termasuk metode konvensional dan fokus guru pada materi, membuat siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran

⁶ Mulyasana, H.Dedi. *Khazanah Pemikiran Pendidikan Islam*. Dari Wacana Lokal Hingga Tatanan Global. Cendekia Press, 2020.

⁷ Ariani Hrp dan Nurlina, *Buku ajar belajar dan pembelajaran* 6

⁸ Hassyati.H, dan Zulherman.Z, "*Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring*", *Jurnal Basicedu* 5.4(2020), 2550-2562

⁹ Wahyuningsih, E. S, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, Cv Budi Utama 2020, 48

yang inovatif sebagai perantara untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa.¹⁰

*Association of Education and Communication Technology (AECT) states media includes all forms of message and information delivery.*¹¹ AECT menyatakan bahwa “media adalah semua bentuk penyampaian pesan dan informasi. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, informasi, dan pesan kepada peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.” Mufiqon menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu untuk memfasilitasi pengajaran agar siswa dapat memahami materi dengan efektif dan efisien.”

Aqib mendefinisikan ”media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa demi mendukung proses belajar mereka.”¹²

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi sangat krusial.

¹⁰ Oktaviani, T., Sulistyia Dewi, E. R., & K, "Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Mimbar Ilmu*. 24 (2019), 47

¹¹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 2

¹² Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 28

Indonesia terdiri atas berbagai provinsi yang membentang dari Sabang hingga Merauke, di mana masing-masing daerah memiliki kelompok bahasa yang berbeda. Negara ini kaya akan keberagaman suku, budaya, agama, serta bahasa daerah. Selain bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, terdapat pula beragam bahasa daerah yang digunakan di seluruh penjuru tanah air.

Banyak masyarakat Indonesia yang menguasai dan menggunakan bahasa Indonesia serta bahasa daerah secara bersamaan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa daerah memiliki peranan penting sebagai alat komunikasi di kalangan masyarakat lokal, karena membantu menciptakan saling pengertian, kesepahaman, serta memperkuat hubungan sosial di antara mereka. Dengan kata lain, bahasa daerah digunakan sebagai alat komunikasi antar suku dalam suasana informal untuk menunjukkan penghargaan atau rasa hormat, rasa akrab terhadap lawan bicara yang berasal dari kelompok yang sama.¹³

Indonesia sebagai negara dengan keragaman budaya juga memiliki berbagai bahasa daerah. Data menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 748 bahasa daerah yang digunakan di seluruh Indonesia. Namun, jumlah penutur bahasa daerah terus menurun seiring waktu. Fenomena ini sejalan dengan perkembangan globalisasi dan modernisasi. Sebagai dampaknya, bahasa internasional atau bahasa asing semakin mendominasi komunikasi di berbagai sektor.

¹³ Nurlaila, Maryam. "Pengaruh Bahasa Daerah (Ciacia) Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia 2 Sampai 6 Tahun Di Desa Holimombo Jaya." *Retrorika: Jurnal Bahana, Sastro, Dan Pengajarannya* 9. No. 2 (2016)

Bahkan, berdasarkan data badan pengembangan dan pembinaan bahasa terdapat 139 bahasa daerah yang terancam punah.¹⁴ Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan zaman modern telah mengurangi keberadaan bahasa daerah. Meskipun demikian, upaya untuk melestarikan bahasa daerah menjadi langkah yang strategis dan efektif dalam mengatasi masalah ini. Selanjutnya, dijelaskan bahwa pelestarian bahasa dan pergeseran bahasa terjadi karena masyarakat yang menggunakan suatu bahasa tertentu memilih untuk beralih ke bahasa lain, biasanya bahasa yang lebih dominan dan dianggap memiliki prestise. Dengan kata lain, pergeseran bahasa terjadi ketika komunitas penutur bahasa tertentu mulai menggunakan bahasa lain yang lebih umum digunakan. Di sisi lain, meskipun terjadi pergeseran, masyarakat tetap menjaga penggunaan bahasa mereka secara bersama-sama dalam berbagai konteks tradisional. Beberapa indikator yang menunjukkan bahwa suatu bahasa berada pada ambang kepunahan antara lain: (1) Eksistensi Bahasa, yang menunjukkan adanya masalah mendesak yang perlu diselesaikan, seperti perubahan yang terjadi pada bahasa tersebut, dan (2) Khazanah Kekayaan Budaya Nasional, yang berkaitan dengan bagaimana bahasa tersebut memengaruhi dan dipengaruhi oleh budaya, serta tantangan dalam mempertahankan bahasa agar tidak punah.

Secara umum, bahasa dapat dipahami sebagai keputusan kolektif untuk terus menggunakan bahasa yang sudah ada dalam suatu komunitas. Menurut Fasold “pemertahanan bahasa adalah kebalikan dari pergeseran bahasa, yang

¹⁴ Sunendar, Dadang. 2016, *139 Bahasa Daerah Di Indonesia Terancam Punah*

berarti sebuah komunitas memilih untuk mengganti bahasa yang telah digunakan dengan bahasa lain.”

Salah satu cara yang efektif untuk mempertahankan bahasa daerah adalah melalui pendidikan, karena pendidikan berperan sebagai pintu utama dalam mempersiapkan generasi yang akan datang. Oleh karena itu, melestarikan bahasa daerah melalui sistem pendidikan adalah langkah jangka panjang yang sangat strategis dalam menjaga bahasa daerah sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.

Di Provinsi Bengkulu, terdapat beberapa bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi. Berdasarkan penelitian tentang vitalitas bahasa, ada tiga bahasa utama di provinsi ini yang terancam punah jika tidak ada upaya penyelamatan segera. Ketiga bahasa tersebut adalah bahasa Rejang, bahasa Enggano, dan bahasa Bengkulu (yang juga dikenal sebagai Bahasa Melayu Tengah), yang terdiri dari sembilan dialek, yaitu dialek Mukomuko, dialek Lembak I dan Lembak II, dialek Nasal I dan Nasal II, dialek Serawai-Pasemah, dialek Pekal, dialek Kaur, dan dialek Bengkulu Kota.

Bahasa Rejang merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Rejang di Bengkulu, Indonesia. Sebagai bahasa yang sudah lama digunakan, bahasa ini rentan terhadap ancaman kepunahan. Fenomena ini dapat dijelaskan dengan hipotesis sosiolinguistik yang menyatakan bahwa semakin muda usia penutur suatu bahasa yang tidak lagi fasih menggunakan bahasa ibu mereka, maka semakin cepat pula bahasa tersebut akan punah. Ancaman kepunahan ini akan semakin besar apabila terdapat penurunan dalam

penggunaan bahasa di berbagai domain, khususnya dalam komunikasi sehari-hari, atau apabila bahasa tersebut tidak digunakan dalam domain penting seperti kekeluargaan. Temuan ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar, yang menunjukkan adanya potensi kepunahan bahasa ibu di kalangan siswa. Hal ini tercermin dalam pilihan bahasa yang digunakan siswa saat berinteraksi. Umumnya siswa memilih bahasa Melayu dari pada bahasa ibu mereka saat berinteraksi.¹⁵

Beberapa masalah terkait dengan bahasa daerah, khususnya bahasa Rejang, memerlukan upaya pelestarian sejak dini. Pemerintah daerah telah mencoba untuk mempertahankan bahasa Rejang melalui kegiatan budaya yang melibatkan masyarakat, namun hal tersebut cenderung bersifat seremonial dan belum memberikan dampak yang signifikan. Salah satu langkah yang dapat diambil untuk menjaga kelestarian bahasa Rejang adalah dengan menjadikan sekolah sebagai garda terdepan dalam pelestarian bahasa tersebut. Sekolah, sebagai bagian terkecil dari masyarakat, mencerminkan kondisi yang ada, sehingga dapat berperan sebagai agen pelestarian bahasa di masyarakat.

Melalui pendidikan di sekolah, bahasa Rejang dapat diteruskan kepada generasi mendatang. Dengan demikian, sekolah menjadi tempat yang penting dalam proses pewarisan bahasa. Menurut Nelson menyatakan bahwa “transmisi keterampilan berbahasa kepada generasi berikutnya sangat penting dalam upaya pelestarian bahasa.” Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa jika sebuah bahasa tidak diajarkan kepada anak-anak atau generasi penerusnya, bahasa

¹⁵ Botifar, M. (2013). "*Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Rejang Berbasis Pendekatan Komunikatif di SMP*", Repositori Cendekiawan Unib

tersebut berisiko punah dalam waktu tiga generasi. Perubahan bahasa yang terjadi bisa dimulai dari ketidakaktifan anak-anak dalam menggunakan bahasa ibu mereka, bahkan hingga tidak menggunakan bahasa daerah sama sekali. Dampak yang lebih buruk bisa terjadi pada generasi berikutnya, yang mungkin tidak akan mengenal bahasa daerah mereka sama sekali. Kondisi inilah yang menyebabkan terjadinya kepunahan bahasa karena tidak ada lagi penutur bahasa tersebut.¹⁶

Bahasa Rejang merupakan salah satu bahasa yang tercatat dalam bahasa di dunia. Salah satu keunikan bahasa Rejang yaitu memiliki tiga dialek, dialek Jang Lebong, dialek Jang Kepahiang, dan dialek Jang Pesisir. Setiap dialek tersebut memiliki ciri khas tersendiri.¹⁷ Saat ini, bahasa Rejang sedang berusaha untuk dilestarikan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dengan upaya dari pemerintah Bengkulu agar bahasa ini tetap dikenal oleh generasi mendatang, khususnya anak-anak yang berasal dari suku Rejang. Bahasa asli suku Rejang ini harus dijaga agar tidak punah atau tergantikan oleh pengaruh bahasa asing yang semakin berkembang. Sebagai langkah konkret, pemerintah menetapkan kebijakan yang mewajibkan setiap sekolah untuk mempelajari bahasa Rejang.

¹⁶ Maria Botifar, Endry Boeriswati, Ilza Mayuni, "Mengembangkan Silabus Literasi Awal Bahasa Rejang Sebagai Muatan Lokal Mata Pelajaran Di Sekolah Dasar". *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding*, Vol. 7, Issue 11 October, 2020 Pages: 277-290

¹⁷ Zulman Hasan, "Anok Kutai Rejang Sejarah Adat Budaya Bahasa Dan Aksara", (Lebong: Dinas Pariwisata Kebudayaan Dan Perhubungan, 2015), hlm.322

Bahasa Rejang sendiri memiliki aksara yang disebut Kaganga, aksara ini memiliki huruf tersendiri yang berupa tarikan garis dan mirip dengan simbol.¹⁸ Namun dalam kedudukannya sekarang banyak generasi muda tidak mengenal dan tidak mampu membaca tulisan tersebut. Sebagaimana halnya bahasa-bahasa daerah yang lain, bahasa Rejang juga mengemban fungsi-fungsi ideal, yaitu sebagai lambang identitas dan kebanggaan etnik, sebagai sarana komunikasi intraetnik, dan sebagai pemer kaya bahasa Indonesia. Fungsi-fungsi ini secara perlahan-lahan mengalami pengurangan, terutama pada generasi sekarang. Secara garis besar ada beberapa yang menyebabkan hilangnya eksistensi aksara kaganga yaitu, (1) tidak dibelajarkan secara menyeluruh di sekolah-sekolah dasar, (2) bahan ajar yang digunakan masih standar, (3) kurangnya kreatifitas guru dalam mengolah materi, (4) terbatasnya kemampuan guru dalam menguasai aksara Ka Ga Nga dan bahasa Rejang, hal ini disebabkan banyaknya guru yang berasal dari luar daerah Lebong dan kurangnya sosialisai dalam pembelajaran aksara Kaganga tersebut.

Merujuk pada peraturan pemerintah tentang mata pelajaran Muatan Lokal, sebagaimana dimaksud dalam penjelasan atas (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan merupakan bahan kajian yang dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap potensi di daerah tempat tinggalnya. Hal ini sejalan dengan masalah diatas melalui mata pelajaran muatan lokal materi yang dibelajarkan tentang aksara Kaganga

¹⁸ Hady. 2013. *Kamus Aksara Rejang: Aksara Kaganga*. Bengkulu.HandyCraf

diharapkan dapat melestarikan bahasa daerah dan menjaga eksistensi bahasa tersebut sehingga kedudukan dan fungsinya dapat terjaga.

Melalui mata pelajaran muatan lokal peserta didik diberikan pengetahuan tentang keanekaragaman daerah Rejang. Mata pelajaran muatan lokal ini memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang Rejang agar siswa memiliki pemahaman, sehingga tidak merasa asing dengan lingkungannya dan dapat meningkatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik tentang kekayaan alam, sosial serta budaya yang dimiliki oleh daerah Rejang. Mata pelajaran muatan lokal ini sangatlah penting untuk diajarkan kepada siswa. Arifin. menyatakan bahwa "Secara khusus, muatan lokal adalah program pendidikan dalam bentuk mata pelajaran yang isi media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya serta kebutuhan yang wajib dipelajari peserta didik di daerah itu".¹⁹

Dalam hal ini bisa kita lihat beberapa hal yang menjadi alasan mengapa bahasa daerah Rejang itu harus dipertahankan, disini bahasa daerah Rejang ini bisa dilihat dalam hal mempertahankan pada tujuan pembelajarannya yang harus jelas, spesifik, lugas dan terukur, dan materi dalam bisa untuk mempertimbangkan baik itu tingkat fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik serta metode pembelajaran bisa dilihat perkembangan peserta didik.²⁰

¹⁹ Arifin, Zainal. 2014. *Konsep Dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosadakarya

²⁰ Maria Botifar, Endry Boeriswati, Ilza Mayuni, *Analisis Deskriptif Silabus Dan Bahan Ajar Bahasa Rejang Sebagai Kajian Awal Perkembangan Pengajaran Bahasa Daerah*

Peneliti juga menemukan bahwa kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan media yang tidak relevan dan terlalu umum, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik menjadi membosankan dan sulit dipahami. Hal ini terutama terjadi dalam pembelajaran Muatan Lokal yang mencakup Aksara Rejang, atau yang sering disebut dengan Ka Ga Nga. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran Ka Ga Nga dengan memanfaatkan media yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong keaktifan siswa dan meningkatkan semangat serta antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di era digital ini pendidik dituntut untuk dapat memperbarui pengetahuan dan teknologi secara terus-menerus. Ketidakmampuan dalam hal ini dapat menyebabkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Padahal kurikulum saat ini mendorong suasana pembelajaran yang aktif, dan tantangan tersebut perlu diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.²¹

Dari observasi yang telah dilakukan peneliti juga melakukan penyebaran angket analisis permasalahan terhadap terhadap siswa dan guru, berdasarkan hasil yang diperoleh dari guru sekitar 75,6% menyatakan bahwa pembelajaran sangat membutuhkan media pembelajaran Ka Ga Nga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva. Karena siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami aksara Ka Ga Nga. Sedangkan dari sisi siswa diperoleh hasil 77,5% siswa membutuhkan media pembelajaran Ka Ga Nga kearifan lokal

²¹ *Ibid....* 242

Rejang Lebong berbasis aplikasi canva. Dalam menyelesaikan sebuah permasalahan siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi canva maka peneliti merancang desain media berdasarkan masukan-masukan dan observasi dan angket yang disebarakan oleh peneliti.

Sedangkan jika dilihat dari segi sarana dan prasarana sekolah tersebut sangat memadai, terlihat adanya proyektor, laptop, sinyal wifi, dan sound yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai impian tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik yang dapat diakses melalui ponsel, komputer, atau laptop yang dapat membuat siswa aktif.²² Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis canva. Media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang dapat membuat presentasi, poster, panflet, video, resume, dan banyak lagi.²³ Aplikasi Canva sangat mudah digunakan dan tersedia secara online. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi guru dan membantu peserta didik mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Namun rendahnya nilai siswa akibat minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Muatan Lokal, siswa di kelas hanya belajar menggunakan buku guru yang disediakan dari sekolah. Cara guru mengajar juga menggunakan metode lama yaitu ceramah, tanya

²² Maghfiroh, R.D., Fanani, & Susiloningsi Wahyu, "Pengembangan Media Kuis Berbasis Mentimeter Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di Kelas V Sekolah Dasar", SNHRP 4 (2022),

²³ Garis, Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran* "Jurnal Sasindo Unpam, vol 8 (2), 1-8.

jawab dan memberikan tugas yang ada di buku. guru tidak menggunakan media pembelajaran di karenakan kesulitan dalam menggunakan teknologi, seperti gedjet atau komputer. Untuk itu saya selaku peneliti ingin lebih menginovasikan canva dalam mengajar agar guru termotivasi dengan media pembelajaran yang saya terapkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan oleh peneliti diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul " Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong".

B. Batasan Masalah

Peneliti mengidentifikasi dan merumuskan batasan masalah penelitian untuk mengatasi isu secara spesifik dan mencapai tujuan penelitian. Batasan masalah penelitian ini melibatkan pengembangan media pembelajaran Kaganga berbasis kearifan lokal Rejang Lebong dengan aplikasi Canva untuk kelas IV SDN 32 Rejang Lebong.

1. Materi pada penelitian ini adalah materi Mengenal Aksara Kaganga dan penggunaan lebih dari 1 tanda baca huruf Kaganga fokus pada Mata pelajaran Muatan Lokal di kelas IV.
2. Pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva.
3. Pengembangan produk menggunakan modifikasi tahap ADDIE yang hanya menggunakan 3 tahap yaitu ADD (*Analysis, Design, Development*).

4. Pengembangan media pembelajaran hanya sampai tahap validitas ahli materi dan Bahasa serta ahli media dan respon siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis merumuskan isu-isu sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong?
2. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong?
3. Bagaimana Validitas media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva menurut ahli materi dan Bahasa serta ahli media dinyatakan valid?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong?

D. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong

2. Mengetahui bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong
3. Mengetahui bagaimana Validitas media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva menurut ahli materi dan bahasa serta ahli media dinyatakan valid
4. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat signifikan secara teoritis dan praktis. Berikut beberapa keuntungan penelitian ini:

- a. Dapat memperluas wawasan mengenai metode perancangan dan pengembangan media pembelajaran Kaganga berakar pada kearifan lokal Rejang Lebong dengan memanfaatkan Canva.
- b. Untuk memperluas wawasan calon pendidik, penting memiliki pengalaman mendalam pengembangan media pembelajaran Kaganga di lingkungan sekolah setelah penelitian.
- c. Dapat kontribusi teoritis media pembelajaran Kaganga dengan kearifan lokal Rejang Lebong melalui Canva menarik, meningkatkan kualitas dan motivasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan modul ajar ini dapat dijadikan pedoman pembelajaran bagi peserta didik karena materi mencakup pengenalan aksara Kaganga dan penggunaan tanda baca.

b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran Kaganga kearifan Lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat membantu seluruh pendidik dalam pembelajaran Muatan Lokal di kelas IV untuk menarik minat belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih berkualitas pada materi huruf Kaganga serta aspek-aspek lainnya.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk dikembangkan oleh peneliti: media pembelajaran kearifan lokal dalam Muatan Lokal kelas IV semester 2. Materi: pengenalan Aksara Kaganga dan tanda baca. Media dilengkapi konsep kearifan lokal Kaganga dengan ilustrasi relevan. Proses observasi dan eksperimen bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran. Bahan berbasis video animasi Canva, mudah diakses oleh pendidik dan praktis dibawa ke mana saja.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pengembangan ADDIE

a. Model ADDIE

Model ADDIE adalah kerangka desain instruksional fokus pada pembelajaran individual, dengan fase yang jelas, durasi signifikan, sistematis, dan pendekatan sistematis terhadap pembelajaran manusia.²⁴ Penelitian dan pengembangan merupakan elemen krusial dalam menciptakan inovasi produk baru. Proses ini diharapkan melahirkan produk revolusioner.

Pengembangan merujuk pada proses penetapan dimensi pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Penelitian dan pengembangan mencakup penciptaan produk baru atau peningkatan terhadap produk yang telah ada.

b. Langkah-langkah Pengembangan Model Addie

Berikut ini adalah langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang dapat dijabarkan sebagai berikut:²⁵

²⁴ Fitria Hidayat, Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dalam *pembelajaran Pendidikan Agama Islam Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol 1 No.1 Desember 2021, hlm. 29

²⁵ Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). *IMPLEMENTASI ADDIE MODEL DALAM PENGEMBANGAN E-MODULE BERBASIS CASE METHOD*. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 101.

