



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V DI SD NEGERI 101819 PANCUR BATU
T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA BASED ON THE
CANVA APPLICATION IN SCIENCE SUBJECTS CLASS V AT
SD NEGERI 101819 PANCUR BATU
T.P 2024/2025***

Sundari Sinulingga⁽¹⁾, Hasni Suciawati⁽²⁾, ⁽¹⁾⁽²⁾ Universitas Quality ⁽¹⁾⁽²⁾ Prodi
PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18
Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾sundarissinulingga@gmail.com,

⁽²⁾hasnisuciawati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis aplikasi *canva* pada mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 101819 Pancur Batu T.P 2024/2025. Penelitian pengembangan ini untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media ajar komik digital berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model Richey and Klein atau PPE (*Planning, Production dan Evaluation*). Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media ajar komik digital berbasis *canva* adalah lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari validator ahli media diperoleh persentase 93,3% dengan kategori sangat valid. Validator ahli materi diperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media ajar komik digital berbasis aplikasi *canva* yang dilakukan oleh guru kelas V diperoleh data persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis digunakan dan uji kepraktisan respon siswa kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu diperoleh data persentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media Komik digital berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 101819 Pancur Batu yang dikembangkan dinyatakan sudah valid dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Komik, Digital, Canva, IPAS

ABSTRACT

This development research aims to develop digital comic media based on the canva application in the science subject class V at SD Negeri 101819 Pancur Batu T.P 2024/2025. This development research is to determine the level of validity and practicality of digital comic teaching media based on the Canva



application. This research uses a Research and Development approach using the Richey and Klein model or PPE (Planning, Production and Evaluation). The instruments used to measure the validity and practicality of canva-based digital comic teaching media are validation sheets by media experts and material experts as well as teacher and student response questionnaires. The results of the study showed that the validation results from the media expert validators were obtained with a percentage of 93.3% with a very valid category. Subject matter expert validators obtained a percentage of 85% with a very valid category. The practicality test of the canva application-based digital comic teaching media conducted by class V teachers obtained percentage data of 90% with the category of very practical to use and the practicality test of the response of grade V students of SD Negeri 101819 Pancur Batu obtained percentage data of 85.2% with the category of very practical. Thus, the digital comic media based on the canva application in the science class V subject at SD Negeri 101819 Pancur Batu which was developed was declared valid and practical.

Keywords: Media development, Comics, Digital, Canva, IPAS

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan supaya siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial budaya. Dengan pendidikan diharapkan supaya siswa dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosia. Perkembangan teknologi masa kini sangat berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Pendidikan sangat berpengaruh besar dalam kemajuan suatu bangsa dan menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa, di mana negara dengan kualitas pendidikan yang baik menandakan bahwa negara tersebut berhasil mengelola pendidikan dengan baik di negaranya. Kualitas pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan. Belajar juga merupakan upaya yang dilakukan manusia untuk mengembangkan kemampuan serta potensi yang tertanam pada diri juga merupakan upaya untuk menambah pengetahuan yang tidak diketahui hingga menjadi tahu. Sebagai pendidik dan pelaku belajar, gurulah yang dapat mengatur dan mengarahkan apakah pelajaran akan sampai sesuai dengan tujuan yang dimiliki.

Kurikulum merdeka saat ini guru dituntut untuk mengikuti karakteristik perkembangan kurikulum seperti soft skills dan karakter, Fokus pada Materi Esensial, dan pembelajaran yang fleksibel guna tercapainya tujuan pembelajaran. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila dikembangkan



berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu materi yang ada pada pembelajaran IPAS ini yaitu Sistem Pencernaan Manusia. Sistem Pencernaan merupakan salah satu topik yang esensial karena berkaitan langsung dengan Kesehatan dan kesejahteraan individu namun kenyataannya banyak siswa ditingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami bagaimana proses pencernaan makanan mulai dari masuknya makanan ke mulut hingga akhirnya dikeluarkan kembali dari tubuh manusia. Pembelajaran yang berfokus pada pengertiannya saja tanpa mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari menyebabkan siswa merasa bosan dan sulit memahami materi.

Hasil observasi dan wawancara Pada rabu, tanggal 04 September 2024, Pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 101819 Pancur batu siswa kelas V diperoleh fakta bahwa pembelajaran disekolah masi memiliki kendala seperti kurangnya keterampilan guru membuat media pembelajaran melalui aplikasi digital sehingga guru memiliki keluhan dimana siswa sulit mengutarakan kembali poin-poin dari materi sebelumnya tentang Organ Pencernaan karena siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi yang disampaikan. Adapun media pendukung yang pernah digunakan guru sebelumnya berupa komik yaitu guru membuat komik sendiri dengan mendownload gambar dari google, setelah itu diprint dan ditempel dikarton lalu dilengketkan di dinding dengan dialog cerita untuk dibaca siswa, memang dengan media komik seperti ini siswa merasa senang membaca tetapi memiliki kekurangan karena mudah rusak dan siswa harus menunggu bergantian untuk membaca sehingga timbul kebosanan, kurang menarik dan kurang efektif. Di era digital sekarang ini guru harus mampu memanfaatkan kesempatan yang ada dalam penggunaan digital supaya pembelajaran lebih inovatif lagi karena konsentrasi peserta didik sangat berbeda dalam memahami pembelajaran dalam materi tergantung dari cara guru menyampaikan informasinya .