- 1) *Analysis* (Analisis): Pada tahap ini, kebutuhan pembelajaran diidentifikasi dengan menganalisis karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks lingkungan belajar.
- 2) *Design* (Desain): Berdasarkan hasil analisis, tahap ini melibatkan perancangan strategi pembelajaran, pemilihan metode, media, dan penyusunan rencana evaluasi.
- 3) *Development* (Pengembangan): Materi dan media pembelajaran disusun dengan cermat sesuai dengan desain yang telah dirumuskan.
- 4) *Implementation* (Implementasi): Materi yang telah dikembangkan diujicobakan atau diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata.
- 5) *Evaluation* (Evaluasi): Tahap ini mencakup evaluasi formatif pada setiap fase serta evaluasi sumatif setelah implementasi, yang bertujuan untuk menilai efektivitas program dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

Pada penelitian skripsi, dalam model ADDIE, hanya dilakukan Analisis, Desain, dan Pengembangan.²⁶ Pembatasan ini dilakukan karena keterbatasan waktu, sumber daya, serta ruang lingkup penelitian skripsi yang lebih difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran Kaganga berbasis kearifan lokal Rejang Lebong yang layak digunakan, sehingga belum mencakup

²⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan...*, hlm 35

tahap implementasi dan evaluasi secara menyeluruh di kelas. Meskipun demikian, kelayakan media telah diuji melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas untuk mengetahui kualitas dan keterbacaan media. Tahap implementasi dan evaluasi disarankan sebagai bagian dari penelitian lanjutan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak "medium," yang berarti "perantara" atau "jembatan" antara sumber pesan dan penerima pesan.²⁷ Dalam pendidikan, media menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik..²⁸

Media pembelajaran merupakan instrumen yang mendukung para pendidik dalam memastikan proses pembelajaran berlangsung secara optimal.²⁹ Media pembelajaran merupakan perangkat lunak yang menyajikan pesan edukatif yang disampaikan melalui perangkat keras.³⁰

Dari definisi yang telah diuraikan, media pembelajaran merupakan alat vital bagi pendidik dalam proses pendidikan, berfungsi untuk merangsang kognisi, afeksi, perhatian, dan

²⁷ Muh. Safei, *Media Pembelajaran* (Cet. I; Makassar. Alauddin University Press, 2011), 4-5

²⁸ Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran* (Cet. II; Bandung: Humaniora, 2008), 140-141

²⁹ Hasan, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), 10

³⁰ Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2007), 19

keterampilan, dengan tujuan mendorong terciptanya pembelajaran yang efektif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media diklasifikasikan berdasarkan indra yang terlibat. Menurut Rudi Brets dalam karyanya "Media Pembelajaran".³¹

1) Media Audio

Media audio merupakan bentuk media yang secara eksklusif berfokus pada manipulasi suara. Media ini memiliki kapasitas untuk menerima pesan baik secara verbal maupun non-verbal. Pesan verbal audio merujuk pada komunikasi lisan atau penggunaan kata-kata, sedangkan pesan non-verbal audio mencakup berbagai nuansa bunyi dan vokalisasi, seperti musik.

2) Media Visual

Media visual hanya melibatkan indra penglihatan. Media ini memiliki beberapa kategori: media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Media visual-verbal menyampaikan pesan verbal, sedangkan media visual non-verbal-grafis memanfaatkan simbol-simbol visual atau elemen-elemen grafis yang kompleks. Media visual non-verbal tiga dimensi memiliki karakteristik tiga dimensi dan mencakup berbagai model seperti miniatur, maket, spesimen, dan diorama.

3) Media Audio Visual

³¹ Rusdi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung Wacana Prima, 2008), 4

Media audio visual melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam proses komunikasi yang kompleks. Pesan verbal dan non-verbal disampaikan melalui media ini dengan cara yang mendalam dan beragam. Pesan visual yang mengintegrasikan elemen auditori dan visual disajikan melalui program audiovisual seperti film dokumenter, drama, dan karya-karya lainnya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media menjadi dibagi menjadi 5 yaitu:³²

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung bagi siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Fungsi semantik, yang berarti bahwa media pembelajaran memiliki kapasitas untuk memperkaya perbendaharaan kata siswa dengan makna yang benar-benar dipahami.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan inderawi merupakan aspek krusial dalam pengembangan media pembelajaran. Media dapat melampaui batas ruang dan waktu, merangkum, dan merekonstruksi objek atau peristiwa yang sulit direpresentasikan. Kemampuan media juga dapat memperjelas objek yang kecil, gerakan cepat, suara jelas, dan kompleksitas tinggi.
- 4) Fungsi psikologis dapat dikategorikan menjadi lima, sebagai berikut.

³² Istiqomah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA", Skripsi (Universitas Negeri Semarang, 2011) 28-30

- a. Fungsi atensi merujuk pada peran media pembelajaran dalam meningkatkan konsentrasi siswa dengan menyajikan rangsangan yang menarik, mengaktifkan sel saraf penghambat untuk mengeliminasi gangguan lainnya, serta memfokuskan perhatian siswa secara optimal.
- b. Fungsi afektif, yaitu membangkitkan perasaan, emosi, serta tingkat penerimaan siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan respons siswa terhadap rangsangan tertentu.
- c. Fungsi kognitif, media pembelajaran mempertemukan siswa dengan objek-objek yang beragam untuk memperkaya wawasan dan pemikiran mereka.
- d. Fungsi imajinatif media pembelajaran dapat memperkaya dan mengembangkan kreativitas siswa, yang pada gilirannya akan membentuk rencana strategis untuk masa depan.
- e. Fungsi motivasi dan media pembelajaran memberikan harapan yang signifikan bagi siswa yang kurang beruntung dalam memahami materi pelajaran.
- f. Fungsi sosio-kultural, yang merujuk pada kapasitas media pembelajaran untuk memberikan rangsangan yang konsisten, menyelaraskan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang harmonis.

d. Kriteria Media Belajar dan Pembelajaran

Kriteria untuk Media Belajar dan Pembelajaran adalah sebagai berikut.³³

- 1) Media menyajikan informasi yang sejalan dengan proses pembelajaran.
- 2) Kegiatan belajar dan pembelajaran.
- 3) Sesuai dengan karakteristik kelas, seperti jumlah peserta didik.
- 4) Sesuai konteks lokasi pembelajaran dan metodologi pengajaran, baik di dalam ruangan terbatas, ruang lebih luas, maupun di luar ruangan.
- 5) Memuat informasi untuk pembelajaran interaktif daripada menyajikan materi secara keseluruhan.
- 6) Tampilan yang sederhana dan ringkas, bertujuan untuk memperjelas pemahaman, alih-alih menimbulkan kebingungan pada siswa.
- 7) Dioperasikan oleh pendidik atau pengelola.
- 8) Pengoperasiannya didukung oleh ketersediaan infrastruktur yang memadai, termasuk pasokan listrik. Pengoperasiannya sangat bergantung pada keberadaan listrik.
- 9) Biaya yang diperlukan untuk pengadaan, pengoperasian, serta perawatan masih berada dalam kerangka anggaran sekolah.

³³ Abdorrahman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran* (Cet. II; Bandung: Humaniora, 2008). 147-148

e. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penerapan media pembelajaran di dalam kelas adalah sebagai berikut:³⁴

- 1) Penyampaian pelajaran disusun agar siswa dapat menerima pesan yang seragam melalui media.
- 2) Penggunaan gambar yang bervariasi, kejelasan komunikasi, serta efek khusus menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, memikat perhatian, dan mampu mengundang tawa siswa.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori psikologis. Fokus pada partisipasi siswa, umpan balik konstruktif, dan penguatan positif.
- 4) Mempersingkat durasi pembelajaran. Integrasi kata dan gambar meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran harus menyampaikan pengetahuan secara terstruktur.
- 5) Pembelajaran dapat dilakukan di berbagai tempat dan waktu, terutama apabila media pembelajaran dapat diakses oleh individu.
- 6) Sikap positif siswa terhadap pelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan.
- 7) Pekerjaan guru berkembang. Pendidik tidak perlu mengulang materi. Mereka dapat fokus pada bimbingan dan nasihat kepada siswa.

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Raya, 2011)21-23

3. Aksara Rejang (Kaganga)

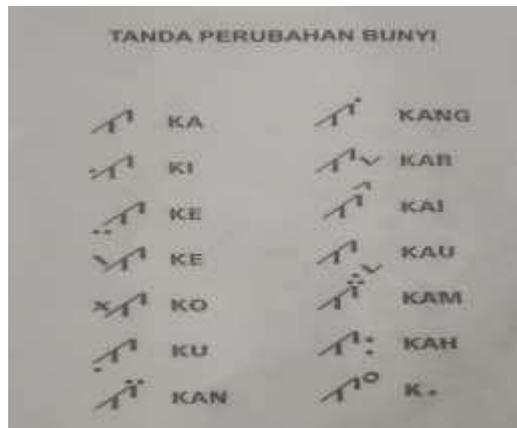
Pemerintah Bengkulu berkomitmen untuk melestarikan bahasa Rejang agar dapat dikenali oleh generasi mendatang, khususnya di kalangan anak-anak suku Rejang. Bahasa asli suku Rejang harus dilestarikan dan dipelajari di sekolah.

Bahasa Rejang memiliki aksara Kaganga dengan karakteristik unik berupa tarikan garis dan menyerupai simbol-simbol tertentu.³⁵ Namun, generasi muda sekarang tidak mengenal atau bisa membaca tulisan itu.

Gambar 3.1 Huruf-huruf Aksara Kaganga Rejang



³⁵ Hady. 2013. *Kamus Aksara Rejang: Aksara Kaganga*. Bengkulu. HandyCraf

Gambar 3.2 Tanda Perubahan Bunyi**Gambar 3.3 Tanda Baca Ka Ga**

4. Kearifan Lokal dalam Muatan Lokal

Melalui muatan lokal, peserta didik mempelajari keragaman budaya dan sumber daya alam di daerah Rejang. Mata pelajaran ini meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang Rejang. Siswa pahami dan hargai lingkungan mereka. Diharapkan pengetahuan peserta didik tentang kekayaan alam, sosial, dan budaya Rejang meningkat.

Mata pelajaran muatan lokal memiliki signifikansi yang mendalam untuk diajarkan kepada para siswa. Arifin mengemukakan bahwa. "Secara khusus, muatan lokal adalah program pendidikan dalam bentuk mata pelajaran yang isi media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya serta kebutuhan yang wajib dipelajari peserta didik di daerah itu".³⁶

5. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi adalah alat terapan dengan kemampuan khusus yang dirancang untuk melaksanakan tugas tertentu. Istilah "aplikasi" berasal dari bahasa Inggris yang berarti "penggunaan" atau "penerapan." Aplikasi merujuk pada perangkat lunak yang berfungsi di atas sistem tertentu untuk para pengguna. Aplikasi dikelompokkan ke dalam tiga kategori berdasarkan proses pengembangannya.

- 1) Aplikasi desktop hanya dapat dioperasikan pada komputer atau laptop.
- 2) Aplikasi web merupakan perangkat lunak yang memerlukan komputer untuk dapat dijalankan.
- 3) Aplikasi seluler, yang merujuk pada perangkat lunak yang diinstal pada perangkat telepon, juga memainkan peran penting dalam ekosistem digital saat ini.

³⁶ Arifin, Zainal. 2014. *Konsep Dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosadakarya

Canva adalah aplikasi desain grafis untuk menciptakan tampilan visual menarik secara daring. Desain dapat dibuat tanpa keahlian khusus.³⁷ Memang, Canva tidak sekomprehensif Adobe Photoshop dan Illustrator, namun platform ini menawarkan kemudahan penggunaan yang tak tertandingi dan memiliki nilai yang sangat tinggi.

b. Kelebihan Aplikasi Canva

Aplikasi penting bagi pembuat dan pengguna di era modern. Beberapa fungsi aplikasi antara lain:³⁸

- 1) Untuk mempermudah aktivitas di era modern, aplikasi memiliki peranan yang sangat penting bagi pengembang dan pengguna.
- 2) Sebagai medium hiburan, aplikasi ini tidak hanya mendukung berbagai aspek pekerjaan, tetapi juga menawarkan beragam pilihan rekreasi seperti permainan, musik, TikTok, dan lain-lain.
- 3) Media komunikasi canva digunakan untuk membuat desain visual yang menarik guna mendukung komunikasi, seperti presentasi, poster, atau konten media sosial sehingga pesan dapat tersampaikan secara lebih efektif dan profesional.

c. Kekurangan Aplikasi Canva

Aplikasi berfungsi efektif walaupun berdampak negatif.

Dampak negatif aplikasi meliputi:³⁹

³⁷ Marsudi Suwarna Adi, *Membuat Desain Cantik dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*,...h. 2

³⁸ M. Prawiro, 2019, di akses pada tanggal 28 Juni 2022, pukul 11.05 Wib.

- 1) Pengumpulan data pribadi: Beberapa aplikasi meminta pengguna untuk menyampaikan informasi pribadi, yang dapat memicu penipuan atau kecurangan. Aplikasi dapat mengakses data pengguna dengan cara yang tidak diinginkan.
- 2) Membawa virus: Aplikasi juga dapat mengandung virus, yang dapat membahayakan ponsel atau komputer.
- 3) Menciptakan ketagihan: karena aplikasi ini melaksanakan berbagai hal menakutkan yang tidak dapat dilakukan oleh manusia.

d. Cara Menggunakan Aplikasi Canva

Pengguna dapat merancang melalui perangkat mobile setelah mengunduh aplikasi Canva di PlayStore. Namun, apabila mereka merancang melalui perangkat komputer atau laptop, mereka diwajibkan untuk mengakses tautan terlebih dahulu.⁴⁰ Pastikan bahwa koneksi jaringan anda terjalin dengan baik ke internet. Pengguna baru disarankan membuat akun di Canva dengan mengklik tombol "daftar" di sisi layar. Dengan menekan tombol "Mendaftar dengan Facebook, Google, atau Email" dan memasukkan alamat email pengguna, individu dapat melakukan pendaftaran menggunakan akun Facebook, Google, atau email mereka. Jika Anda sudah memiliki akun di Aplikasi Canva, silakan klik tombol "Masuk". Masukkan nama pengguna dan kata sandi yang telah Anda daftarkan sebelumnya.

Ini adalah gambaran aplikasi Canva:

³⁹ Marsudi Suwarna Adi, Membuat Desain Cantik dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva,..h. 6

⁴⁰ Link Website Aplikasi Canva www.canva.com



Gambar 3.4
Fitur Depan Aplikasi Canva



Gambar 3.5
Fitur Dalam Aplikasi Canva

B. Penelitian Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Ka Ga Nga Kearifan Lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva kelas IV SDN 32 Rejang Lebong, terlebih dahulu peneliti melakukan kajian terhadap penelitian yang relevan, yaitu:

1. Hasil penelitian Rindu Maulana (2022), yaitu berjudul "Pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa jenjang SD/MI kelas V pada tema 4 subtema 1". Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bisa didapatkan kesimpulan bahan ajar berbasis komik yang dikembangkan memiliki nilai. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu, menerapkan pengembangan untuk diteliti. Perbedaan penelitian di atas pada lingkup penelitian yaitu penelitian ini menggunakan pengembangan bahan ajar yang berbasis komik. Sedangkan lingkup penelitian peneliti yaitu menggunakan pengembangan modul yang berbasis life skill.⁴¹
2. Penelitian yang disusun oleh Fitriyana dari Universitas Lambung Mengkurat Banjarmasin dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Jorong" Dalam penelitiannya, penulis mengemukakan bahwa internet tidak hanya berdampak negatif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, dengan pengawasan orang tua dan pendidik.⁴² Perbedaan antara skripsi Fitriyana dan penelitian ini terletak pada fokus Fitriyana yang menguraikan pengaruh penggunaan internet. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran berbasis internet memengaruhi kemampuan siswa dalam

⁴¹ Rindu Maulana 2022, judul skripsi: *Pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa jenjang SD/MI kelas V pada tema 4 subtema 1*.

⁴² Fitriyana, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Jorong*, (Universitas Lambung Mengkurat Banjarmasin, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), h. 1-33

memahami materi. Sedangkan penelitian yang ingin saya kembangkan lebih terfokus, yaitu dampak Aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa. Kesamaan antara skripsi Fitriyana dan penelitian saya terletak pada fokus yang sama, yaitu mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis internet.

3. Peningkatan Kompetensi Guru melalui Diskusi Kelompok Penyusunan Bahan Ajar di SD Negeri 32 Rejang Lebong: Penelitian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang bahan ajar melalui diskusi kelompok yang dipandu kepala sekolah. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam penyusunan bahan ajar, termasuk tema, petunjuk penggunaan, bahasa, desain visual, dan evaluasi.⁴³
4. Penelitian yang ditulis Sony Junaedi dengan judul “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah *English For Information Communication And Technology*⁴⁴ Penulis menjelaskan bahwa Aplikasi Canva dapat mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dan meningkatkan kreativitas melalui pilihan yang mudah diakses. Perbedaan antara penelitian yang ditulis oleh Sony Junaedi dengan penelitian yang akan saya kembangkan terletak pada beberapa aspek. Pertama, subjek yang diteliti dalam karya Sony adalah mahasiswa,

⁴³ Herawati, L. (2023). *PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI DISKUSI KELOMPOK PENYUSUNAN BAHAN AJAR DI SD NEGERI 32 REJANG LEBONG*. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3).

⁴⁴ Sony Junaedi, *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology*, (Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Fakultas Bahasa dan Budaya 2021), h.80

sementara penelitian saya akan berfokus pada siswa kelas V. Kedua, dalam hal metode pembelajaran yang diteliti, penelitian Sony mengkaji penggunaan aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran daring, sedangkan penelitian saya akan mengeksplorasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) yang sedang berlangsung. Namun, terdapat kesamaan antara kedua penelitian tersebut, yaitu fokus pada media pembelajaran aplikasi Canva dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

5. Pengembangan Bahan Ajar Aksara Rejang (Kaganga) Berbasis Proyek sebagai Upaya Melestarikan Eksistensi Bahasa Daerah pada Mata Pelajaran Muatan Lokal: Penelitian ini mengembangkan bahan ajar Aksara Rejang berbasis proyek untuk siswa kelas III. Hasilnya menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar Aksara Rejang (Ka GaNga) pada mata pelajaran Muatan Lokal di kelas III yang berbasis proyek dan memenuhi kriteria kelayakan serta kepraktisan. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas III di SD N 01 Lebong Tengah dan SD N 04 Bingin Kuning. Dalam penelitian ini, diterapkan enam langkah pengembangan, yang mencakup: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba terbatas, (5) revisi produk awal, dan (6) uji coba lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar Aksara

Rejang (Ka Ga Nga) berbasis proyek, dari aspek materi, konstruksi, dan bahasa, dinyatakan layak secara teoritis oleh validator ahli dan efektif berdasarkan uji coba lapangan. Untuk validasi aspek materi, diperoleh nilai 3,45, yang jika dipersentasekan menjadi 69,09% dengan kategori “Baik”; aspek bahasa memperoleh nilai 3,54, yang jika dipersentasekan menjadi 70,8% dengan kategori “Baik”; dan aspek konstruksi mendapatkan nilai 3,50, yang jika dipersentasekan menjadi 70% dengan kategori “Baik”. Untuk kepraktisan bahan ajar, diperoleh nilai 3,63 atau 72,60%. Pada uji coba terbatas di SD N 04 Bingin Kuning, dan untuk uji coba lapangan diperoleh nilai 3,66 atau 73,2% di kelas III A, serta 3,50 atau 70,00% di kelas B SD N 01 Lebong Tengah. Secara keseluruhan, bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan, serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.⁴⁵

6. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Muatan Lokal Kaganga di SDN 02 Rejang Lebong: Penelitian ini menilai efektivitas media audio visual dalam pembelajaran muatan lokal Kaganga. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut, dengan nilai rata-rata post-test sebesar 78,23 dan peningkatan efektivitas yang tinggi berdasarkan nilai N-Gain Score. Penelitian ini dilatar belakangi di SDN 2 Rejang Lebong bahwa anak-anak sulit untuk memahami simbol-simbol huruf Kaganga (muatan lokal). Penelitian ini bertujuan untuk

⁴⁵ Aksara Kaganga. Bengkulu.HandyCraf Kemendikbud. 2013. Rembuknas - Arahan Menteri Pendidikan Nasional dan Kebudayaan RI. (PPT).Sawangan.

mengetahui: 1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Media Audio Visual pada Muatan Lokal Kaganga di SDN 02 Rejang Lebong; 2) Hasil belajar menggunakan media Media Audio Visual pada Muatan Lokal Kaganga di SDN 02 Rejang Lebong, 3) Efektivitas penggunaan media Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Muatan Lokal Kaganga di SDN02 Rejang Lebong. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II. Teknik pengumpulan data dengan test (pretest dan posstest). Teknik analisis data dengan uji t dan uji N Gain Skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Hasil belajar sebelum menggunakan media Media Audio Visual pada Muatan Lokal Kaganga di SDN 2 Rejang Lebong ada 9 siswa atau 26,47% dan 25 atau 73,65%. 2) Hasil belajar setelah menggunakan media Media Audio Visual pada Muatan Lokal Kaganga di SDN 2 Rejang Lebong diperoleh nilai rata-rata Posttes sebesar 78,23 , median 80, modus 80, nilai maksimum 100 dan nilai minimum 60. Dengan 29 siswa atau 85,29%. 3) Efektivitas penggunaan media Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar pada Muatan Lokal Kaganga di SDN 2 Rejang Lebong Dari akumulasi perhitungan dengan SPSS diketahui nilai nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$ artinya ada pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran muatan lokal Kaganga bahwa meningkatkannya hasil belajar siswa. Selanjutnya nilai rata-rata N-GainScore adalah sebesar 78,04% diperoleh dari jumlah nilai N-Gain semua peserta didik yang mengikuti tes bagi

jumlah semua peserta didik kali 100%, termasuk dalam kategori efektivitas yang tinggi.⁴⁶

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran, kelas yang diteliti, periode pengamatan, serta jenis penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut mengadopsi pendekatan kuantitatif, sedangkan penulis menerapkan metode R&D. Namun, terdapat kesamaan di antara keduanya, yaitu penggunaan media pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Bagi peserta didik, proses belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat krusial. Tujuan Pendidikan muatan lokal adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang relevan dengan lingkungan serta budaya daerahnya, serta untuk melestarikan dan mengembangkan potensi daerah yang dimiliki.

Mengetahui bahwa ini adalah mata pelajaran yang sangat penting, pendidik dituntut untuk merancang strategi, metode, dan media pembelajaran yang menarik serta inovatif untuk diterapkan selama proses pengajaran. Para pendidik hendaknya mampu merancang pembelajaran yang komprehensif dengan mempertimbangkan kebutuhan individual siswa.

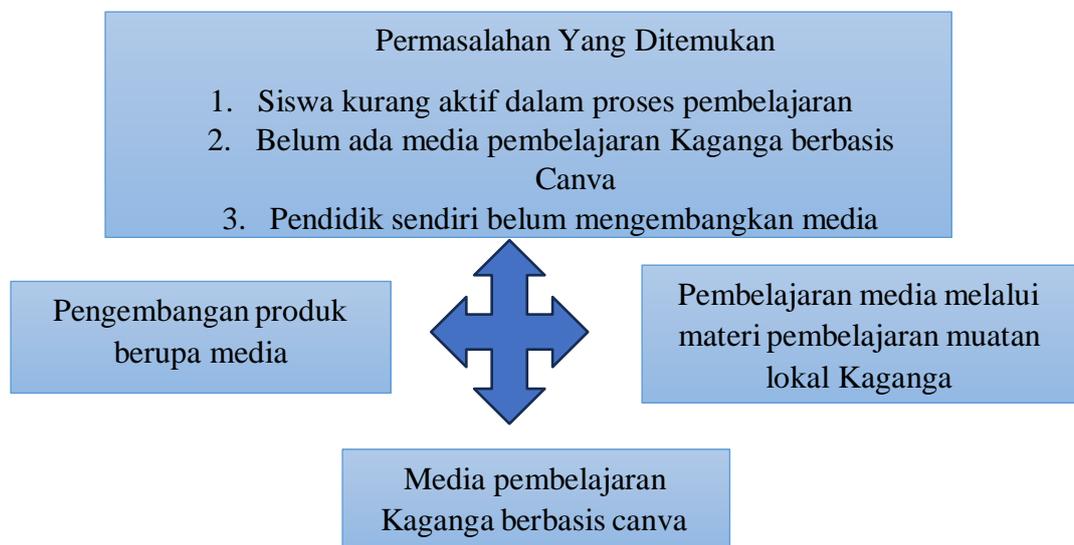
Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran yang signifikan dalam menyampaikan

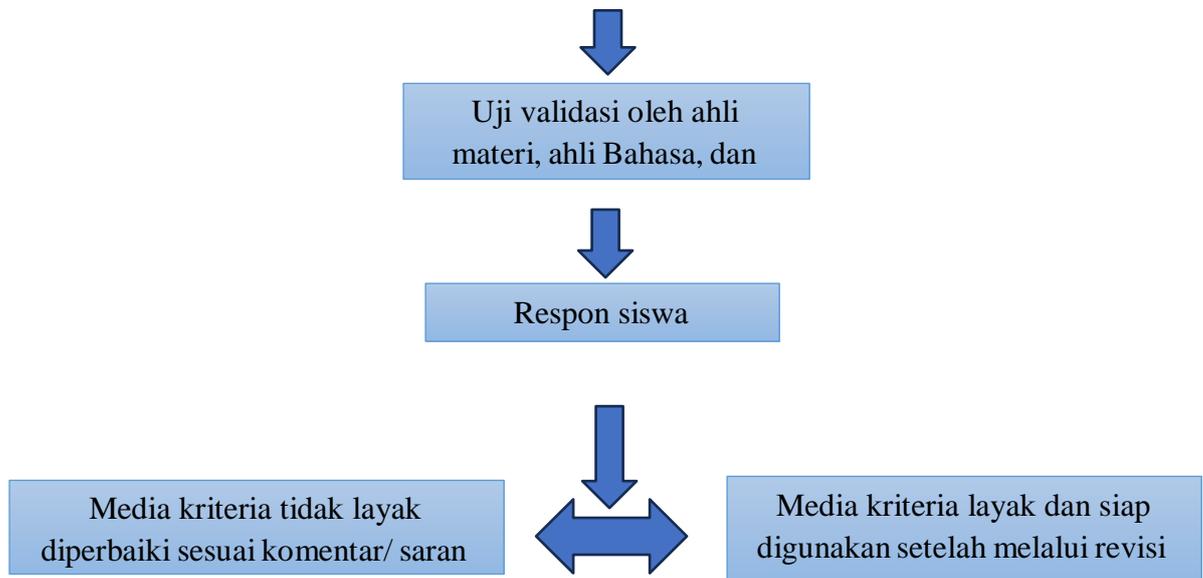
⁴⁶ Qoffa, Qoffa and Botifar, Maria and Iskandar, Zelvi (2023) *Efektivitas media pembelajaran berbasis media audio visual terhadap hasil belajar muatan lokal kaganga di sdn 02 rejang lebong*. Sarjana thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup.

informasi dari sumber kepada penerima. Media pembelajaran Muatan Lokal seperti Kaganga berbasis aplikasi Canva digunakan untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Tetapi para peneliti mengidentifikasi permasalahan bahwa para pendidik belum mengembangkan media pembelajaran berupa media Kaganga yang mengangkat kearifan lokal Rejang Lebong, yang berbasis aplikasi Canva. Pendidik hanya memanfaatkan buku yang disediakan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil di atas, peneliti usulkan solusi pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong dengan aplikasi Canva. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini:





Bagan 2.1
Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Ka Ga Nga
Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva

D. Produk Yang Dihasilkan

Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong yang Berbasis Aplikasi Canva. Produk ini akan menjadi hasil utama dari penelitian ini. Media ini akan menyajikan pengetahuan serta kearifan lokal Rejang Lebong, sekaligus memenuhi kebutuhan peserta didik kelas IV SDN 32 Rejang Lebong.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian menggunakan model ADDIE: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya sebagai model pengembangan instruksional yang sistematis, fleksibel, dan mudah diadaptasi untuk berbagai kebutuhan pembelajaran. Model ini sangat sesuai digunakan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran, karena memberikan tahapan yang jelas dan terstruktur, mulai dari tahap analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perancangan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pengembangan produk berdasarkan desain yang telah disusun, pelaksanaan atau implementasi di lapangan, hingga evaluasi untuk menilai efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan.

Menurut Nieveen (sering dikutip dalam penelitian pengembangan, terutama dalam bidang pendidikan), ada tiga kriteria utama untuk menentukan apakah suatu produk pengembangan (misalnya media pembelajaran, model pembelajaran, modul, dan sebagainya) layak untuk digunakan. Ketiga kriteria tersebut adalah:

1. Valid

Artinya, produk tersebut didasarkan pada teori yang kuat dan telah melalui proses validasi oleh para ahli (expert judgment). Validasi ini bisa mencakup aspek isi, tampilan, bahasa, dan keterpaduan materi. Tujuannya agar produk sesuai dengan standar yang diharapkan dan tidak mengandung kekeliruan konseptual.

2. Praktis

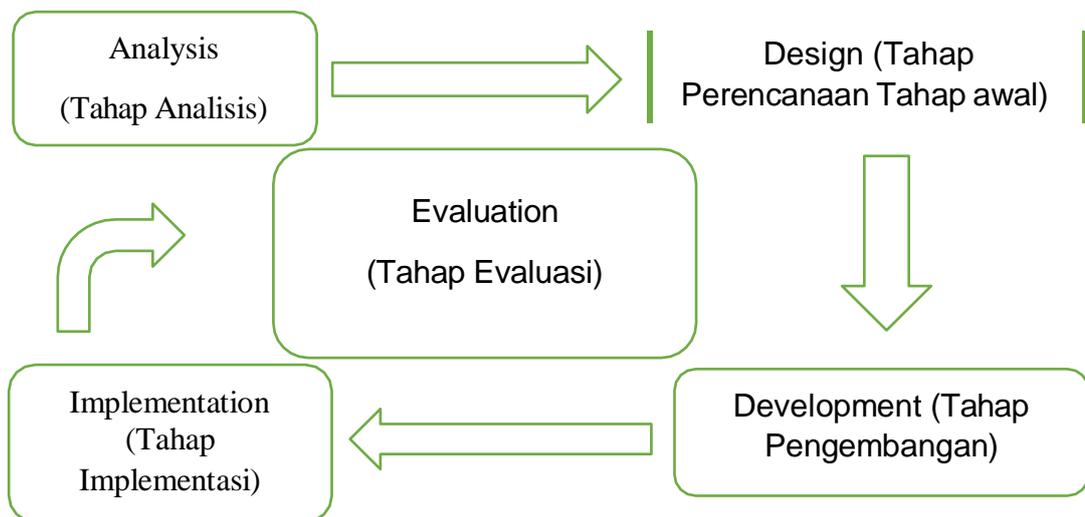
Artinya, produk tersebut mudah digunakan oleh pengguna (guru, siswa, atau praktisi lainnya) dalam konteks sebenarnya. Praktikalitas biasanya dilihat dari kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, dan kesiapan implementasi di lapangan. Uji coba lapangan atau observasi selama penggunaan produk sering digunakan untuk mengukur praktikalitas.

3. Efektif

Artinya, produk tersebut mampu mencapai tujuan yang diharapkan (misalnya peningkatan hasil belajar, keterampilan, atau sikap peserta didik). Efektivitas biasanya diuji melalui eksperimen atau studi komparatif. Indikatornya bisa berupa peningkatan nilai, keterlibatan siswa, atau hasil asesmen lainnya.

Produk pengembangan yang layak digunakan menurut Nieveen adalah produk yang valid secara teori, praktis dalam penggunaan, dan efektif dalam mencapai tujuan.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran Kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas IV SDN 32 Rejang Lebong, model ADDIE dinilai tepat karena mampu mengakomodasi kebutuhan lokal dan konteks budaya siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, ADDIE memungkinkan peneliti untuk melakukan revisi secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik pada setiap tahap, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih optimal, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa serta muatan lokal yang ingin disampaikan.



Bagan 2.2
Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 32 Rejang Lebong, yang berlokasi di Talang Benih, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Adapun periode penelitian pengembangan yang direncanakan akan berlangsung pada bulan Mei hingga Agustus 2025.

C. Prosedur Pengembangan

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis adalah fase peneliti mengevaluasi kebutuhan, kurikulum, dan materi secara mendalam. Media digunakan untuk memperoleh data awal terkait proses pembelajaran sebelum merumuskan rancangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperoleh bahwa guru di SDN 32 Rejang Lebong mengalami kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai untuk materi aksara Kaganga, khususnya yang berbasis kearifan lokal. Media yang tersedia dinilai kurang menarik, tidak kontekstual, dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Dari sisi siswa, minat terhadap pembelajaran Kaganga masih rendah karena materi dianggap sulit dan penyajiannya kurang visual. Siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif, visual, dan mengandung unsur budaya lokal yang dikemas secara modern. Sementara itu, dari segi fasilitas sekolah, SDN 32 Rejang Lebong sudah memiliki perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet yang memungkinkan pemanfaatan media digital berbasis Canva. Namun, fasilitas ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran, khususnya untuk muatan lokal. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Kaganga berbasis aplikasi Canva untuk menjawab kebutuhan guru, meningkatkan minat belajar siswa, serta mengoptimalkan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Tahap analisis melibatkan kebutuhan guru dan siswa, mencakup aspek relevan. Proses analisis meliputi langkah-langkah berikut:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru adalah proses sistematis untuk mengumpulkan informasi tentang peningkatan kualitas pembelajaran. Proses melibatkan dinamika pembelajaran dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber melalui observasi kelas dan kuesioner terstruktur.

Hasil analisis kebutuhan guru penting untuk merancang program pengembangan profesional. Program bertujuan meningkatkan mutu pembelajaran. Analisis kebutuhan identifikasi aspek penting dalam produk media.⁴⁷

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa melibatkan pengumpulan dan evaluasi informasi untuk memahami kebutuhan siswa dalam konteks pendidikan. Identifikasi kebutuhan belajar siswa dan merencanakan strategi pembelajaran yang efektif dilakukan melalui proses analisis ini. Analisis kebutuhan siswa membantu pendidik menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dan merumuskan rencana yang cocok dengan karakteristik siswa. Ini mencakup perancangan kurikulum relevan, metode pengajaran beragam, dukungan individual komprehensif, dan penyesuaian terhadap lingkungan pembelajaran kondusif.⁴⁸

⁴⁷ Winario Suratman, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik* (Bandung: Tarsito, 1985),163

⁴⁸ Cik Hasan Bisri, *Penuntun Rencana penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*, (Jakarta: PT. raja Grafindo Persada, 3003),32

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang produk pengembangan media pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva, dengan data dari analisis kebutuhan. Berbagai produk dirancang dan desain inovatif dihasilkan. Perancangan mempertimbangkan aspek desain pembelajaran, materi, dan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Prinsip desain pembelajaran yang digunakan dengan kejelasan tujuan, relevansi konten, interaktivitas, dan umpan balik. Sementara dari sisi desain grafis, diterapkan prinsip keseimbangan, kesederhanaan, konsistensi, penekanan, dan keterbacaan, agar media tampak menarik dan mudah dipahami.

3. *Development* (Tahap Pengembangan Produk)

Langkah-langkah yang diambil oleh peneliti dalam proses pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

- a. Penyusunan materi kaganga dengan cara menyusun materi sederhana dan sesuai dengan usia siswa kelas IV.
- b. Membuat akun dan memilih template yang sesuai di aplikasi canva. Masukkan materi aksara kaganga kedalam slide/ halaman. Menambahkan elemen visual interaktif. Seperti gambar ilustrasi rumah adat Rejang dan symbol-simbol budaya Rejang Lebong. Sesuai dengan materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu.

- c. Pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, dari segi desain, materi, dan bahasa, akan menghasilkan perbedaan dengan media di sekolah.

4. *Implementation* (Tahap implementasi)

Melaksanakan uji coba media melalui validasi yang dilakukan oleh para ahli, media, dan bahasa. Selanjutnya uji coba terbatas kepada 6 orang siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Menilai keberhasilan media tersebut dari segi isi, tampilan dan kebermanfaatan antara lain sebagai berikut:

a. Isi

Keberhasilan media pembelajaran ini dilihat dari kesesuaian materi dengan kurikulum kelas IV, khususnya dalam konteks pengenalan kearifan lokal Rejang Lebong. Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas IV, sehingga konten yang diberikan relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, kelengkapan dan kedalaman materi juga menjadi aspek penting dalam menilai isi media. Media ini telah mengemas berbagai aspek penting terkait kearifan lokal dengan cukup detail, namun tetap disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga materi tidak hanya lengkap tetapi juga dapat diterima dengan baik oleh anak-anak pada jenjang tersebut.

Keakuratan dan kebenaran informasi yang disajikan juga menjadi fokus utama dalam penilaian. Semua data dan informasi dalam media ini telah melalui proses validasi dan verifikasi sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan kultural. Hal ini penting agar siswa memperoleh pemahaman yang tepat dan tidak terjadi penyebaran informasi yang keliru. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sangat diperhatikan agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD. Bahasa yang komunikatif, sederhana, dan jelas dipakai agar siswa dapat dengan mudah menyerap materi tanpa merasa kebingungan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

b. Tampilan

Aspek tampilan merupakan salah satu faktor krusial dalam keberhasilan sebuah media pembelajaran, karena desain visual yang menarik mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses belajar. Media pembelajaran ini telah dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik usia siswa kelas IV SD, sehingga tampilannya disusun secara menarik dan sesuai dengan daya tangkap anak-anak pada usia tersebut. Pemilihan elemen visual seperti gambar, ikon, dan ilustrasi yang relevan mendukung penyampaian materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konten yang disajikan.

Kejelasan tampilan juga menjadi perhatian utama dalam pengembangan media ini. Teks yang digunakan disajikan dengan ukuran

font yang mudah dibaca, dengan jenis huruf yang sederhana dan tidak membingungkan, serta kontras warna yang memadai antara teks dan latar belakang. Gambar dan elemen visual lain ditempatkan secara strategis agar tidak saling bertabrakan, sehingga keseluruhan tampilan media bersifat informatif sekaligus nyaman untuk dilihat. Tata letak media ini disusun dengan rapi dan sistematis, memperhatikan prinsip hierarki visual sehingga siswa dapat mengikuti alur pembelajaran secara logis dan tidak merasa kebingungan.

Penggunaan warna dalam media juga menjadi aspek penting yang diperhatikan secara matang. Warna-warna yang dipilih bersifat cerah namun tetap harmonis dan tidak menyebabkan kelelahan visual. Kombinasi warna yang konsisten diterapkan untuk menegaskan bagian-bagian penting dalam materi dan membantu fokus siswa tetap terjaga. Selain itu, media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif yang berfungsi meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Fitur-fitur seperti kuis singkat, animasi penjelasan, serta tombol navigasi yang mudah digunakan memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan media, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga menarik dan dinamis. Interaktivitas ini mendukung proses pemahaman materi yang lebih mendalam dan mendorong motivasi belajar siswa agar tetap antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran.

c. Kebermanfaatan

Media pembelajaran ini tergolong mudah digunakan oleh guru maupun siswa karena tampilannya yang sederhana dan navigasi yang intuitif. Guru dapat mengoperasikan media tanpa kesulitan, dan siswa dapat mengakses materi dengan mandiri. Dari sisi pemahaman, media ini efektif membantu siswa mengenal dan memahami kearifan lokal Rejang Lebong secara lebih konkret melalui penyajian visual dan interaktif.

Selain itu, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain yang menarik, konten yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta fitur interaktif seperti kuis dan animasi, membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media juga fleksibel karena dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, sehingga sangat mendukung proses belajar yang adaptif di berbagai situasi.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

a. Tahap Uji Ahli (*Expert Judgment*)

Validasi produk dilakukan dengan melibatkan pakar atau tenaga ahli untuk mengevaluasi produk baru. Kelemahan dan keunggulan produk diidentifikasi secara komprehensif. Tahap validasi melibatkan evaluasi oleh para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi ahli dilaksanakan dengan melibatkan masing-masing 2 ahli materi, media dan bahasa.

b. Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dilaksanakan dengan melibatkan enam siswa dari kelas IV. Setiap responden diberikan angket untuk mengevaluasi suatu produk media.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan 17 siswa kelas IV di SDN 32 Rejang Lebong. Tujuan uji coba adalah mengumpulkan data serta mengevaluasi efektivitas dan kelayakan produk yang dikembangkan.

3. Jenis Data

Jenis data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa narasi verbal, sementara data kuantitatif dalam format numerik.⁴⁹

4. Instrumen Pengembangan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, memfasilitasi tugas, dan menghasilkan temuan yang akurat dan sistematis. Penelitian ini mengadopsi pendekatan berbasis alat atau instrumen untuk menyempurnakan instrumen yang diperoleh. Instrumen penelitian mencakup hal-hal berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan terhadap siswa dan guru sebagai subjek penelitian untuk mengevaluasi implementasi pembelajaran yang

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, 3 rd Ed. (Bandung: Alfabeta Cv., 2020)

memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 4.1
Sumber Data Observasi

NO	Objek Observasi	Lokasi	Informasi Yang Diperoleh
1.	Guru kelas IV SDN 32 Rejang Lebong	Kelas IV	Proses pembelajaran sebelum menggunakan media
2.	Siswa kelas IV SDN 32 Rejang Lebong	Kelas IV	

b. Angket

Angket adalah instrumen penelitian yang meminta responden menjawab pertanyaan dan pernyataan terbuka untuk mengumpulkan data dan informasi.⁵⁰ Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menganalisis kebutuhan, respon, dan validasi media pembelajaran, guna memastikan kesesuaian media dengan kebutuhan siswa dan guru.

Tabel 4.2
Bobot Dalam Skala Likert⁵¹

No	Keterangan	Disingkat	Bobot
1	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2	Tidak Setuju	TS	2
3	Cukup Setuju	CS	3
4	Setuju	S	4
5	Sangat Setuju	SS	5

⁵⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdajarya, 2014) 228

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development, dan R&D.* (Bandung: alfabeta CV.,2019)... 168

1) Angket Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Angket analisis kebutuhan guru dan siswa dianalisis dengan rumus persentase untuk validitas kebutuhan media pembelajaran Canva. Digunakan konversi skala pencapaian. Angket disusun untuk mengidentifikasi respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 4.3
Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kebutuhan Media Interaktif	Media Pembelajaran perlu dibuat lebih menarik dan interaktif	1, 2, 3, 4
Aksesibilitas	Media pembelajaran harus bisa diakses diberbagai perangkat	5, 6, 7, 8
Inovasi Pembelajaran	Pembelajaran kaganga harus lebih inovatif	9, 10, 11, 12
Pelestarian Budaya	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya aksara kaganga	13, 14, 15, 16

Tabel 4.4
Analisis Kebutuhan Siswa

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kebutuhan Media Interaktif	Media Pembelajaran perlu dibuat lebih menarik dan interaktif	1, 2, 3, 4
Aksesibilitas	Media pembelajaran harus bisa diakses diberbagai perangkat	5, 6, 7, 8,
Inovasi Pembelajaran	Pembelajaran kaganga harus lebih inovatif	9, 10, 11, 12
Pelestarian Budaya	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap	13, 14, 15, 16

	pentingnya aksara kaganga	
--	---------------------------	--

2) Angket Validasi Ahli

Angket validasi untuk ahli dikembangkan oleh peneliti menggunakan kuesioner skala Likert untuk validasi ahli materi, bahasa, dan media. Angket validasi produk media pembelajaran Canva melibatkan validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon siswa.

Dalam proses validasi media pembelajaran yang dikembangkan, memilih para ahli di bidang materi, media, dan bahasa diyakini memiliki kompetensi dan pengalaman yang relevan untuk memberikan penilaian secara objektif dan konstruktif. Para ahli tersebut telah menunjukkan pemahaman yang mendalam sesuai dengan bidangnya masing-masing, sehingga pendapat dan masukan mereka sangat berharga dalam menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak ahli lain yang juga memiliki keahlian di bidang serupa. Namun, pemilihan ahli yang dilakukan telah disesuaikan dengan kebutuhan validasi serta keahlian spesifik yang diperlukan dalam pengembangan media ini. Dengan demikian, meskipun tidak melibatkan seluruh pakar yang ada, validasi

tetap dilakukan secara profesional, terarah, dan sesuai dengan prinsip kualitas dalam pengembangan media pembelajaran.

Adapun instrumen penelitian yang penulis gunakan dalam melaksanakan penelitian angket, yaitu.