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi awal, adanya keinginan dan harapan dari guru serta rasa keinginan saya untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran komik yang lebih praktis untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva yang dikembangkan dalam mata pelajaran IPAS, BAB 5 Topik A: Mengenal Organ Pencernaan kita. Bentuk media digital yang akan saya rancang ini memanfaatkan teknologi masa kini seperti infokus, laptop, dan aplikasi canva yang cukup mudah diterapkan Melalui Hasil penelitian diuraikan dalam (Kurniawati & Koeswanti, 2021) yang menyatakan Pengembangan komik digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sehingga tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran di SD.

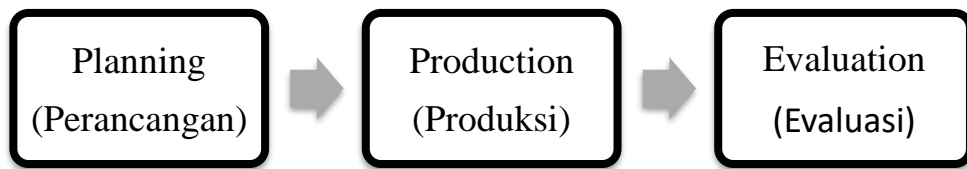
Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun, presentasi, grafik, Cover Ebook, video, komik, Mapping dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Melalui aplikasi *canva* peserta didik semakin tertarik



dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas karena tampilannya yang menarik.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2013:297) menyatakan bahwa "Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut." sejalan dengan pendapat tersebut, Sudaryono (2017:86), megemukakan bahwa "penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut." Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk efektivitas produk supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan metode Richey and Klein. Fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi, dan Evaluasi.



Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data terhadap hasil penelitian yang dilakukan pengembangan media komik digital berbasis *canva* pada materi ekosistem ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi dan lembar angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data penelitian para ahli terhadap media komik digital berbasis *canva* berfungsi untuk menerima masukan dalam pengembangan produk tersebut. Instrumen pengumpulan data pada lembar validasi dilakukan oleh satu orang dosen ahli dan satu orang guru IPAS. Adapun lembar validasi yang digunakan adalah lembar angket validasi media komik digital berbasis *canva*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk kevalidan media komik berbasis *canva* adalah lembar validasi ahli media (pengembangan media) dan validasi ahli materi (IPAS).

Lembar validasi ahli media (pengembangan media komik digital berbasis *canva*) memberikan informasi tentang aspek tampilan, aspek pemrograman dan aspek pembelajaran. Sementara lembar validasi ahli materi (IPAS) meliputi aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran, keruntutan, kejelasan, kesistematian, kesederhanaan, dan kelengkapan isi produk. Tampilan kedua lembar validasi tersebut mempunyai beberapa aspek penilaian yang diisi oleh validator dengan menggunakan rating score yaitu kategori 1 sampai 4. Kategori



penilaian dengan skala 1 sampai 4 yaitu angka 4 (sangat baik), angka 3 (baik), angka 2 (cukup baik), angka 1 (kurang baik).

1.2 Tabel Validator Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil Validator Ahli Materi		Hasil Validator Ahli Media	
Total Skor penilaian	51	Total Skor penilaian	56
Rata-rata peersentase	85%	Nilai Rata-rata persentase	93,3%

Berdasarkan hasil validator diperoleh hasil sangat valid

2. Lembar Angket

Lembar angket ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Lembar angket digunakan untuk menilai kepraktisan pada aspek penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *canva* pada materi IPAS. Instrumen angket tanggapan guru dan peserta didik terhadap produk dinilai berdasarkan sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat.

1.2 Tabel Angket Respon Guru dan Respon peserta didik

Angket Respon Guru		Angket Respon Peserta Didik	
Total Skor penilaian	54	Total Skor penilaian	51
Rata-rata	90%	Rata-rata peersentase	85%

Berdasarkan tabel hasil lembar angket kepraktisan diperoleh rata-rata sangat praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *canva* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media komik digital berbasis *canva* yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian validator terhadap pengembangan media komik digital berbasis *canva* diperoleh presentase 93,3% oleh ahli media dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi diperoleh presentase 85 % dengan kategori sangat valid. Dengan data yang diperoleh tersebut media komik digital berbasis *canva* memiliki kualitas sangat valid.
2. Kepraktisan media komik digital berbasis *canva* yang dikembangkan diperoleh dari data angket respon siswa terhadap media komik digital berbasis *canva* dengan hasil presentase 85,2% dengan kategori sangat praktis digunakan dan penilaian yang dilakukan guru kelas V dengan presentase 90 % dengan kategori sangat praktis. Dengan data tersebut maka media komik digital berbasis *canva* sangat praktis untuk digunakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Aida, N., & Gempol, S. T. I. E. (2021). Pancasila, Kesejahteraan dan Pendidikan Karakter. *Merdeka Belajar Dan Kemerdekaan Pendidik*, 70.
- Aprinawati, I. (2017). *Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Arifin, Z. (2012). Model penelitian dan pengembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utamingtyas, S., & Musyadad, F. Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi SI PVKB UNJ. Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).
- Fawaida, U. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Praktikum IPA di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Nasional Pendidikan, Universitas Muria Kudus, 176-180
- Festiawan, R., (2020). Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. (Skripsi). Universitas Jenderal Soedirman. 238 hlm.
- Kustandi & Sutjipto. 2016. Media Pembelajaran. Bogor: Penerbit: Ghalia Indonesia.
- Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1): 84-96.
- Nurhayati, dkk. 2019. Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*.4 (1): 65 76.
- Prof. Dr Sugiyono, 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta Cv
- Rusman. 2015. Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian. Jakarta: Rajawali Pres
- Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/RBD)*. Bandung: Alfabeta
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.