Tabel 4.5
Kisi- kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kesesuaian Kurikulum	Isi materi sesuai dengan standar kurikulum	1, 2
Keakuratan Konsep	Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran	3, 4
Keefektifan Materi	Pemahaman guru terhadap media pembelajaran kaganga	5, 6
Kelengkapan Materi	Penerapan media pembelajaran di kelas	7, 8
Latihan dan Evaluasi	Menyediakan Latihan dan evaluasi yang cukup untuk keterampilan siswa	9, 10

Tabel 4.6
Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Tata letak	Elemen dalam media tertata dengan baik dan tidak membingungkan	1, 2
Desain Visual	Warna, font, dan ilustrasi menarik serta nyaman dilihat	3, 4
Interaktivitas	Media menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna berinteraksi	5, 6
Navigasi	Pengguna dapat dengan mudah berpindah antar halaman/ materi	7, 8
Aksesibilitas	Media dapat diakses	9, 10

	dengan baik diberbagai perangkat	
--	----------------------------------	--

Tabel 4.7
Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kejelasan Bahasa	Kalimat dalam media mudah dipahami oleh siswa	1, 2
Ketepatan Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan konteks	3, 4
Struktur Kalimat	Kalimat tidak terlalu Panjang, ambigu, atau membingungkan	5, 6
Keterbacaan	Teks mudah dibaca dengan ukuran font yang sesuai	7, 8
Kaidah Kebahasaan	Tata bahasa sudah sesuai dengan EYD	9, 10

3) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase untuk mengetahui sejauh mana siswa menyukai media pembelajaran yang telah dirancang, serta untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut menarik dalam proses pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Oleh karena itu, diterapkan konversi skala tingkat pencapaian.

Tabel 4.8
Kisi-kisi Respon Siswa

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kualiatas Desain Media	Media berbasis kcanva memiliki desain yang lebih menarik	1, 2, 3, 4, 5
Aspek Kemudahan Penggunaan	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan	6, 7, 8, 9, 10

	tambahan	
Keterlibatan dan Interaktivitas	Media ini membuat lebih tertarik belajar aksara kaganga	11, 12, 13, 14, 15
Pemahaman Materi	Penjelasan media ini mudah di pahami dan tidak membingungkan	16, 17, 18, 19, 20
Kelayakan dan Kepuasan	Media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran aksara kaganga	21, 22, 23, 24, 25

E. Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk media pembelajaran Canva melibatkan data deskriptif, tinjauan ahli materi, media, dan bahasa, serta prosedur pengembangan. Tahap awal penelitian mencakup referensi Aksara Kaganga, tanda baca, instrumen penelitian, dan pengembangan media.

Tahap terakhir: evaluasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Media direvisi berdasarkan uji coba guru. Hasil akhir: media pembelajaran Kaganga berbasis Canva untuk kelas IV SD/MI.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode validasi, yang memastikan kesesuaian data yang diperoleh dengan kondisi objek. Dengan demikian, keabsahan data yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang diperlukan.⁵² Observasi partisipatif yang dilakukan oleh peneliti melibatkan pengamatan langsung di lapangan terhadap proses pembelajaran Kaganga di SDN 32 Rejang Lebong.

b. Wawancara

Sebelum pengembangan produk, peneliti mewawancarai pendidik dan peserta didik.

c. Angket

Angket adalah metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.⁵³ Angket yang berbentuk daftar periksa mencakup analisis kebutuhan siswa dan guru, serta meliputi angket validasi dari para ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan angket respon.

d. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi merujuk pada pengumpulan data terkait variabel seperti surat kabar, catatan, dan notulen rapat.⁵⁴

⁵² Rulan Ahmad, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang:UM Press, 2005), 101

⁵³ Sugiyono, *Metode Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015),234

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV* (Yogyakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 199

Dokumentasi dalam penelitian ini sangat penting sebagai data pendukung, terutama untuk kegiatan yang bersifat dokumentasi, serta untuk menyimpan informasi yang bersifat administratif. Profil, visi, dan misi SDN 32 Rejang Lebong, beserta daftar jumlah guru dan siswa, serta hal-hal lain yang mendukung penyelesaian skripsi ini.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis. Data yang digunakan adalah informasi dari observasi dan angket. Hasil pengumpulan data dijabarkan, dipilih, disusun, dan disimpulkan ke dalam subtopik.⁵⁵

Diterapkan kombinasi dua teknik analisis data: kualitatif deskriptif dan kuantitatif, dipetakan menjadi subkategori.

a. Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif mengolah data kualitatif untuk perbaikan dalam angket atau catatan lapangan. Data digunakan untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Analisis data kualitatif berupa pernyataan narasumber terkait media.

- 1) Rekomendasi dan temuan hasil wawancara dengan para pendidik mengenai analisis kebutuhan.
- 2) Benar menurut para ahli materi dan pakar media dengan kriteria pembelajaran yang ditetapkan.

⁵⁵ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Method)*, (Kuningan : Hidayatul Quran, 2019), 150

3) Logis menurut peneliti⁵⁶

b. Data Kuantitatif

1) Analisis Data Kebutuhan Guru dan Siswa

Teknik analisis kebutuhan untuk guru dan siswa menggunakan data kuantitatif yang dikonversi menjadi data kualitatif. Skala kebutuhan produk mencakup lima kriteria: 1) Sangat tidak membutuhkan, 2) Kurang membutuhkan, 3) Cukup membutuhkan, 4) Membutuhkan, dan 5) Sangat membutuhkan. Rumus persentase digunakan.

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{Skala tertinggi penilaian}} \times 100\%$$

Tabel 4.9
Kriteria Analisis Kebutuhan⁵⁷

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Butuh
2.	21% - 40%	Kurang Butuh
3.	41% - 60%	Cukup Butuh
4.	61% - 80%	Butuh
5.	81% - 100%	Sangat Butuh

2) Analisis Angket Validasi Ahli

⁵⁶ Fitri Indrayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Saintifik Melalui Kegiatan Pencampuran Warna Di RA Al- kautsar Kota Bengkulu" (Skripsi S1 fakultas Tarbiyah dan tadaris IAIN Bengkulu, 2018) 41-42

⁵⁷ Siti Istiningsih, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-citaku Subtema Aku Dan Cita-citaku Kelas IV, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021.h..694

Angket validasi dalam penelitian ini memuat kriteria-kriteria yang relevan terkait produk yang sedang dikembangkan. Penelitian angket validasi ahli akan dihitung menggunakan rumus skala Likert, dan selanjutnya dianalisis secara deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

n = Jumlah penilai

$\sum x$ = Skor total masing-masing

Kemudian untuk rumus persentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:⁵⁸

Tabel 4.10
Kriteria Kelayakan Media⁵⁹

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak

⁵⁸ Arikunto, Suharsimi, & Safrudin AJ, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm.35

⁵⁹ Siti Istiningih, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-citaku Subtema Aku Dan Cita-citaku Kelas IV, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021.h..694

3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Skor yang diperoleh saat ini dapat dimanfaatkan untuk menetapkan kriteria kelayakan. Produk dianggap layak apabila nilai yang diperoleh dari responden melebihi 75%. Sebaliknya, jika nilainya berada di bawah 75%, maka produk tersebut dinyatakan tidak layak dan tidak dapat digunakan. Tingkat pencapaian dan kualifikasi produk dalam bobot validasi nilai menggunakan rumus skala Likert, serta kategori skor yang ditentukan melalui rumus skala Likert, diambil dari tabel.

3) Analisis Angket Respon Siswa

Data yang digunakan dalam respon terhadap media pembelajaran mengacu pada 5 kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.11
Bobot Dalam Skala Likert⁶⁰

No	Keterangan	Disingkat	Bobot
1	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2	Tidak Setuju	TS	2
3	Cukup Setuju	CS	3
4	Setuju	S	4
5	Sangat Setuju	SS	5

Mengonversi skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hal tersebut dilakukan untuk

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development, dan R&D*. (Bandung: alfabeta CV.,2019)... 168

mengevaluasi mutu terkait kelayakan produk pengembangan media pembelajaran yang dianalisis secara deskriptif dengan memanfaatkan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{Skala tertinggi penilaian}} \times 100\%$$

Adapun kriteria evaluasi dalam tanggapan terhadap media pembelajaran Canva adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Kriteria Kualitas Media Pembelajaran⁶¹

No	Tingkat pencapaian (skor)	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Tidak Baik
2	21% - 40%	Kurang Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	61% - 80%	Baik
5	80% - 100%	Sangat Baik

Media pembelajaran berbasis Canva yang mengintegrasikan kearifan lokal Rejang Lebong dinyatakan baik secara teoritis dengan pencapaian 41% - 60% dan tidak memadai jika skor berada di 0% - 20%.

⁶¹ Siti Istiningsih, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-citaku Subtema Aku Dan Cita-citaku Kelas IV, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021.h..694

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

1. Sejarah Berdirinya SDN 32 Rejang Lebong

SDN 32 Rejang Lebong merupakan salah satu institusi pendidikan tingkat dasar berstatus Negeri yang terletak di wilayah Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Januari 1961, berdasarkan Nomor SK Pendirian 160-1961, dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam proses pembelajaran, institusi yang memiliki 175 siswa ini dibimbing oleh 6 pendidik yang profesional dan ahli di bidangnya.

Diharapkan SDN 32 Rejang Lebong memberikan sumbangsih dalam mencerdaskan generasi di Curup, Rejang Lebong.

2. Profil Singkat Lembaga SDN 32 Rejang Lebong

a. Identitas Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SDN 32 Rejang Lebong
- 2) Alamat Sekolah : Jl. D.I. Panjaitan
 - Kelurahan : Talang Benih
 - Kecamatan : Curup
 - Kabupaten : Rejang Lebong
 - Propinsi : Bengkulu
 - Kode Pos : 39118
 - Email : sdn32rl@gmail.com

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah

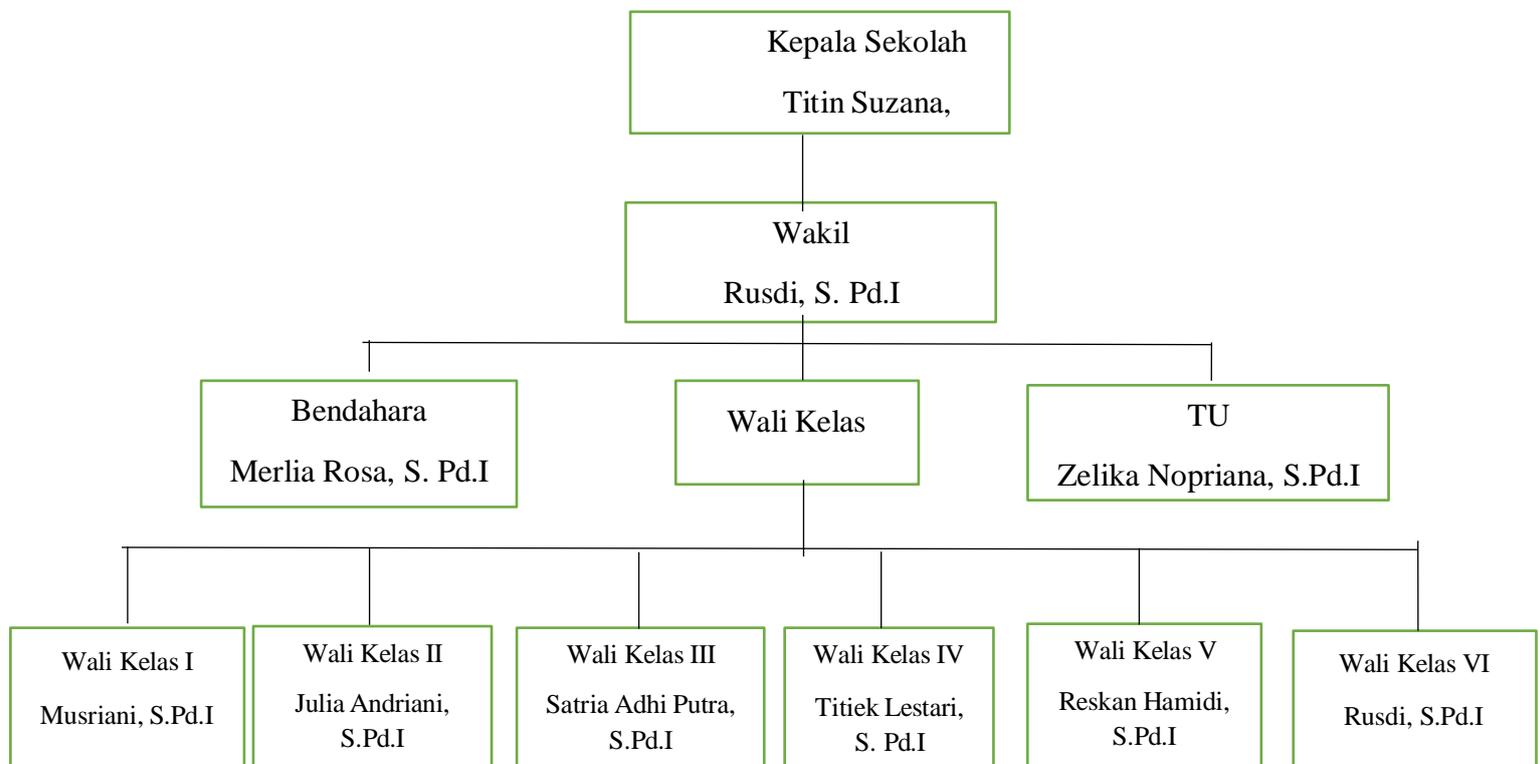
Menjadi sekolah terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan bangsa dalam mensukseskan wajib belajar.

2) Misi

- a) Menerapkan penggunaan IPTEK dalam kegiatan belajar mengajar.
- b) Menegakkan kedisiplinan siswa dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

c. Struktur Organisasi Sekolah

Dari penelitian yang dilakukan SDN 32 Rejang Lebong memiliki struktur organisasi dalam prosedur sekolahnya yang telah dipaparkan dalam gambar 2.4 sebagai berikut :



Bagan 2.4 Struktur Organisasi SDN 32 Rejang Lebong⁶²

d. Keadaan Pendidik

Pendidikan bergantung pada berbagai pihak yang berperan dalam pelaksanaannya. Dalam konteks ini, tenaga pendidik berperan sebagai salah satu elemen yang memberikan dampak signifikan terhadap pelaksanaan pendidikan. Jumlah tenaga pendidik di SDN 32 Rejang Lebong secara keseluruhan mencapai 16 individu, yang terdiri dari:

Tabel 4.13
Nama-nama Guru di SDN 32 Rejang Lebong⁶³

No	Nama	Status Kepegawaian	Jenis kelamin	Jabatan
1.	Titin Suzana, S.Pd. I	PNS	P	Kepala Sekolah
2.	Reskan Hamidi, S.Pd	PNS	L	Guru Kelas
3.	Musriani, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
4.	Rusdi, S.Pd.I	PNS	L	Guru kelas
5.	Yurvi Tri Aneka, S.Pd.I	PNS	P	Guru kelas
6.	Julia Andriani, S.Pd	PNS	P	Guru kelas
7.	Junari A.Ma.Pd	PNS	P	Guru kelas
8.	Titiek Lestari, S.Pd.I	PNS	P	Guru kelas
9.	Satria Adhi Putra, S.Pd.I	PNS	L	Guru kelas
10.	Nia Faiza, S.Pd.	PNS	P	Guru Mapel
11.	Merlia Rosa, S.Si	Honorer	P	Guru Mapel

⁶² Narasumber Zelika Nopriana. S,P,D Operator SDN 32 Rejang Lebong

⁶³ Narasumber Zelika Nopriana. S,Pd Operator SDN 32 Rejang Lebong.

12.	Zelika Nopriana, S.Pd	Honoror	P	Operator
13.	Rezani Ahzim, S.Pd	Honoror	P	Guru Mapel
14.	Fajri Mardiansyah, S.Pd	Honoror	L	Guru Mapel
15.	Angga Pratama	Honoror	L	Satpam
16.	Sudaryanto	Honoror	L	Penjaga sekolah

B. Deskripsi Hasil Pengembangan

1. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kaganga yang berbasis aplikasi Canva, dengan mengangkat kearifan lokal dari Rejang Lebong. Media ini dirancang untuk mendukung siswa kelas IV dalam memahami Aksara Kaganga serta penerapan beragam tanda baca dengan lebih mendalam. Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D). Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, peneliti mengadopsi model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan karena keterbatasan waktu dan biaya. Tahapan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: .

a. Tahapan *analysis*

1) Analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh para peneliti bersama dengan para pendidik, diperoleh kesimpulan bahwa guru cenderung hanya mengandalkan buku tema yang disediakan oleh institusi pendidikan. Selain itu, metode yang diadopsi oleh para pengajar dalam proses pembelajaran umumnya bersifat ceramah, dan mereka cenderung tidak memanfaatkan media visual atau video dalam menyampaikan materi. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan, berdampak pada penurunan keaktifan, dan menampilkan ketidakberdayaan dalam belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyajikan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Aspek penilaian analisis kebutuhan guru mencakup keperluan media interaktif, aksesibilitas, inovasi dalam proses pembelajaran, serta pelestarian budaya. Berdasarkan hasil evaluasi per indikator aspek penilaian analisis kebutuhan guru, aspek kebutuhan media interaktif menunjukkan skor 90%, aspek aksesibilitas mencatat nilai 100%, aspek inovasi pembelajaran memperoleh angka 90%, dan aspek pelestarian budaya meraih nilai 97,5%. Secara keseluruhan, penilaian kebutuhan guru terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa 94,35% guru menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi

Canva yang mengusung kearifan lokal Rejang Lebong sangat dibutuhkan. Para pendidik mengharapkan media yang mampu memberikan umpan balik langsung kepada siswa serta dilengkapi fitur inovatif untuk mendukung penyampaian materi.⁶⁴

2) Analisis Kebutuhan peserta didik

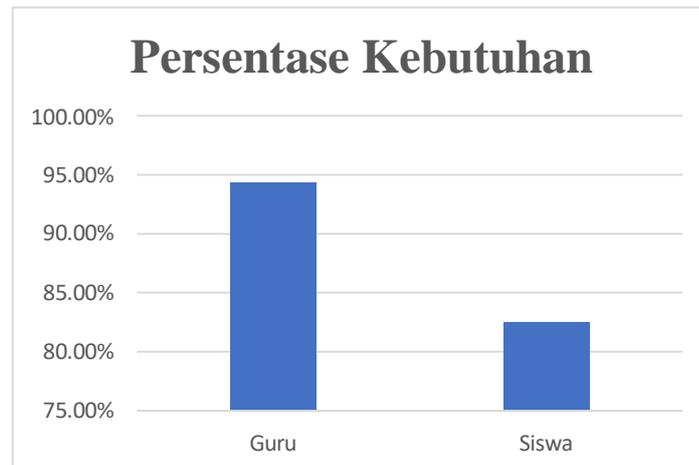
Aspek penilaian kebutuhan siswa mencakup dimensi media interaktif, aksesibilitas, dan inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi per indikator aspek penilaian analisis kebutuhan siswa, aspek kebutuhan media interaktif menunjukkan nilai 77,5%, aspek aksesibilitas mencatat nilai 88%, dan aspek inovasi pembelajaran memperoleh nilai 80,8%.

Analisis kebutuhan peserta didik bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, berkaitan dengan kearifan lokal Rejang Lebong, yang dikembangkan melalui aplikasi Canva, sesuai dengan aspirasi peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut memperoleh nilai sebesar 82,5%, yang tergolong dalam kategori sangat dibutuhkan.

Hasil pengumpulan informasi menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Disajikan diagram persentase mengenai kebutuhan guru dan siswa

⁶⁴ Prasetyo, Z., & Rachmawati, D. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 101-115.

terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang berkaitan dengan kearifan lokal Rejang Lebong.



Grafik 5.1
Analisis Kebutuhan

b. Tahapan *design*

Pada tahap ini, dimulailah proses perancangan media yang akan dikembangkan. Tahap desain mencakup desain konseptual dan fisik media pembelajaran kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva di SDN 32 Rejang Lebong.

Perancangan yang perlu dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva di SDN 32 Rejang Lebong melibatkan perancangan produk media presentasi yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Media ini digunakan dalam penelitian pengembangan dengan tujuan sebagai berikut:

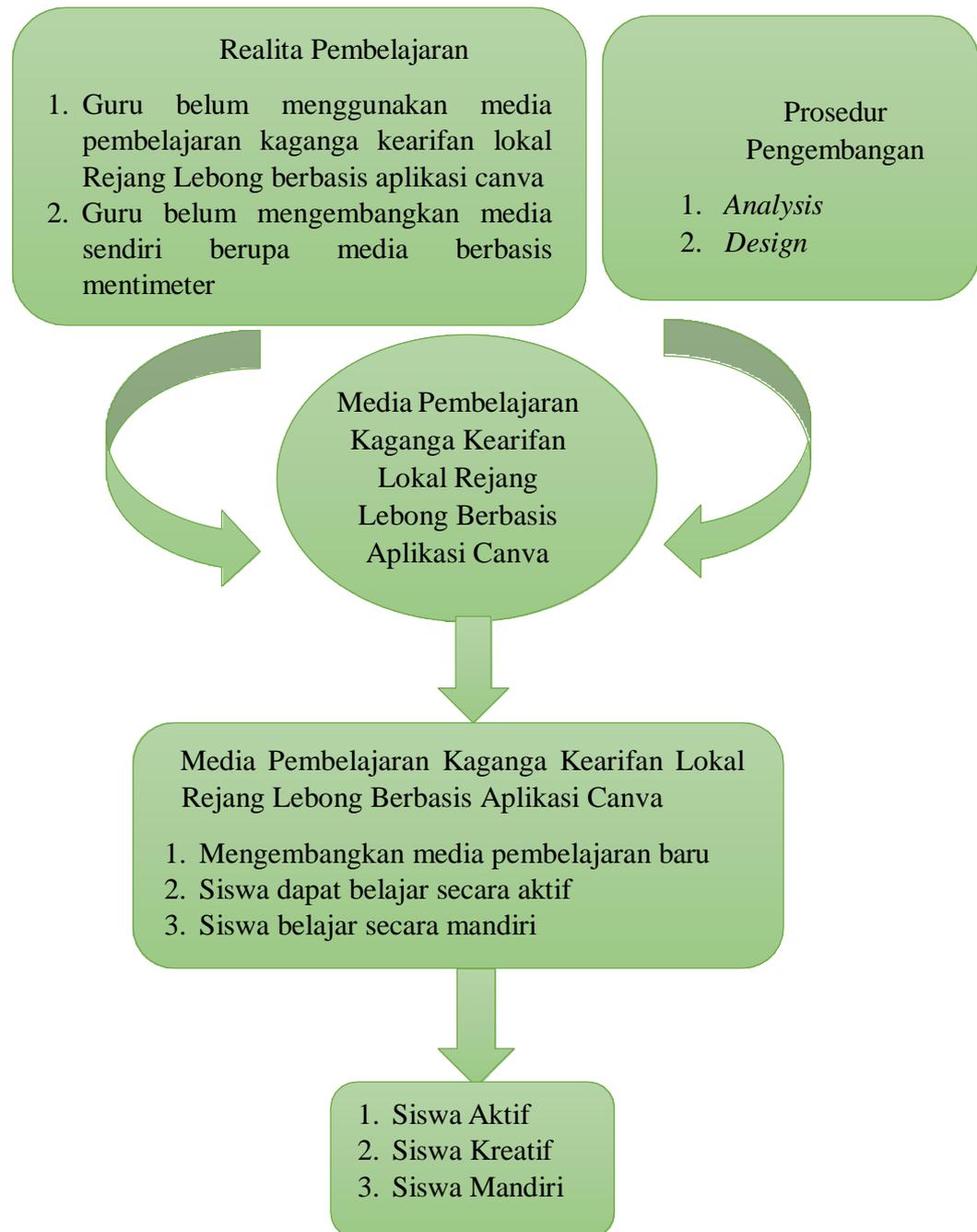
- 1) Draf Konseptual Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva

Tujuan pengembangan media pembelajaran Kaganga yang berbasis aplikasi Canva berkaitan dengan kearifan lokal Rejang Lebong adalah untuk menciptakan suatu produk media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan guru dan siswa kelas IV di SDN 32 Rejang Lebong penting untuk diperhatikan. Media pembelajaran yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, dengan memanfaatkan aplikasi Canva guna memberikan umpan balik yang instan dan konstruktif.

Proses pengembangan media ini terdiri dari beberapa tahap, yakni: 1) melakukan analisis terhadap kebutuhan yang diperoleh dari analisis sebelumnya; 2) menganalisis materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam media; dan 3) melakukan analisis terhadap konten yang terdapat dalam media.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti kemudian menyusun draf konseptual dengan cara mempelajari materi yang diajarkan oleh guru di SDN 32 Rejang Lebong pada mata pelajaran Muatan Lokal (Mulok). Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan mengidentifikasi materi yang perlu dimasukkan ke dalam media tersebut. Proses identifikasi ini dilakukan melalui diskusi dan pertukaran pendapat dengan guru pengampu mata pelajaran Mulok.

Desain konseptual Media dapat dilihat sebagai berikut:



Bagan 2.4
Draf Konseptual Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva

Berdasarkan desain konseptual media di atas, maka media ini dikembangkan mencakup analisis, desain, dan pengembangan. Berikut ini adalah rancangan produk dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva.

a) Tahap Pertama

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan bahan materi yang relevan untuk pembuatan media pembelajaran, disesuaikan dengan kurikulum yang diajarkan oleh guru. Selain itu, peneliti menganalisis karakteristik siswa untuk merancang pembelajaran yang mendorong keaktifan dan kemandirian.

Peneliti mengumpulkan referensi terkait pengenalan aksara Kaganga dan penggunaan tanda baca, baik dari internet maupun buku. Upaya ini bertujuan untuk menyusun materi yang sistematis dan mudah dipahami.

b) Tahap Kedua

Tahap kedua adalah desain. Peneliti merancang produk dengan mengintegrasikan materi pengenalan aksara Kaganga dan tanda baca. Pendekatan ini bertujuan memberikan umpan balik kepada siswa serta materi yang selaras dengan kearifan lokal di Rejang Lebong, mempertimbangkan pemahaman dan perkembangan siswa. Desain produk dirancang dengan

memanfaatkan aplikasi Canva, serta didukung oleh sumber daya dari YouTube untuk mencari materi yang relevan, sehingga tampilan menjadi lebih menarik dan terarah.

c) Tahap Ketiga

Tahap ketiga yaitu proses penggabungan komponen yaitu proses Menyusun setiap komponen berupa cover, opening, pemantik, materi, funfact, evaluasi, kesimpulan dan closing.

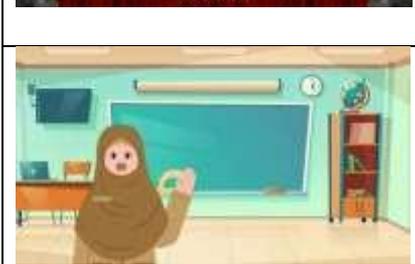
d) Tahap Keempat

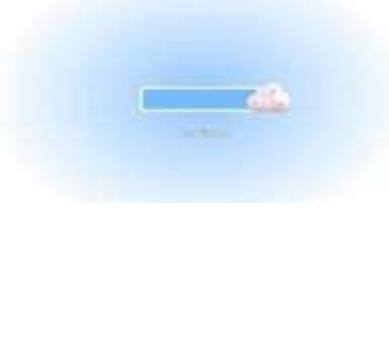
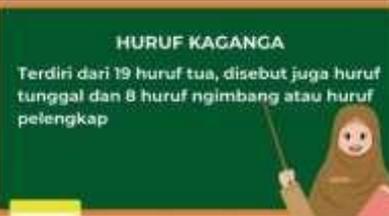
Tahap terakhir atau finishing yaitu media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva menghasilkan berupa link https://youtu.be/dPe1_PkKD7c.

2) Fisikal Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva

Berdasarkan kerangka konsep desain grafik, peneliti mengembangkan draf fisik media dengan memperhatikan; Media berdasarkan kerangka konsep desain media pengembangan maka diperoleh media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva yaitu sebagai berikut:

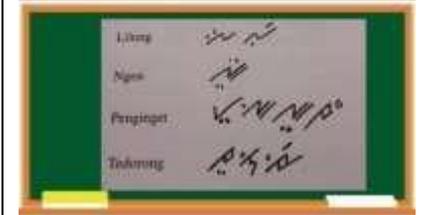
Tabel 3.13
Bagian-bagian Pada Media Pembelajaran Kaganga
Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva

	
<p>Cover dan Opening Media Pembelajaran</p>	
	
	
	
<p>Pembukaan sebelum ke materi</p>	<p>Pemantik</p>

	 <p>Penjelasan dari pemantik tadi</p>
	 <p>Materi Pertama Mengenal Huruf Kaganga</p>
	 <p>Kenapa yaaa?</p>
	 <p>AKSARA KAGANGA</p>
 <p>HURUF KAGANGA Terdiri dari 19 huruf tua, disebut juga huruf tunggal dan 8 huruf ngimbang atau huruf pelengkap</p>	 <p>TOTAL = 27</p>

<p>HURUF TUA</p> <p> Ka Ga Na Ta Da Na Pa Ba Ma Ca Ja Nyu La Ra La Ya Wu Ha A </p>	<p>HURUF NGIMBANG / HURUF PASANGAN</p> <p> MBA NGGA NDA NJA </p>
<p>HURUF NGIMBANG / HURUF PASANGAN</p> <p> MPA NCKA NTA <u>NCA</u> </p>	<p>TANDA PERUBAHAN BUNYI</p> <p> Ka Ki Ke Ko Ku Ka Ki Ke Ko Ku </p>
	<p>KOSA KATA DALAM BAHASA REJANG</p>
<p> s e k d a r se ked ar </p>	<p> g l a k glak h a j i haji </p>
<p> a d a ada </p>	<p> d a j u daju </p>
<p> s e r e m p a k ser emp ak serempak </p>	<p> b i l e i h a r i bi lei hari </p>

<p>CONTOH KALIMAT DALAM BAHASA REJANG</p>	<p>layak adalah orang tua kita yang laki-laki</p>
<p>ibu adalah orang tua yang perempuan</p>	<p>paman itu adik orang tua yang laki-laki</p>
<p>PEMAKAIAN LEBIH DARI SATU TANDA BACA</p>	
<p>Materi kedua Pemakaian Lebih Dari Satu Tanda Baca</p>	

	
	
<p>Funfact (Fakta Menarik)</p>	
	
	
<p>Evaluasi</p>	
<p>Kerjakan Pertanyaan ini Menggunakan Huruf Kapital. Jawablah dengan baik dan benar!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ibu membeli buku di pasar. 2. Aku pergi ke rumah kakek. 3. Kelapa parut. 4. Kakiku sakit. 5. Adik pergi bermain. 	
	

	Kesimpulan
 <p>Motivasi</p>	
 <p>Closing</p>	
	

c. Tahapan *development*

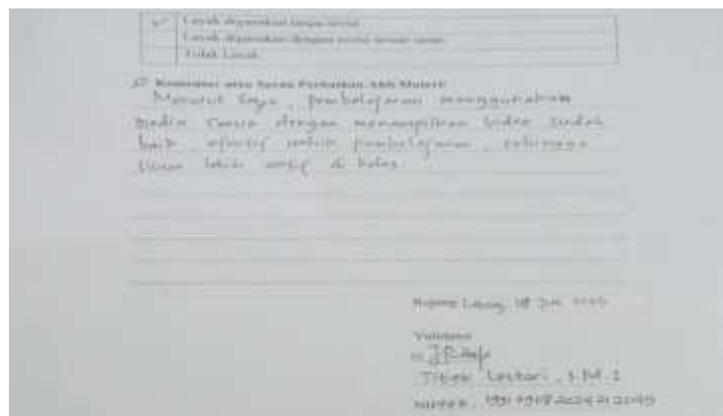
Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada fase ini, media yang telah dirancang akan menjalani proses evaluasi validitas. Uji validitas terdiri dari tiga kategori, yaitu validitas oleh ahli materi, validitas oleh ahli media, dan validitas oleh ahli bahasa.

1) Validitas Ahli Materi

Penelitian ini menghasilkan produk yang telah divalidasi oleh ahli materi, Titiek Lestari, S.Pd.I, pada tanggal 18 Juni 2025. Proses penilaian mencakup berbagai aspek, antara lain kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, akurasi konsep yang disajikan, efektivitas

materi dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta kelengkapan konten yang menyediakan latihan dan evaluasi yang memadai.

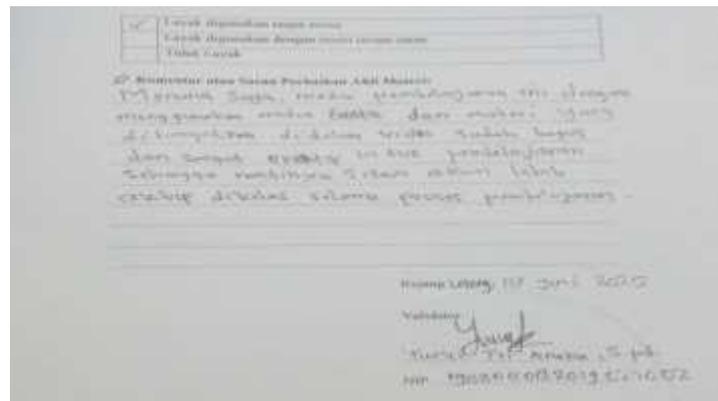
Berdasarkan hasil evaluasi validasi tahap I oleh para ahli materi terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong yang berbasis aplikasi Canva di kelas IV SDN 32 Rejang Lebong, diperoleh hasil dengan persentase 80%, yang termasuk dalam kategori “layak”. Masukkan saran validator oleh ahli materi, yaitu pembelajaran menggunakan media Canva dengan video efektif untuk siswa di kelas.



Gambar 3.6

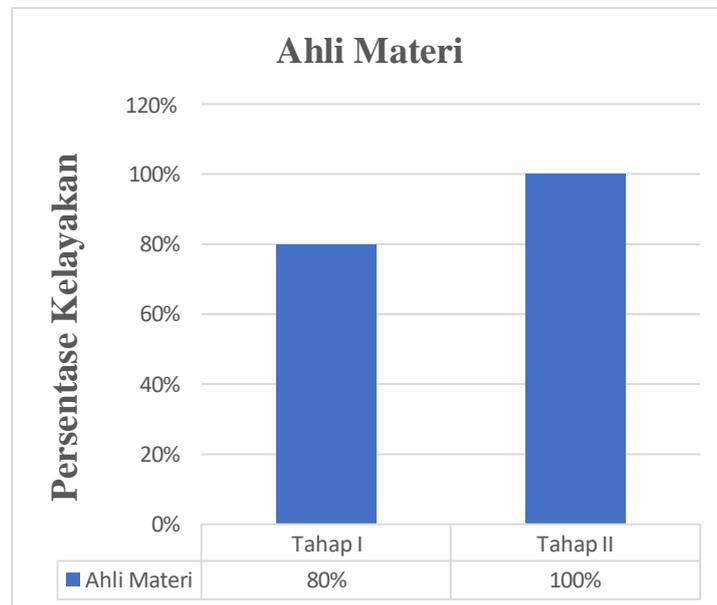
Masukan Validator Ahli Materi I

Hasil penilaian validasi tahap II pada 18 Juni 2025 mencapai 100%, termasuk kategori “sangat layak.” Masukan dari validator ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran ini menggunakan Canva dan materi dalam video efektif untuk pembelajaran, sehingga siswa diharapkan lebih aktif di kelas.



Gambar 3.7
Masukan Validator Ahli Materi II

Hasil validasi oleh para ahli materi pada tahap I dan tahap II untuk Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong yang berbasis aplikasi Canva, khususnya pada materi pengenalan aksara Kaganga serta penerapan penggunaan beragam tanda baca, dapat dilihat dalam diagram berikut:

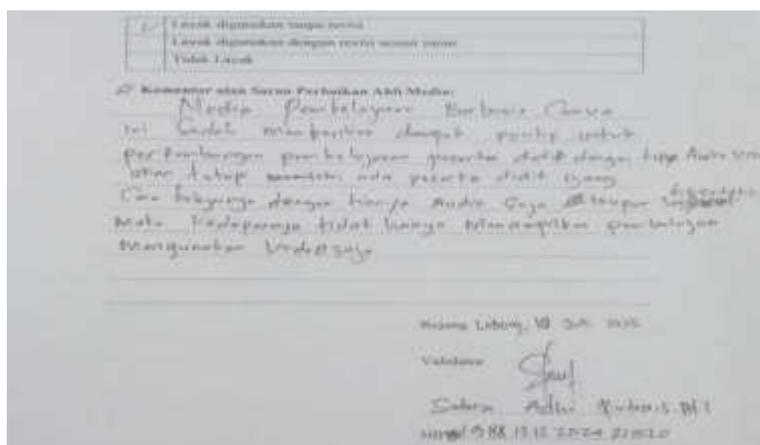


Grafik 5.2
Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap I dan Tahap II

2) Validitas Ahli Media

Peneliti ini menghasilkan produk yang divalidasi oleh Satria Adhi Putra, S. Pd.I. Validasi tahap I dilaksanakan pada 18 Juni 2025, mencakup tata letak, desain visual, interaktivitas, navigasi, dan aksesibilitas.

Berdasarkan hasil evaluasi validasi tahap I oleh para ahli media terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong yang berbasis aplikasi Canva di kelas IV SDN 32 Rejang Lebong, diperoleh hasil dengan persentase mencapai 96%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Saran dari validator ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva telah memberikan dampak positif pada perkembangan pembelajaran peserta didik dengan tipe audio-visual. Namun, ada peserta didik yang lebih memilih metode belajar audio atau kinestetik. Oleh karena itu, perlu ada variasi penyampaian pembelajaran ke depan.

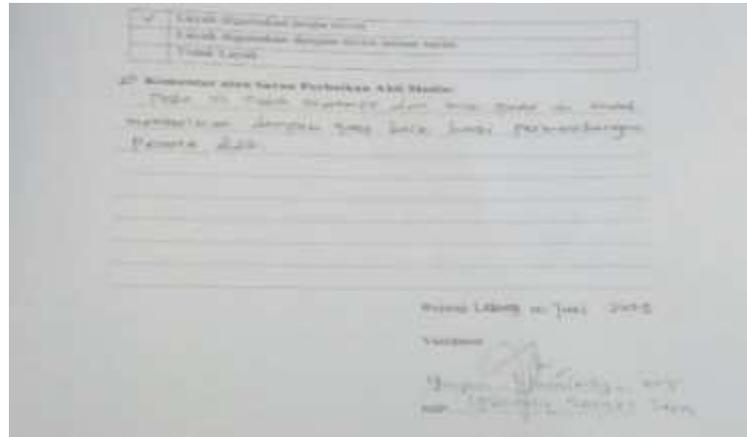


Gambar 3.8

Masukan Validator Ahli Media I

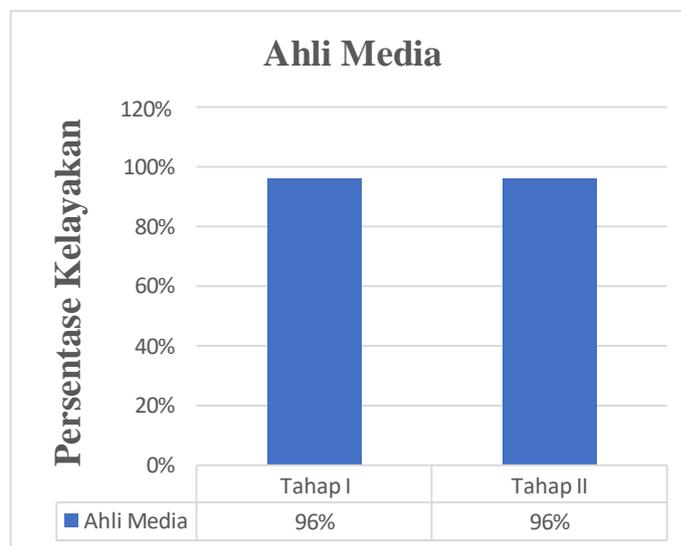
Hasil penelitian tahap II ahli media 20 Juni 2025: hasil 96%, kategori "sangat layak". Adapun masukan dari validator yang ahli

materi, media interaktif, berfungsi dengan baik, dan memberikan dampak positif pada perkembangan peserta didik.



Gambar 3.9
Masukan Validator Ahli Media II

Hasil validasi dari para ahli media pada tahap I dan tahap II untuk Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong yang berbasis aplikasi Canva, khususnya pada materi pengenalan aksara Kaganga serta penerapan beragam tanda baca, dapat dilihat melalui diagram berikut:



Grafik 5.3
Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II

3) Validitas Ahli Bahasa

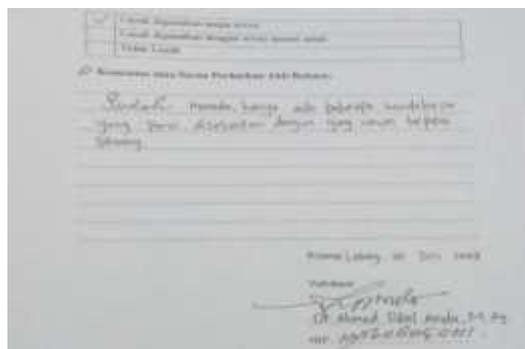
Peneliti ini menghasilkan produk yang divalidasi oleh Dr. Sakut Anshori, M. Hum. Validasi tahap I dilakukan pada 19 Juni 2025. Aspek penilaian meliputi kejelasan bahasa, ketepatan istilah, dan kaidah kebahasaan.

Berdasarkan hasil penelitian validasi tahap I oleh para ahli bahasa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong yang berbasis aplikasi Canva di kelas IV SDN 32 Rejang Lebong, diperoleh hasil dengan persentase mencapai 90%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Adapun masukan dari validator yang merupakan ahli bahasa, menunjukkan bahwa dari segi kebahasaan, kualitasnya sudah memadai. Namun, apabila memungkinkan, disarankan untuk menambahkan ragam kosa kata bahasa Rejang agar dapat mengembangkan perbendaharaan kata yang lebih variatif untuk tingkat Sekolah Dasar.



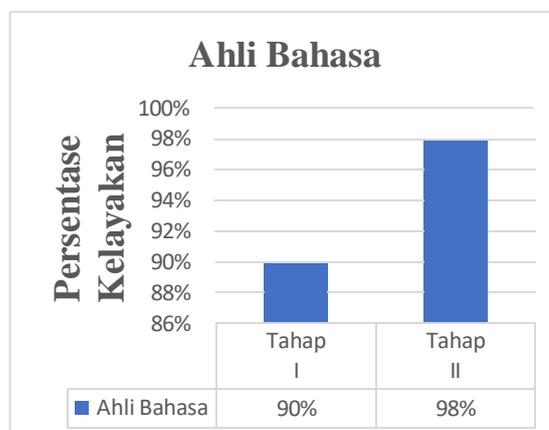
Gambar 3.10
Masukan Validator Ahli Bahasa I

Hasil penelitian tahap II dari ahli bahasa pada tanggal 20 Juni 2025 menunjukkan pencapaian yang signifikan dengan persentase sebesar 98%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Adapun masukan dan saran dari validator dinilai sudah memadai; meskipun demikian, terdapat beberapa tanda baca yang perlu disesuaikan dengan norma penggunaan yang berlaku saat ini.



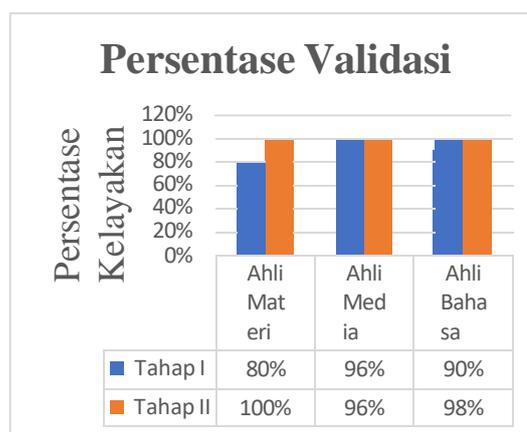
Gambar 3.11
Masukan Validator Ahli Bahasa II

Hasil validasi oleh ahli bahasa pada tahap I dan tahap II Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong yang berbasis aplikasi Canva, khususnya pada materi pengenalan aksara Kaganga serta penerapan lebih dari satu tanda baca, dapat disimak dalam diagram berikut ini:



Grafik 5.4
Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap I dan Tahap II

Setelah menerima hasil evaluasi dari para ahli materi, bahasa, dan media pada tahap I dan tahap II, akan diperoleh grafik perbandingan penilaian dalam bentuk persentase pernyataan. Grafik perbandingan tersebut dapat disaksikan pada diagram berikut:



Grafik 5.5
Hasil Penilaian Validator Tahap I dan Tahap II

2. Hasil Analisis Data

Pada hasil analisis data, akan dipaparkan lima pokok bahasan, yaitu: a. hasil evaluasi oleh ahli materi, b. hasil evaluasi oleh ahli media, c. hasil evaluasi oleh ahli bahasa, dan d. hasil respon dari siswa. Adapun hasil analisis data tersebut akan disajikan sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Uji Ahli Materi

Uji ahli materi pertama dilakukan oleh Titiek Lestari, S. Pd.I, dengan pengambilan data pada 18 Juni 2025. Instrumen mencakup tiga aspek: kesesuaian kurikulum, keakuratan konsep, keefektifan materi, kelengkapan materi, Latihan dan evaluasi, dengan total 10 pertanyaan. Hasil yang diperoleh mencapai 80%, yang tergolong dalam kategori

layak. Uji ahli materi kedua dilaksanakan oleh Yurvi Tri Aneka, S. Pd., dengan pengumpulan data pada tanggal 18 Juni 2025. Instrumen yang digunakan mencakup tiga aspek, yaitu kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan, dengan total sepuluh pertanyaan. Hasil yang diperoleh mencapai 100%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut sangat layak untuk diterapkan.

Berdasarkan hasil, media pembelajaran Canva berbasis kearifan lokal Rejang Lebong, terutama aksara Kaganga dan tanda baca lebih dari satu, layak diterapkan.

b. Analisis Hasil Uji Ahli Media

Uji kelayakan media pertama kali dilaksanakan oleh Satria Adhi Putra, S.Pd.I, dengan proses pengumpulan data yang dijadwalkan pada tanggal 18 Juni 2025. Instrumen penilaian mencakup aspek tata letak, desain visual, interaktivitas, navigasi, dan aksesibilitas yang komprehensif. Berdasarkan sepuluh butir pertanyaan yang diajukan, diperoleh hasil evaluasi sebesar 96%, yang tergolong dalam kategori "sangat layak". Uji kelayakan kedua dilaksanakan oleh Yuyun Yumiarty, M.T, pada tanggal 20 Juni 2025 dengan menggunakan instrumen yang serupa, mencakup aspek tata letak, desain visual, interaktivitas, navigasi, dan aksesibilitas. Hasil yang diperoleh menunjukkan persentase 96%, yang mengindikasikan klasifikasi media "sangat layak".

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang mengangkat kearifan lokal Rejang Lebong,

khususnya materi pengenalan aksara Kaganga dan pemanfaatan berbagai tanda baca, dinilai sangat layak untuk dijadikan sebagai sarana pendidikan.

c. Analisis Hasil Uji Ahli Bahasa

Uji kelayakan media pembelajaran dilaksanakan oleh dua pakar bahasa. Uji pertama dilakukan oleh Dr. Sakut Anshori, M. Hum, dengan pengambilan data pada 19 Juni 2025. Instrumen yang digunakan mencakup lima aspek penilaian, yaitu: kejelasan bahasa, ketepatan istilah, struktur kalimat, keterbacaan, dan kaidah kebahasaan. Berdasarkan sepuluh pertanyaan yang diajukan, diperoleh hasil sebesar 90%, yang mengindikasikan bahwa media tersebut tergolong dalam kategori "sangat layak."

Uji kedua oleh Dr. Ahmad Dibul Amda, M. Ag, dilakukan pada 20 Juni 2025 dengan instrumen yang sama, mencakup lima aspek. Dari sepuluh pertanyaan, diperoleh hasil 98%, menempatkan media dalam kategori "sangat layak."

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbasis aplikasi Canva untuk memperkenalkan aksara Kaganga, serta penerapan beragam tanda baca, dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks kearifan lokal Rejang Lebong.

d. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV SDN 32 Rejang Lebong yang melibatkan enam siswa, dengan tujuan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang mengangkat kearifan lokal Rejang Lebong. Instrumen yang digunakan mencakup lima aspek penilaian, yaitu: aspek kualitas media, kemudahan penggunaan, keterlibatan dan interaktivitas, pemahaman materi, serta kelayakan dan kepuasan. Berdasarkan hasil evaluasi per indikator aspek penilaian analisis respons siswa, aspek kualitas media menunjukkan skor 94,6%, aspek kemudahan penggunaan mencatat nilai 94,6%, aspek keterlibatan dan interaktivitas memperoleh nilai 97,3%, aspek pemahaman materi mencapai 96,6%, dan aspek kelayakan serta kepuasan mencatat nilai 92,6%. Tanggapan siswa terhadap media ini dapat dilihat dari hasil angket yang diisi oleh siswa, yang memperoleh skor rata-rata sebesar 95,2%. Skor rata-rata tersebut tergolong dalam kategori sangat baik, karena berada dalam rentang skor 81-100%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Pengembangan

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva

Dalam upaya memperoleh informasi mengenai kebutuhan guru dan siswa kelas IV SDN 32 Rejang Lebong terhadap media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Rejang Lebong melalui aplikasi Canva yang akan dikembangkan, peneliti telah menyebarkan angket kepada subjek

penelitian, yaitu guru dan siswa, pada tanggal 24 April 2024. Angket yang ditujukan kepada guru terdiri dari 16 pertanyaan, sedangkan angket untuk siswa juga mencakup 16 pertanyaan.

Aspek penilaian analisis kebutuhan guru mencakup kebutuhan media interaktif, aksesibilitas, inovasi dalam pembelajaran, serta pelestarian budaya. Berdasarkan hasil evaluasi per indikator aspek penilaian analisis kebutuhan guru, aspek kebutuhan media interaktif menunjukkan skor 90%, aspek aksesibilitas mencatat nilai sempurna 100%, aspek inovasi pembelajaran mencapai 90%, dan aspek pelestarian budaya memperoleh nilai 97,5%. Dari analisis kebutuhan guru, 94,35% guru menyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi Canva berbasis kearifan lokal Rejang Lebong sangat diperlukan untuk siswa kelas IV. Hasil analisis terhadap kebutuhan guru berkaitan dengan keperluan pendidik akan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan. Didapatkan informasi bahwa para pendidik mengharapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang diperlukan adalah media yang mampu memberikan umpan balik langsung kepada siswa serta dilengkapi dengan beragam fitur inovatif sebagai penunjang materi yang diajarkan.

Aspek penilaian kebutuhan siswa mencakup dimensi kebutuhan media interaktif, aksesibilitas, dan inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi per indikator aspek penilaian analisis kebutuhan siswa, aspek kebutuhan media interaktif mencatat nilai sebesar 77,5%, aspek aksesibilitas mencapai 88%, dan aspek inovasi pembelajaran memperoleh nilai 80,8%.

Dari analisis kebutuhan siswa, diperoleh data bahwa 82,5% siswa memerlukan media pembelajaran kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva. Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan keinginan akan media pembelajaran yang memiliki tampilan yang cerah dan beragam variasi, agar tidak terkesan monoton. Maka dari itu, peneliti mempersembahkan sebuah solusi yang dianggap efektif, yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik di mana pun mereka berada.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva sangat diperlukan.

2. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil analisis dari observasi dan angket, peneliti merancang media pembelajaran kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva sesuai kebutuhan guru dan siswa. Desain dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis*, *design*, *development*.

Proses pengembangan media pembelajaran kearifan lokal Rejang Lebong dengan aplikasi Canva dilakukan melalui observasi dan angket. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, baik siswa maupun guru hanya memanfaatkan buku-buku yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber materi ajar. Tanpa menggunakan media pembelajaran, buku

tulisan konvensional membantu siswa memahami materi dan mengenali huruf-huruf kaganga.

Berdasarkan analisis permasalahan, diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai instrumen yang digunakan oleh pendidik dalam proses edukasi untuk merangsang kognisi, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan, guna mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru serta menciptakan materi pembelajaran secara mudah dan cepat.

Canva adalah platform desain digital yang memungkinkan pendidik dan peserta didik merancang media pembelajaran visual secara praktis dan efisien, tanpa perlu keahlian desain profesional.⁶⁵

3. Validitas Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Menurut Pakar

Hasil desain media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong yang berbasis aplikasi Canva telah menghasilkan “Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV” pada materi pengenalan aksara Kaganga serta penggunaan berbagai tanda baca. Selanjutnya, media ini diuji validasi dan kelayakannya oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi oleh para ahli merupakan teknik untuk mengevaluasi kelayakan instrumen atau media

⁶⁵ Sari, M. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Visual Interaktif di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 45-53

dengan meminta penilaian dari para pakar yang kompeten di bidang tersebut.⁶⁶

Berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli materi, diperoleh skor 90% dengan kategori “sangat layak”, ahli media 96% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli bahasa 94% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ini digunakan untuk menilai kualitas produk media serta memberikan saran dan komentar konstruktif terhadap produk yang telah dikembangkan.

4. Respon Siswa Pada Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong

Instrumen yang digunakan mencakup lima aspek penilaian, yaitu: aspek kualitas media, kemudahan penggunaan, tingkat keterlibatan dan interaktivitas, pemahaman materi, serta kelayakan dan kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi indikator aspek penilaian analisis respons siswa, aspek kualitas media menunjukkan nilai 94,6%, aspek kemudahan penggunaan 94,6%, aspek keterlibatan dan interaktivitas 97,3%, aspek pemahaman materi 96,6%, dan aspek kelayakan serta kepuasan 92,6%. Respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dianalisis melalui hasil angket yang diperoleh dari siswa, yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 95,2%. Nilai tersebut tergolong dalam kategori "sangat baik" berdasarkan pedoman interpretasi skor, yakni berada pada rentang 81–100%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Kaganga yang berlandaskan

⁶⁶ Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, validasi desain*

kearifan lokal dan dikembangkan melalui aplikasi Canva dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini tidak mencapai kesimpulan mengenai efektivitas media pembelajaran, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut.
2. Materi dalam media pembelajaran Aksara Kaganga Kearifan Lokal Berbasis Aplikasi Canva ini mencakup pengenalan aksara Kaganga dan tanda baca.
3. Penelitian ini dilaksanakan secara eksklusif di kelas IV di SDN 32 Rejang Lebong.
4. Tampilan media pembelajaran Aksara Kaganga Kearifan Lokal berbasis aplikasi Canva ini masih sederhana.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva, dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang dibagikan kepada guru dan siswa, diperoleh 94,35% guru dan 82,5% siswa dalam kategori sangat membutuhkan. Dapat disimpulkan bahwa pendidik dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran agama berbasis aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong. peneliti menggunakan *research and development* dengan model ADDIE dengan 3 tahapan yaitu *analysis, design, dan development*. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti membuat desain media menggunakan Canva berupa slide interaktif dan visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap pengembangan, media yang telah dibuat divalidasi oleh ahli materi dan media, serta mendapatkan respon positif dari siswa karena tampilannya menarik dan membantu meningkatkan pemahaman materi.

3. Validasi oleh ahli materi mencapai 90%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 94%, semua dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi Canva layak untuk diimplementasikan.
4. Respon siswa terhadap media pembelajaran Kaganga berbasis aplikasi Canva menunjukkan hasil yang positif. Dalam materi pengenalan aksara Kaganga dan penggunaan tanda baca, siswa meraih skor 95,2% dengan kategori “sangat baik”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan peneliti, dirumuskan beberapa saran.

1. Para peneliti berharap sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang memungkinkan pendidik berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif.
2. Diharapkan guru peneliti dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai sumber ajar alternatif dalam mengenalkan aksara Kaganga kepada siswa. Penggunaan Canva sebagai platform desain memfasilitasi pengembangan materi yang interaktif, menarik, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran ini untuk belajar mandiri, sehingga dapat meningkatkan kecintaan terhadap budaya lokal dan pemahaman aksara daerah.

4. Bagi peneliti, studi ini memiliki keterbatasan, terutama dalam lingkup materi dan uji coba. Oleh karena itu, pengembang selanjutnya disarankan untuk memperluas konten media dengan materi yang lebih beragam dan melibatkan lebih banyak responden dalam uji coba guna memperoleh hasil yang lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrhakman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran* (Cet. II; Bandung: Humaniora, 2008), 140-141
- Aksara Kaganga. Bengkulu.HandyCraf Kemendikbud. 2013. *Rembuknas -Arahan Menteri Pendidikan Nasional dan Kebudayaan RI. (PPT).Sawangan*
- Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 2
- Ariani Hrp dan Nurlina, *Buku ajar belajar dan pembelajaran* (Bandung: Widina bhakti persada, 2022), 6.
- Arifin, Zainal. 2014. *Konsep Dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Arikunto, Suharsimi,& Safrudin AJ, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm.35
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Raya, 2011)21-23
- Botifar, M. (2013). "Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Rejang Berbasis Pendekatan Komunikatif di SMP", *Repositori Cendekiawan Unib*
- Cik Hasan Bisri, *Penuntun Rencana penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*, (Jakarta: PT. raja Grafindo Persada, 3003),32
- Dian Rahadian, 2017. „Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dan Kompetensi Teknologi Pembelajaran Untuk Pengajaran Yang Berkualitas", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2017), 234-54
- Fitriani Dian, "Hakikat Dasar Pendidikan Islam", *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.2 (2020), 143-150
- Fitriyana, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 JORONG*, (Universitas Lambung Mengkurat Banjarmasin, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), h. 1-33
- Fitria Hidayat, *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam* *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol 1 No.1 Desember 2021,hlm. 29
- Fitri Indrayani, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Saintifik Melalui Kegiatan Pencampuran Warna Di RA Al- kautsar Kota

Bengkulu” (Skripsi S1 fakultas Tarbiyah dan tadrīs IAIN Bengkulu, 2018) 41-42

Garis, Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran” Jurnal Sasindo Unpam, vol 8 (2), 1-8.

Hady. 2013. *Kamus Aksara Rejang: Aksara Kaganga*. Bengkulu.HandyCraf

Hasan, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), 10

Hady. 2013. *Kamus Aksara Rejang: Aksara Kaganga*. Bengkulu.HandyCraf

Hasan, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), 10

Hassyati.H, dan Zulherman.Z, "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring", Jurnal Basicedu 5.4(2020), 2550-2562

Herawati, L. (2023). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI DISKUSI KELOMPOK PENYUSUNAN BAHAN AJAR DI SD NEGERI 32 REJANG LEBONG. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3).

Ibid, 326

Ibid.... 242

Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan(Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Method)*, (Kuningan : Hidayatul Quran, 2019), 150

Istiqomah,"*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA*", Skripsi (Universitas Negeri Semarang, 2011) 28-30

Link Website Aplikasi Canva www.canva.com

Nurlaila, Maryam. "Pengaruh Bahasa Daerah (Ciacia) Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia 2 Sampai 6 Tahun Di Desa Holimombo Jaya. "Retrorika: Jurnal Bahana, Sastro, Dan Pengajarannya 9. No. 2 (2016)

M. Prawiro, 2019,di akses pada tanggal 28 Juni 2022, pukul 11.05 Wib.

Marsudi Suwarna Adi, Membuat Desain Cantik dengan Mudah & Cepat MenggunakanCanva,...h. 2

Maria Botifar, Endry Boeriswati, Ilza Mayuni, "Mengembangkan Silabus Literasi Awal Bahasa Rejang Sebagai Muatan Lokal Mata Pelajaran Di Sekolah

Dasar". *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding*, Vol. 7, Issue 11 October, 2020 Pages: 277-290

Maria Botifar, Endry Boeriswati, Ilza Mayuni, *Analisis Deskriptif Silabus Dan Bahan Ajar Bahasa Rejang Sebagai Kajian Awal Perkembangan Pengajaran Bahasa Daerah*

Maghfiroh, R.D., Fanani, & Susiloningsi Wahyu, "Pengembangan Media Kuis Berbasis Mentimeter Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Di Kelas V Sekolah Dasar", *SNHRP* 4 (2022),

Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 28

Muh. Safei, *Media Pembelajaran* (Cet. I; Makassar. Alauddin University Press, 2011), 4-5

Mulyasana, H.Dedi. *Khazanah Pemikiran Pendidikan Islam. Dari Wacana Lokal Hingga Tatanan Global*. Cendekia Press, 2020.

Narasumber Zelika Nopriana. S,Pd Operator SDN 32 Rejang Lebong.

Oktaviani, T., Sulistya Dewi, E. R., & K, "Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Mimbar Ilmu*. 24 (2019), 47

Prasetyo, Z., & Rachmawati, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 101-115.

Qoffa, Qoffa and Botifar, Maria and Iskandar, Zelvi (2023) Efektivitas media pembelajaran berbasis media audio visual terhadap hasil belajar muatan lokal kaganga di sdn 02 rejang lebong. Sarjana thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup.

Rindu maulana 2022, judul skripsi: Pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa jenjang SD/MI kelas V pada tema 4 subtema 1.

Rulan Ahmad, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang:UM Press, 2005), 101

Rusdi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung Wacana Prima, 2008), 4

Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2007), 19

- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). IMPLEMENTASI ADDIE MODEL DALAM PENGEMBANGAN E-MODULE BERBASIS CASE METHOD. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 101.
- Siti Istiningsih, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tema Cita-citaku Subtema Aku Dan Cita-citaku Kelas IV, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2021.h..694
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta Cv., 2020)
- Sugiyono, *Metode Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 234
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development, dan R&D*. (Bandung: alfabeta CV., 2019)... 168
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV* (Yogyakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 199
- Sunendar, Dadang. 2016, 139 Bahasa Daerah Di Indonesia Terancam Punah
- Sony Junaedi, Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology, (Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Fakultas Bahasa dan Budaya 2021), h.80
- Syaputra Arlin Fachrul, Muntasiah, Dan Syamsul Rijal, "Media Pembelajaran Mentimeter Berbasis Web Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman", (2021), 1720-1727
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan...*, hlm 35
- Undang-Undang Republik Indonesia, Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta Direktorat Pendidikan, Menengah Umum, 2003
- Wahyuningsih, E. S, Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa, Cv Budi Utama 2020, 48
- Winario Suratman, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik* (Bandung: Tarsito, 1985), 163
- Zulman Hasan, "Anok Kutai Rejang Sejarah Adat Budaya Bahasa Dan Aksara", (Lebong: Dinas Pariwisata Kebudayaan Dan Perhubungan, 2015), hlm.322

Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdajarya, 2014) 228

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 2

Kartu Bimbingan

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

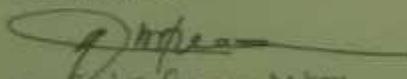
Jalan Ar-Raniry No. 51 Jalan Pahl 108 Tegal (0732) 21040-21750 Fax. 22040
Penerangan: 0251-75000000-00-21 Email: iaic@iaic.ac.id Media Puk 20119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI!

NAMA	LINA BAKHAWATI
NIM	2150114
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	Dr. Guntur Guruhani, M. Kom
DOSEN PEMBIMBING II	Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM
JUDUL SKRIPSI	Pembelajaran Model Pembelajaran Keluarga Beragamaan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Comik Fabel IV SDN 32 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	21 Maret 2025
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF	
			Pembimbing I	Pembimbing II
1	24/3/25	Jalur belajar (Penerapan, Guru, Guru, Guru)	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	25/4/25	Bab II (Klasifikasi, Istilah, Istilah)	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	26/4/25	Teknik analisis data dan Daftar Pustaka.	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	3/5/25	Memperbaiki Analisis permasalahan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	6/5/25	Ace 1/2 dan 2	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	25/6/25	Bab IV	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	28/6/25	Revisi hasil penelitian	<input checked="" type="checkbox"/>	
8	21/7/25	Revisi penjelasan about perolehan jaya	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	26/7/25	Bimbingan Bab IV dan 5	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	28/7/25	Revisi Abstrak	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	29/7/25	Ace Eng up	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12				

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP.

PEMBIMBING I,

Dr. Guntur Guruhani, M. Kom
NIP. 19660905200801007

CURUP, 29 Juli 2025
PEMBIMBING II,

Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM
NIP. 196904151993031005

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harus dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan Ar. Qani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	LIDIA RAHMAWATI
NIM	21591114
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
PEMBIMBING II	Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM
JUDUL SKRIPSI	Pengembangan Media Pembelajaran Langgana Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Comva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	15 Maret 2025
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	15/3/25	Revisi proposal Bab 1, 2, 3	✓
2.	17/3/25	Revisi latar belakang	✓
3.	21/3/25	Revisi Bab 1 & 2 dan Bab 3 & 4	✓
4.	23/4/25	Revisi Bab 1 & 2	✓
5.	8/5/25	Revisi Bab 1 & 2 & 3 & 4	✓
6.	13/5/25	Revisi Bab 1 & 2 & 3 & 4	✓
7.	17/5/25	Revisi Bab 1 & 2 & 3 & 4	✓
8.	15/6/25	Bimbingan Bab IV	✓
9.	30/6/25	Revisi Bab IV	✓
10.	20/7/25	Bimbingan Bab IV dan V	✓
11.	25/7/25	Revisi Abstrak	✓
12.	27/7/25	Revisi Bab 1 & 2 & 3 & 4 & 5	✓

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 29 Juli 2025

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
NIP. 196007032009011007

Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM
NIP. 199004131999031005

Lampiran 3

Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal

SURAT IZIN
 Nomor: 503/200526094/IP/DPMPTSPV/2025

TERTANG PEHELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar: 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong

2. – Mail Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan penelitian kepada

Nama / TTL	LENI KAHMAYATI
NIM	21501114
Program Studi/Fakultas	PGMI/TARBIYAH
Judul Proposal Penelitian	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANCA KEARIFAN LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV SDN 31 REJANG LEBONG
Lokasi Penelitian	SDN 32 REJANG LEBONG
Waktu Penelitian	2025-05-21 s.d 2025-06-21
Pemangku Jawab	WADEK T (SAGIT ANSHORI) S. Pd I. M. Pd

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Harus membuat semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Setelah melakukan penelitian agar melaporkan / menyimpulkan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangkan Izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemerintah.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demiikian Izin ini dibuktikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di C U R U P
 Pada Tanggal 20 Mei 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN REJANG LEBONG





ZULKARNAIN, SH
 Pembina
 NIP. 19751010 200704 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

Lampiran 4

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN REJANG LEBONG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 32 REJANG LEBONG
Jl. D.I. Panjawan Kel. Talang Beruh Kec. Curup, Kode Pos 39118 Email: sdn32r@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/44/DS/SDN32/RL/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: TITIN SUZANA, S.Pd.I
NIP	: 19780310 200604 2 004
Pangkat/Golongan	: Penata TK.1 / III/d
Jabatan	: Kepala Sekolah SDN 32 Rejang Lebong

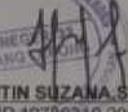
Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: LIDIA RAHMAWATI
NIM	: 21591114
Prodi	: PGMI
Waktu Penelitian	: 2025

Nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri 32 Rejang Lebong, dengan judul penelitian **"Pengembangan Media Pembelajaran KaGaNga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 32 REJANG LEBONG"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 19 Juni 2025
Kepala SD Negeri 32 Rejang Lebong


TITIN SUZANA, S.Pd.I
NIP.19780310 200604 2 004

Lampiran 5

Analisis Permasalahan Guru

9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas.				✓
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual bagi siswa.			✓	
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri siswa.			✓	
	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.				✓

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13 Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.					✓
14 Siswa tidak menyadari pentingnya belajar aksara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal.				✓	
15 Tanpa inovasi dalam pembelajaran, aksara Kaganga bisa semakin terlupakan.				✓	
16 Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih menarik agar siswa mau mempelajarinya.					✓

👉 **Komentar atau Saran:**

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

Rejang Lebong, 24. April 2023

Yurvi Aneka, S.pd.
NIP. 198808082019022002

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama Guru Titiek Lectari, S.pd.I
 Jabatan Guru
 Sekolah SDN 32 Rejang Lebong

Indikator: Minat dan Pemahaman Siswa

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami aksara Kaganga		✓			
2	Minat siswa dalam belajar aksara Kaganga masih rendah			✓		
3	Siswa merasa bosan saat belajar aksara Kaganga karena metode yang digunakan kurang menarik				✓	
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman aksara Kaganga				✓	

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran aksara Kaganga masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).			✓		
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan aksara Kaganga.			✓		
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.				✓	
8	Siswa lebih mudah memahami aksara Kaganga jika diajarkan menggunakan media interaktif.				✓	

Indikator: Ketersediaan Media

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)

9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas					
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual bagi siswa.					
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri siswa.					
	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.					

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13 Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.				✓	
14 Siswa tidak menyadari pentingnya belajar aksara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal.				✓	
15 Tanpa inovasi dalam pembelajaran, aksara Kaganga bisa semakin terlupakan.					✓
16 Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih menarik agar siswa mau mempelajarinya.					✓

📌 **Komentar atau Saran:**

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

Rejang Lebong, 24 April 2025

Tibek Lestari

Tibek Lestari, S. Pd. I

NIPPPK. 199109082024212049

Lampiran 6

Analisis Permasalahan Siswa

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama Siswa	RYARA AULIA SAFIYAH
Kelas	4A
Sekolah	SDN 32

Indikator: Minat dan Pemahaman

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Anda mengalami kesulitan dalam memahami aksara Kaganga.			✓		
2	Minat anda dalam belajar aksara Kaganga masih rendah.				✓	
3	Anda merasa bosan saat belajar aksara Kaganga karena metode yang digunakan kurang menarik.				✓	
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman aksara Kaganga.			✓		

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran aksara Kaganga masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).				✓	
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran				✓	

	interaktif dalam mengajarkan aksara Kaganga.					
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.					✓
8	Anda lebih mudah memahami aksara Kaganga jika diajarkan menggunakan media interaktif.					✓

Indikator: Ketersediaan Media

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas.				✓	
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual.				✓	
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri.				✓	
12	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.				✓	

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.			✓		

14	Anda tidak menyadari pentingnya belajar aksara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal.				✓	
15	Tanpa inovasi dalam pembelajaran, aksara Kaganga bisa semakin terlupakan.			✓		
16	Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih menarik agar Anda mau mempelajarinya.				✓	

★ Komentar atau Saran:

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! 😊

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama Siswa	Muhammad Fathu
Kelas	4A
Sekolah	SDN 32

Indikator: Minat dan Pemahaman

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Anda mengalami kesulitan dalam memahami aksara Kaganga.				✓	
2	Minat anda dalam belajar aksara Kaganga masih rendah.					✓
3	Anda merasa bosan saat belajar aksara Kaganga karena metode yang digunakan kurang menarik.			✓		
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman aksara Kaganga.				✓	

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran aksara Kaganga masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).					✓
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran			✓		

	interaktif dalam mengajarkan aksara Kaganga.					
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.				✓	
8	Anda lebih mudah memahami aksara Kaganga jika diajarkan menggunakan media interaktif.				✓	

Indikator: Ketersediaan Media

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas.				✓	
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual.				✓	
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri.				✓	
12	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.				✓	

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.				✓	

14	Anda tidak menyadari pentingnya belajar aksara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal.			<input checked="" type="checkbox"/>		
15	Tanpa motivasi dalam pembelajaran, aksara Kaganga bisa semakin terlupakan.			<input checked="" type="checkbox"/>		
16	Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih menarik agar Anda mau mempelajarinya.				<input checked="" type="checkbox"/>	

✦ **Komentar atau Saran:**

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama Siswa	:	Ahmad Ananta
Kelas	:	AA
Sekolah	:	SDN 32

Indikator: Minat dan Pemahaman

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Anda mengalami kesulitan dalam memahami aksara Kaganga.				✓	
2	Minat anda dalam belajar aksara Kaganga masih rendah.				✓	
3	Anda merasa bosan saat belajar aksara Kaganga karena metode yang digunakan kurang menarik.					✓
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman aksara Kaganga.					✓

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran aksara Kaganga masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).				✓	
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran				✓	

	interaktif dalam mengajarkan aksara Kaganga.					
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.			✓		
8	Anda lebih mudah memahami aksara Kaganga jika diajarkan menggunakan media interaktif.			✓		

Indikator: Ketersediaan Media

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas.				✓	
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual.			✓		
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri.				✓	
12	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.			✓		

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.				✓	

14	Anda tidak menyadari pentingnya belajar secara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal					✓	
15	Tempa inovasi dalam pembelajaran, secara Kaganga bisa semakin terlupakan.					✓	
16	Pembelajaran secara Kaganga harus lebih menarik agar Anda mau mempelajarinya					✓	

✦ **Komentar atau Saran:**

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama Siswa	LULU
Kelas	4 B
Sekolah	SDN 32

Indikator: Minat dan Pemahaman

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Anda mengalami kesulitan dalam memahami aksara Kaganga.					
2	Minut anda dalam belajar aksara Kaganga masih rendah.					
3	Anda merasa bosan saat belajar aksara Kaganga karena metode yang digunakan kurang menarik.					
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman aksara Kaganga.					

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran aksara Kaganga masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).					
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran.					

	interaktif dalam mengajarkan aksara Kaganga.						
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.						
8	Anda lebih mudah memahami aksara Kaganga jika diajarkan menggunakan media interaktif.						

Indikator: Ketersediaan Media

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas.					
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual.					
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri.					
12	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.					

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.					

14	Anda tidak menyadari pentingnya belajar aksara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal.					
15	Tanpa inovasi dalam pembelajaran, aksara Kaganga bisa semakin terlupakan.					
16	Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih menarik agar Anda mau mempelajarinya.					

★ Komentor atau Saran:

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama Siswa:	Bromala Lisandya
Kelas:	IV B
Sekolah:	SDN 32 B

Indikator: Minat dan Pemahaman

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Anda mengalami kesulitan dalam memahami aksara Kaganga.				✓	
2	Minat anda dalam belajar aksara Kaganga masih rendah.				✓	
3	Anda merasa bosan saat belajar aksara Kaganga karena metode yang digunakan kurang menarik.				✓	
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman aksara Kaganga.				✓	

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran aksara Kaganga masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).				✓	
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran.					✓

	interaktif dalam mengajarkan aksara Kaganga.					
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.					
8	Anda lebih mudah memahami aksara Kaganga jika diajarkan menggunakan media interaktif.					

Indikator: Ketersediaan Media

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas.					
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual.					
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri.					
12	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.					

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.					

14	Anda tidak menyadari pentingnya belajar aksara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal.						
15	Tanpa inovasi dalam pembelajaran, aksara Kaganga bisa semakin terlupakan.						
16	Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih menarik agar Anda mau mempelajarinya.						

✦ **Komentar atau Saran:**

.....
.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! 😊

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama Siswa	1	OKTAVIAR
Kelas	2	IUB
Sekolah	3	SD 32 RL

Indikator: Minat dan Pemahaman

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Anda mengalami kesulitan dalam memahami aksara Kaganga.					✓
2	Minat anda dalam belajar aksara Kaganga masih rendah.				✓	
3	Anda merasa bosan saat belajar aksara Kaganga karena metode yang digunakan kurang menarik.				✓	
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman aksara Kaganga.				✓	

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran aksara Kaganga masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).			✓		
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran					

	interaktif dalam mengajarkan aksara Kaganga.			✓		
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.					✓
8	Anda lebih mudah memahami aksara Kaganga jika diajarkan menggunakan media interaktif.				✓	

Indikator: Ketersediaan Media

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Media pembelajaran aksara Kaganga yang tersedia masih terbatas.			✓		
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual.			✓		
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri.				✓	
12	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran aksara Kaganga secara menyeluruh.				✓	

Indikator: Pelestarian Aksara Kaganga

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Aksara Kaganga mulai jarang digunakan oleh generasi muda.				✓	

14	Anda tidak menyadari pentingnya belajar aksara Kaganga sebagai bagian dari budaya lokal.				✓	
15	Tanpa inovasi dalam pembelajaran, aksara Kaganga bisa semakin terlupakan.				✓	
16	Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih menarik agar Anda mau mempelajarinya.				✓	

★ Komentor atau Saran:

.....
.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! 😊

Lampiran 7

Analisis Kebutuhan Guru

ANALISIS KEBUTUHAN

Nama Guru : Yurvi Tri Aneka, S.pd.

Jabatan : guru

Sekolah : SDN. 32 Rejang Lebong

Indikator: Kebutuhan Media Interaktif

No Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1 Media pembelajaran aksara Kaganga perlu dibuat lebih menarik dan interaktif.					✓
2 Media berbasis Canva dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar aksara Kaganga.					✓
3 Penggunaan elemen visual dan animasi dalam media akan membantu pemahaman siswa.					✓
4 Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri siswa.				✓	

Indikator: Aksesibilitas

No Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5 Media pembelajaran harus dapat diakses di berbagai perangkat seperti HP, laptop, dan tablet.					✓
6 Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline.					✓
7 Guru dan siswa membutuhkan media yang mudah digunakan tanpa pelatihan khusus.					✓
8 Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran.					✓

Indikator Inovasi Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi					✓
10	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa.				✓	
11	Pembelajaran aksara Kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti Canva.					✓
12	Siswa lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik					✓

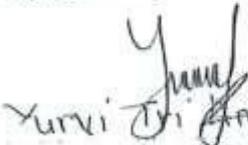
Indikator Pelestarian Budaya

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya aksara Kaganga					✓
14	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda					✓
15	Pembelajaran digital dapat menjadi solusi dalam pelestarian aksara Kaganga.				✓	
16	Dengan media yang lebih menarik, siswa akan lebih terdorong untuk belajar aksara Kaganga.					✓

📌 **Komentar atau Saran:**

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

Rejang Lebong, 24 April 2025


Yurvi Tri Andea, S. Pd.
NIP. 198808082019022002

ANALISIS KEBUTUHAN

Nama Guru : Titiek Lestari, S.pd.]
 Jabatan : Guru
 Sekolah : SDN 32 Rejang Lebong

Indikator: Kebutuhan Media Interaktif

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Media pembelajaran aksara Kaganga perlu dibuat lebih menarik dan interaktif.				✓	
2	Media berbasis Canva dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar aksara Kaganga.				✓	
3	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam media akan membantu pemahaman siswa.					✓
4	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri siswa.				✓	

Indikator: Aksesibilitas

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Media pembelajaran harus dapat diakses di berbagai perangkat seperti HP, laptop, dan tablet.					✓
6	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline.					✓
7	Guru dan siswa membutuhkan media yang mudah digunakan tanpa pelatihan khusus.					✓
8	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran.					✓

Indikator: Inovasi Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
9	Pembelajaran aksara Kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi.				✓	
10	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa.				✓	
11	Pembelajaran aksara Kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti Canva.					✓
12	Siswa lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik.				✓	

Indikator: Pelestarian Budaya

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
13	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya aksara Kaganga.					✓
14	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda.					✓
15	Pembelajaran digital dapat menjadi solusi dalam pelestarian aksara Kaganga.					✓
16	Dengan media yang lebih menarik, siswa akan lebih terdorong untuk belajar aksara Kaganga.					✓

★ Komentor atau Saran:

.....
.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

Rejang Lebong. 24 April 2025

JRamp

.....
Titiok Lestari . S. Pd. I

NIPPPK : 199109082024212049

Lampiran 8

Analisis Kebutuhan Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	:	Ryara Aulia Sefiqa
Kelas	:	4A
No Absen	:	10
Sekolah	:	SDN 32

Petunjuk
Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kebutuhan Media Interaktif						
1.	Media pembelajaran aksara kaganga perlu dibuat lebih menarik					
2.	Media berbasis canva dapat meningkatkan ketertarikan saya dan teman-teman dalam belajar aksara kaganga					
3.	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam membantu pemahaman saya dan teman-teman					
4.	Media pembelajaran berbasis canva mendukung pembelajaran mandiri untuk di rumah					
B. Aksesibilitas						
5.	Media pembelajaran harus dapat diakses di berbagai perangkat seperti Hp, laptop dan tablet					
6.	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline					
7.	Membutuhkan media yang mudah dipahami					
8.	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat					

	digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran.						
9.	Pembelajaran aksara kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi						
C. Aspek Inovasi Pembelajaran							
10.	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran aksara kagangani						✓
11.	Pembelajaran aksara kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti canva						
12.	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya aksara kaganga						
13.	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda						
14.	Pembelajaran digital dapat menjadi Solusi dalam pelestarian aksara kaganga						
15.	Dengan media yang lebih menarik, akan lebih terdorong untuk belajar aksara kaganga						
16.	Lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik						

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	:	Muhammad Idris
Kelas	:	10
No Absen	:	9
Sekolah	:	SDN 32

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kebutuhan Media interaktif						
1.	Media pembelajaran aksara kaganga perlu dibuat lebih menarik					
2.	Media berbasis canva dapat meningkatkan ketertarikan saya dan teman-teman dalam belajar aksara kaganga					
3.	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam membantu pemahaman saya dan teman-teman					
4.	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri untuk di rumah					
B. Akseibilitas						
5.	Media pembelajaran harus dapat diakses diberbagai perangkat seperti Hp, laptop dan tablet					
6.	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline				✓	
7.	Mebutuhkan media yang mudah dipahami				✓	
8.	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat				✓	

	digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran						
9.	Pembelajaran aksara kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi						
C. Aspek Inovasi Pembelajaran							
10.	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran aksara kaganga ini						
11.	Pembelajaran aksara kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti canva						
12.	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya aksara kaganga						
13.	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda						
14.	Pembelajaran digital dapat menjadi Solusi dalam pelestarian aksara kaganga						
15.	Dengan media yang lebih menarik, akan lebih terdorong untuk belajar aksara kaganga						
16.	Lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik						

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	:	Almond Laksana
Kelas	:	2A
No Absen	:	2
Sekolah	:	SDN 32

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kebutuhan Media interaktif						
1.	Media pembelajaran aksara kaganga perlu dibuat lebih menarik			✓		
2.	Media berbasis canva dapat meningkatkan ketertarikan saya dan teman-teman dalam belajar aksara kaganga			✓		
3.	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam membantu pemahaman saya dan teman-teman				✓	
4.	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri untuk di rumah					✓
B. Akseibilitas						
5.	Media pembelajaran harus dapat diakses diberbagai perangkat seperti Hp, laptop dan tablet					✓
6.	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline				✓	
7.	Membutuhkan media yang mudah dipahami			✓		
8.	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat				✓	

	digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran						
9.	Pembelajaran aksara kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi				✓		
C. Aspek Inovasi Pembelajaran							
10.	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran aksara kaganga ini				✓		
11.	Pembelajaran aksara kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti canva			✓			
12.	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya aksara kaganga					✓	
13.	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda					✓	
14.	Pembelajaran digital dapat menjadi Solusi dalam pelestarian aksara kaganga				✓		
15.	Dengan media yang lebih menarik, akan lebih terdorong untuk belajar aksara kaganga					✓	
16.	Lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik					✓	

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	: LULU
Kelas	: 4B
No Absen	: 7
Sekolah	: SD 32

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kebutuhan Media Interaktif						
1.	Media pembelajaran aksara kaganga perlu dibuat lebih menarik				✓	
2.	Media berbasis canva dapat meningkatkan ketertarikan saya dan teman-teman dalam belajar aksara kaganga				✓	
3.	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam membantu pemahaman saya dan teman-teman			✓		
4.	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri untuk di rumah			✓		
B. Akschilitas						
5.	Media pembelajaran harus dapat diakses diberbagai perangkat seperti Hp, laptop dan tablet				✓	
6.	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline				✓	
7.	Membutuhkan media yang mudah dipahami					✓
8.	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat					✓

	digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran					
9.	Pembelajaran aksara kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi				✓	
C. Aspek Inovasi Pembelajaran						
10.	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran aksara kaganga ini				✓	
11.	Pembelajaran aksara kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti canva			✓		
12.	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya aksara kaganga			✓		
13.	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda					✓
14.	Pembelajaran digital dapat menjadi Solusi dalam pelestarian aksara kaganga					✓
15.	Dengan media yang lebih menarik, akan lebih terdorong untuk belajar aksara kaganga					✓
16.	Lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik					✓

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	: Bismarq + Cia. Iqbal
Kelas	: IV 3
No Absen	: 4
Sekolah	: SDN 32

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kebutuhan Media Interaktif						
1.	Media pembelajaran aksara kaganga perlu dibuat lebih menarik					✓
2.	Media berbasis canva dapat meningkatkan ketertarikan saya dan teman-teman dalam belajar aksara kaganga					✓
3.	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam membantu pemahaman saya dan teman-teman				✓	
4.	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri untuk di rumah					✓
B. Aksesibilitas						
5.	Media pembelajaran harus dapat diakses diberbagai perangkat seperti Hp, laptop dan tablet				✓	
6.	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline					
7.	Membutuhkan media yang mudah dipahami					
8.	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat					

	digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran						
9.	Pembelajaran aksara kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi						✓
C. Aspek Inovasi Pembelajaran							
10.	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran aksara kaganga ini						
11.	Pembelajaran aksara kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti carva						
12.	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya aksara kaganga						✓
13.	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda						
14.	Pembelajaran digital dapat menjadi Solusi dalam pelestarian aksara kaganga						
15.	Dengan media yang lebih menarik, akan lebih terdorong untuk belajar aksara kaganga						✓
16.	Lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik						✓

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama	:	OKTAVIA R
Kelas	:	IV B
No Absen	:	13
Sekolah	:	SD 32 RL

Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Kebutuhan Media interaktif						
1.	Media pembelajaran aksara kaganga perlu dibuat lebih menarik			✓		
2.	Media berbasis canva dapat meningkatkan ketertarikan saya dan teman-teman dalam belajar aksara kaganga				✓	
3.	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam membantu pemahaman saya dan teman-teman			✓		
4.	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri untuk di rumah			✓		
B. Aksesibilitas						
5.	Media pembelajaran harus dapat diakses di berbagai perangkat seperti Hp, laptop dan tablet				✓	
6.	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline			✓		
7.	Membutuhkan media yang mudah dipahami					✓
8.	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat					✓

	digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran					
9.	Pembelajaran aksara kaganga harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi				✓	
C. Aspek Inovasi Pembelajaran						
10.	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran aksara kaganga ini				✓	
11.	Pembelajaran aksara kaganga akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti canva					✓
12.	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya aksara kaganga				✓	
13.	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda					✓
14.	Pembelajaran digital dapat menjadi Solusi dalam pelestarian aksara kaganga				✓	
15.	Dengan media yang lebih menarik, akan lebih terdorong untuk belajar aksara kaganga					✓
16.	Lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik					✓

Lampiran 9

Validasi Ahli Materi

Lampiran- Lampiran

Lampiran I. Angket Penilaian Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA KERIFAN LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV SDN 32 REJANG LEBONG

Tanggal : 18 Juni 2025
Nama Validator : Titiek Lestari, s.pd. I
Profesi : Guru

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Netral
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kesesuaian Kurikulum, Keakuratan Konsep, Keefektifan Materi, Kelengkapan Materi, Latihan dan Evaluasi

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Materi dalam media sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran aksara Kaganga.				✓	
2	Materi dalam media mencakup kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.				✓	
3	Konsep yang disampaikan dalam media benar secara akademik.				✓	
4	Tidak terdapat kesalahan informasi atau fakta dalam media.				✓	
5	Penyajian materi dalam media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa.				✓	
6	Urutan penyajian materi dalam media mengikuti prinsip pembelajaran yang sistematis.				✓	
7	Materi yang disajikan dalam media mencakup seluruh aspek yang diperlukan dalam pembelajaran aksara Kaganga.				✓	
8	Contoh dan penjelasan dalam media membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.				✓	
9	Media ini menyediakan latihan atau evaluasi yang cukup untuk meningkatkan keterampilan siswa.				✓	
10	Soal latihan atau evaluasi dalam media memiliki tingkat kesufitan yang sesuai dengan kemampuan siswa.				✓	

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, seperangkat media pembelajaran Kaganga Kearaifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran mengenal aksara kaganga dan lebih dari satu tanda baca ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak Layak

✦ Komentar atau Saran Perbaikan Ahli Materi:

Menurut saya, pembelajaran menggunakan media canva dengan menampilkan video sudah baik, efektif untuk pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif di kelas.

Rejang Lebong, 18 Juni 2025

Validator

JRāup

Titiek Lestari, S.Pd.I

NIP.P.K. 1991 0908 2024 21 2049

Lampiran- Lampiran**Lampiran 1. Angket Penilaian Materi****ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI****PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA KERIFAN
LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV
SDN 32 REJANG LEBONG**

Tanggal : 18. Juni 2025
Nama Validator : Yurvi Tri Anera, S.pd.
Profesi : Guru.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Netral
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kesesuaian Kurikulum, Keakuratan Konsep, Keefektifan Materi, Kelengkapan Materi, Latihan dan Evaluasi

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Materi dalam media sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran aksara Kaganga.					✓
2	Materi dalam media mencakup kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.					✓
3	Konsep yang disampaikan dalam media benar secara akademik.					✓
4	Tidak terdapat kesalahan informasi atau fakta dalam media.					✓
5	Penyajian materi dalam media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa.					✓
6	Urutan penyajian materi dalam media mengikuti prinsip pembelajaran yang sistematis.					✓
7	Materi yang disajikan dalam media mencakup seluruh aspek yang diperlukan dalam pembelajaran aksara Kaganga.					✓
8	Contoh dan penjelasan dalam media membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.					✓
9	Media ini menyediakan latihan atau evaluasi yang cukup untuk meningkatkan keterampilan siswa.					✓
10	Soal latihan atau evaluasi dalam media memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa.					✓

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, seperangkat media pembelajaran Kaganga Kearaifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran mengenal aksara kaganga dan lebih dari satu tanda baca ini dinyatakan :

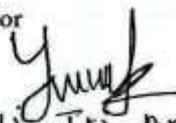
✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

★ Komentor atau Saran Perbaikan Ahli Materi:

Menurut saya, media pembelajaran ini dengan menggunakan media Canva dan materi yang ditampilkan didalam video sudah bagus dan sangat efektif untuk pembelajaran sehingga membantu siswa akan lebih aktif dikelas selama proses pembelajaran.

Rejang Lebong, 13 Juni 2025

Validator


Yurvi Tri Anaka, S.Pd.

NIP... 196806082019022002

Lampiran 10

Validasi Ahli Media

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1. Angket Penilaian Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA KERIFAN LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV SDN 32 REJANG LEBONG

Tanggal : 18 Juni 2025
 Nama Validator : Satria Adhi Putra, S.Pd.1
 Profesi : Guru

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
 Skor 5 = Sangat Setuju
 Skor 4 = Setuju
 Skor 3 = Netral
 Skor 2 = Tidak Setuju
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Tata Letak, Desain Visual, Interaktivitas, Navigasi, Aksesibilitas

No/Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1. Tata letak elemen dalam media tertata dengan baik dan tidak membingungkan.					✓
2. Proporsi teks, gambar, dan elemen lainnya seimbang dan tidak berlebihan.					✓
3. Kombinasi warna, font, dan ilustrasi dalam media menarik serta nyaman dilihat.					✓
4. Pemilihan warna dalam media tidak menyebabkan ketidaknyamanan atau kelelahan mata.					✓
5. Media ini menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran.					✓
6. Penggunaan elemen interaktif (seperti tombol, animasi, atau video) meningkatkan keterlibatan siswa.				✓	
7. Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.					✓
8. Setiap tombol atau menu dalam media memiliki fungsi yang jelas dan tidak membingungkan.				✓	
9. Media ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (PC, HP, tablet).					✓
10. Media tetap berfungsi dengan baik meskipun diakses melalui berbagai ukuran layar.					✓

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian media diatas, seperangkat media pembelajaran Kaganga Kearaifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran mengenal aksara kaganga dan lebih dari satu tanda baca ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak Layak

☆ Komentor atau Saran Perbaikan Ahli Media:

Media Pembelajaran Berbasis Canva ini sudah memberikan dampak positif untuk perkembangan pembelajaran peserta didik dengan tipe Audio Visual akan tetapi ~~menyitai~~ ada peserta didik yang cara belajarnya dengan hanya Audio saja ~~ataupun~~ ^{keperluan} ~~keperluan~~ Mata kedepannya tidak hanya menampilkan pembelajaran menggunakan Video saja.

Rejang Lebong, 18 Juni 2025

Validator



Sabra Adhi Putra S.Pd.1

NIPK 1988.12.12.2024.211020

Lampiran- Lampiran**Lampiran 1. Angket Penilaian Media****ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA****PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA KERIFAN
LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV
SDN 32 REJANG LEBONG**

Tanggal : 20 Juni 2025
Nama Validator : Yugin Yumiarty, M.T
Profesi : Dosen.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Setuju
Skor 4 = Setuju
Skor 3 = Netral
Skor 2 = Tidak Setuju
Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Tata Letak, Desain Visual, Interaktivitas, Navigasi, Aksesibilitas

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Tata letak elemen dalam media tertata dengan baik dan tidak membingungkan.					✓
2	Proporsi teks, gambar, dan elemen lainnya seimbang dan tidak berlebihan.					✓
3	Kombinasi warna, font, dan ilustrasi dalam media menarik serta nyaman dilihat.					✓
4	Pemilihan warna dalam media tidak menyebabkan ketidaknyamanan atau kelelahan mata.					✓
5	Media ini menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran.				✓	
6	Penggunaan elemen interaktif (seperti tombol, animasi, atau video) meningkatkan keterlibatan siswa.				✓	
7	Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.					✓
8	Setiap tombol atau menu dalam media memiliki fungsi yang jelas dan tidak membingungkan.					✓
9	Media ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (PC, HP, tablet).					✓
10	Media tetap berfungsi dengan baik meskipun diakses melalui berbagai ukuran layar.					✓

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian media diatas, seperangkat media pembelajaran Kaganga Kearaifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran mengenal aksara kaganga dan lebih dari satu tanda baca ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

☆ Komentor atau Saran Perbaikan Ahli Media:

Media ini sudah interaktif dan baik. Media ini sudah memberikan dampak yang baik bagi perkembangan Peserta didik.

Rejang Lebong, 20 Juni 2025

Validator

Yunus Jumiarty, MT
NIP. 1980014 200901 2009

Lampiran 11

Validasi Ahli Bahasa

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1. Angket Penilaian Bahasa

ANGKET PENILAIAN AHLI BAHASA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA KERIFAN LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV SDN 32 REJANG LEBONG

Tanggal : 19 Juni 2025
 Nama Validator : Dr Sakut Anshori, Mtlum
 Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
 Skor 5 = Sangat Setuju
 Skor 4 = Setuju
 Skor 3 = Netral
 Skor 2 = Tidak Setuju
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kejelasan Bahasa, Ketepatan Istilah, Struktur Kalimat, Keterbacaan, Kaidah Kebahasaan

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					✓
2	Kalimat dalam media bersifat komunikatif dan tidak bertele-tele.					✓
3	Istilah yang digunakan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran.					✓
4	Tidak ada istilah yang membingungkan atau kurang familiar bagi siswa.				✓	
5	Struktur kalimat dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
6	Kalimat dalam media memiliki susunan yang efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.					✓
7	Ukuran dan jenis font dalam media mudah dibaca oleh siswa.				✓	
8	Warna latar belakang dan teks tidak mengganggu keterbacaan.				✓	
9	Tata bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.				✓	
10	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam media pembelajaran ini.				✓	

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian bahasa diatas, seperangkat media pembelajaran Kaganga Kearaifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran mengenal aksara kaganga dan lebih dari satu tanda baca ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak Layak

☆ Komentor atau Saran Perbaikan Ahli Bahasa:

Dari sisi kebahasaan sudah baik, namun jika memungkinkan menambah kosa kata Bahasa Rejang agar bisa mengeksplor perbendaharaan kata yang lebih banyak untuk tingkat SD

Rejang Lebong 19 Juni 2025

Validator


Dr. Sakut Anshari, M. Hum

NIP. 190110202006041002

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1. Angket Penilaian Bahasa

ANGKET PENILAIAN AHLI BAHASA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA KERIFAN
LOKAL REJANG LEBONG BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS IV
SDN 32 REJANG LEBONG**

Tanggal : 20 Juni 2025
 Nama Validator : Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag.
 Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
 Skor 5 = Sangat Setuju
 Skor 4 = Setuju
 Skor 3 = Netral
 Skor 2 = Tidak Setuju
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kejelasan Bahasa, Ketepatan Istilah, Struktur Kalimat, Keterbacaan, Kaidah Kebahasaan

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					✓
2	Kalimat dalam media bersifat komunikatif dan tidak bertele-tele.					✓
3	Istilah yang digunakan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran.					✓
4	Tidak ada istilah yang membingungkan atau kurang familiar bagi siswa.					✓
5	Struktur kalimat dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
6	Kalimat dalam media memiliki susunan yang efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.					✓
7	Ukuran dan jenis font dalam media mudah dibaca oleh siswa.					✓
8	Warna latar belakang dan teks tidak mengganggu keterbacaan.					✓
9	Tata bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.					✓
10	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam media pembelajaran ini.				✓	

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian bahasa diatas, seperangkat media pembelajaran Kaganga Kearaifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran mengenal aksara kaganga dan lebih dari satu tanda baca ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak Layak

📌 Komentar atau Saran Perbaikan Ahli Bahasa:

Sudah memadai, hanya ada beberapa tandabaca yang perlu disesuaikan dengan yang umum terpatai sekarang.

Rejang Lebong, 20 Juni 2025

Validator

Dr. Ahmad Oibul Amda, M. Ag.

NIP. 19560805001.

Lampiran 12

Respon Siswa

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA BERBASIS CANVA

Nama	: Rizka Alia Safiqha
Kelas	: 1A
No Absen	: 10
Sekolah	: SDN 32

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
A. Aspek Kualitas Desain Media						
1	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan karakter budaya lokal.					✓
2	Kombinasi warna, font, dan tata letak dalam media nyaman dilihat dan mudah dipahami.					✓
3	Ilustrasi dan gambar yang digunakan membantu saya memahami aksara Kaganga dengan lebih baik.					✓
4	Navigasi dalam media mudah digunakan dan tidak membingungkan.				✓	
5	Media berbasis Canva ini memiliki desain yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks.					✓
B. Aspek Kemudahan Penggunaan						
6	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan.					✓
7	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
8	Saya dapat mengakses media ini dengan mudah melalui berbagai perangkat (PC, HP, tablet).					✓
9	Waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi dalam media cukup efisien.					✓
10	Media berbasis Canva lebih praktis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.				✓	
C. Aspek Keterlibatan dan Interaktivitas						
11	Media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar aksara Kaganga.					✓

12	Saya merasa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini.								✓
13	Media ini menyediakan latihan atau aktivitas interaktif yang membantu saya memahami materi.								✓
14	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam media ini.								✓
15	Penggunaan Canva dalam media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.								✓
D. Aspek Pemahaman Materi									
16	Penjelasan dalam media ini mudah dipahami dan tidak membingungkan.								✓
17	Media ini membantu saya lebih memahami bentuk dan cara menulis aksara Kaganga.								✓
18	Contoh dan latihan dalam media ini meningkatkan keterampilan saya dalam menulis aksara Kaganga.								✓
19	Saya merasa lebih percaya diri dalam membaca dan menulis aksara Kaganga setelah menggunakan media ini.								✓
20	Media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman saya tentang aksara Kaganga.								✓
E. Aspek Kelayakan dan Kepuasan									
21	Saya merasa puas dengan kualitas media pembelajaran ini.								✓
22	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman atau guru.								✓
23	Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran aksara Kaganga.								✓
24	Saya berharap media seperti ini lebih banyak dikembangkan untuk pembelajaran lainnya.								✓
25	Secara keseluruhan, saya menilai media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran aksara Kaganga.								✓

✎ **Komentar atau Saran:**

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! 😊

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA BERBASIS CANVA

Nama	Muhammad Fajhan
Kelas	1A
No Absen	9
Sekolah	SDN 32

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
A. Aspek Kualitas Desain Media						
1	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan karakter budaya lokal.					✓
2	Kombinasi warna, font, dan tata letak dalam media nyaman dilihat dan mudah dipahami.					✓
3	Ilustrasi dan gambar yang digunakan membantu saya memahami aksara Kaganga dengan lebih baik.					✓
4	Navigasi dalam media mudah digunakan dan tidak membingungkan.					
5	Media berbasis Canva ini memiliki desain yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks.					✓
B. Aspek Kemudahan Penggunaan						
6	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan.					✓
7	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
8	Saya dapat mengakses media ini dengan mudah melalui berbagai perangkat (PC, HP, tablet).					✓
9	Waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi dalam media cukup efisien.					✓
10	Media berbasis Canva lebih praktis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.					✓
C. Aspek Keterlibatan dan Interaktivitas						
11	Media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar aksara Kaganga.					✓

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA BERBASIS CANVA

Nama	:	Abanah Saputra
Kelas	:	4A
No Absen	:	2
Sekolah	:	SDN 32

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
A. Aspek Kualitas Desain Media						
1	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan karakter budaya lokal.				✓	
2	Kombinasi warna, font, dan tata letak dalam media nyaman dilihat dan mudah dipahami.					✓
3	Ilustrasi dan gambar yang digunakan membantu saya memahami aksara Kaganga dengan lebih baik.					✓
4	Navigasi dalam media mudah digunakan dan tidak membingungkan.					✓
5	Media berbasis Canva ini memiliki desain yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks.				✓	
B. Aspek Kemudahan Penggunaan						
6	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan.					✓
7	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
8	Saya dapat mengakses media ini dengan mudah melalui berbagai perangkat (PC, HP, tablet).					✓
9	Waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi dalam media cukup efisien.					✓
10	Media berbasis Canva lebih praktis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.				✓	
C. Aspek Keterlibatan dan Interaktivitas						
11	Media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar aksara Kaganga.					✓

B

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA BERBASIS CANVA

Nama	:	U.L.U
Kelas	:	4. B
No Absen	:	7
Sekolah	:	SDN 32,

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
A. Aspek Kualitas Desain Media						
1	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan karakter budaya lokal.					✓
2	Kombinasi warna, font, dan tata letak dalam media nyaman dilihat dan mudah dipahami.					✓
3	Ilustrasi dan gambar yang digunakan membantu saya memahami aksara Kaganga dengan lebih baik.					✓
4	Navigasi dalam media mudah digunakan dan tidak membingungkan.					✓
5	Media berbasis Canva ini memiliki desain yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks.					✓
B. Aspek Kemudahan Penggunaan						
6	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan.					✓
7	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
8	Saya dapat mengakses media ini dengan mudah melalui berbagai perangkat (PC, HP, tablet).					✓
9	Waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi dalam media cukup efisien.					✓
10	Media berbasis Canva lebih praktis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.					✓
C. Aspek Keterlibatan dan Interaktivitas						
11	Media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar aksara Kaganga.					✓

12	Saya merasa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini						✓
13	Media ini menyediakan latihan atau aktivitas interaktif yang membantu saya memahami materi.						✓
14	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam media ini.						✓
15	Penggunaan Canva dalam media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.						✓
D. Aspek Pemahaman Materi							
16	Penjelasan dalam media ini mudah dipahami dan tidak membingungkan.						✓
17	Media ini membantu saya lebih memahami bentuk dan cara menulis aksara Kaganga.						✓
18	Contoh dan latihan dalam media ini meningkatkan keterampilan saya dalam menulis aksara Kaganga.						✓
19	Saya merasa lebih percaya diri dalam membaca dan menulis aksara Kaganga setelah menggunakan media ini.						✓
20	Media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman saya tentang aksara Kaganga.						✓
E. Aspek Kelayakan dan Kepuasan							
21	Saya merasa puas dengan kualitas media pembelajaran ini.						✓
22	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman atau guru.						✓
23	Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran aksara Kaganga.						✓
24	Saya berharap media seperti ini lebih banyak dikembangkan untuk pembelajaran lainnya.						✓
25	Secara keseluruhan, saya menilai media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran aksara Kaganga.						✓

📝 **Komentar atau Saran:**

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! 😊

B

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGANGA BERBASIS CANVA

Nama	: _____ Oktavia R
Kelas	: IV B
No Absen	: 13
Sekolah	: SD 32 RI

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
A. Aspek Kualitas Desain Media						
1	Tampilan media pembelajaran menarik dan sesuai dengan karakter budaya lokal.					✓
2	Kombinasi warna, font, dan tata letak dalam media nyaman dilihat dan mudah dipahami.					✓
3	Ilustrasi dan gambar yang digunakan membantu saya memahami aksara Kaganga dengan lebih baik.					✓
4	Navigasi dalam media mudah digunakan dan tidak membingungkan.					✓
5	Media berbasis Canva ini memiliki desain yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks.					✓
B. Aspek Kemudahan Penggunaan						
6	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan.					✓
7	Instruksi dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
8	Saya dapat mengakses media ini dengan mudah melalui berbagai perangkat (PC, HP, tablet).					✓
9	Waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi dalam media cukup efisien.					✓
10	Media berbasis Canva lebih praktis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.					✓
C. Aspek Keterlibatan dan Interaktivitas						
11	Media ini membuat saya lebih tertarik untuk belajar aksara Kaganga.					✓

12	Saya merasa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini.					✓
13	Media ini menyediakan latihan atau aktivitas interaktif yang membantu saya memahami materi.					✓
14	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam media ini.					✓
15	Penggunaan Canva dalam media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.					✓
D. Aspek Pemahaman Materi						
16	Penjelasan dalam media ini mudah dipahami dan tidak membingungkan.					✓
17	Media ini membantu saya lebih memahami bentuk dan cara menulis aksara Kaganga.					✓
18	Contoh dan latihan dalam media ini meningkatkan keterampilan saya dalam menulis aksara Kaganga.					✓
19	Saya merasa lebih percaya diri dalam membaca dan menulis aksara Kaganga setelah menggunakan media ini.					✓
20	Media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman saya tentang aksara Kaganga.					✓
E. Aspek Kelayakan dan Kepuasan						
21	Saya merasa puas dengan kualitas media pembelajaran ini.					✓
22	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman atau guru.					✓
23	Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran aksara Kaganga.					✓
24	Saya berharap media seperti ini lebih banyak dikembangkan untuk pembelajaran lainnya.					✓
25	Secara keseluruhan, saya menilai media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran aksara Kaganga.					✓

✎ **Komentar atau Saran:**

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket ini! ☺

Lampiran 13

Dokumentasi



Bertemu Dengan Kepala Sekolah
SDN 32 Rejang Lebong

Ibu Titin Suzana, S. Pd. I



Perkenalan di Kelas IV B



Uji Coba Produk untuk
melihat respon siswa



Siswa sangat antusias melihat media pembelajaran kaganga



Penutupan penampilan Video



Penilaian angket respon siswa terbatas hanya 6 orang



Dimana penilaian uji coba angket respon siswa ini hanya perwakilan kelasnya saja di ambil 3 orang siswa kelas IV A dan 3 Orang siswa kelas IV B



Wali Kelas IV B ibu Titiek Lestari, S. Pd.I dan perwakilan validator ahli materi



Perwakilan validator ahli Media Bapak Satria Adhi Putra, S. Pd.I



Perwakilan Validator Ahli Bahasa Bapak Dr. Sakut Anshori, M. Hum



Perwakilan siswa terpilih 6 orang untuk validitas terbatas

BIODATA PENULIS



LIDIA RAHMAWATI, Dilahirkan di Curup, pada tanggal 17 November 2001. Anak Pertama dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Gusriyadi dan Ibu Yuli Andriani Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Muhammadiyah 01 Curup Tengah hingga selesai pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Mts Baitul Makmur Curup hingga selesai pada tahun 2017, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Bukit Sundi Kabupaten Solok hingga selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi, tepatnya di IAIN Curup dengan memilih Fakultas Tarbiyah pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis menyelesaikan kuliah (S1) pada tahun 2025. Dengan ketekunan, semangat dan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha, Alhamdulillah penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini Semoga dengan ini penulisan tugas Skripsi ini mampu memberikan kontribusi yang positif terkhususnya bagi dunia pendidikan Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya Skripsi yang berjudul **”Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong”** semoga dengan karya ini dapat memberikan kontribusi positif, baik untuk penulis itu sendiri, untuk lembaga, masyarakat, bangsa, dan negara.