

Pengembangan Media Komik Digital Berbantu Aplikasi *Canva* Pada Materi Lingkungan Di Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar

Andan Ela Nurhija¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Corresponding Author: Andan Ela Nurhija, e-mail: andanelanurhija@student.uir.ac.id@gmail.com

Published: May, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media komik digital berbantu aplikasi *canva* dan mengetahui validitas media komik digital berbantu aplikasi *canva*. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Sumber data primer dalam penelitian yaitu guru, siswa, dan validator. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku dan artikel serta penelitian terdahulu yang mendukung. Teknik pengumpul data yang digunakan yaitu wawancara menggunakan lembar wawancara dan angket menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon guru dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu secara kualitatif dari saran dan komentar sedangkan secara kuantitatif diperoleh dari skor validitas dan respon guru dan siswa. Validitas media komik digital berbantu aplikasi *canva* memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pada aspek materi memperoleh presentase 96,8% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh presentase 95,8% dengan kategori sangat valid, dan aspek media memperoleh presentase 93,7% dengan kategori sangat valid. Respon guru dan siswa mengenai media komik digital berbantu aplikasi *canva* memperoleh nilai rata-rata 98,5% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, komik digital, aplikasi *canva*

ABSTRACT

This study aims to determine how the process of developing digital comic media assisted by the canva application and determine the validity of digital comic media assisted by the canva application. This type of research is development research and uses a qualitative approach and a quantitative approach. Primary data sources in the study were teachers, students, and validators. While secondary data sources in this study are books and articles as well as supporting previous research. The data collection techniques used are interviews using interview sheets and questionnaires using validation questionnaires for material experts, linguists, media experts, and teacher and student responses. Data analysis techniques in this study are qualitatively from suggestions and comments while quantitatively obtained from validity scores and teacher and student responses. The validity of digital comic media assisted by Canva application obtained a very valid category without revision based on the results of validation by material experts, linguists, and media experts. The material aspect obtained a percentage of 96.8% with a very valid category, the language aspect obtained a percentage of 95.8% with a very valid category, and the media aspect obtained a percentage of 93.7% with a very valid category. Teacher and student responses regarding digital comic media assisted by the Canva application obtained an average score of 98.5% in the very good category.

Keywords: Learning media, digital comics, canva application

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah merubah bidang pendidikan secara fundamental, pendidikan harus dapat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Nurillahwaty, (2021) Teknologi berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pengajaran. Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pembelajaran. Contoh

pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah dengan menggunakan media belajar yang kreatif, inovatif dan menarik bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran. Menurut Sadiman (dalam Pagarra *et al*, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran yaitu sarana dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan merangsang pikiran, emosi, minat, dan perhatian siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Pada era sekarang ini konsep media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran yang semakin beragam, hal ini mengharuskan guru untuk membuat dan mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Fadilah *et al*, (2023) yang mengatakan media pembelajaran mengalami perkembangan tidak berupa tradisional seperti dahulu, sehingga guru tidak hanya dituntut unggul dalam menyampaikan materi, tetapi dituntut unggul juga dalam menggunakan media teknologi dalam pembelajaran seperti internet, aplikasi, *website*, *software*, dan *hardware*. Menurut Febrianti, (2020) dengan menggunakan media pembelajaran yang berbantuan teknologi secara tidak langsung memicu antusias siswa dalam belajar dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada ibu Rizka Fitria, M.Pd di SD IP YLPI Pekanbaru pada tanggal 20 Januari 2025, diperoleh informasi bahwa : 1) Guru masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran dikelas salah satu media yang pernah digunakan oleh guru adalah media gambar dua dimensi. 2) Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dalam pembuatan media berbasis digital yaitu keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru. 3) Guru hanya menggunakan buku pelajaran seperti LKS untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. 4) Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan siswa sulit dalam membedakan pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan. 5) Siswa kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini ditandai dengan sebagian siswa yang sering keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung dan bermain dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dikarena siswa merasa pembelajaran membosankan tidak ada hal baru yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti merasa diperlukannya media yang menarik dan menyenangkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media yang dapat dikembangkan adalah media komik. Menurut Nugraheni, (2020) Media komik merupakan salah satu jenis media grafis (visual) yang terfokus pada indra penglihatan siswa yang berisi pesan-pesan dan berbentuk cerita. Seperti yang sudah dijelaskan diatas tadi bahwa guru harus bisa mengikuti perkembangan media yang berbasis teknologi, oleh karena itu salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk membuat media komik sesuai dengan perkembangan teknologi adalah dengan

memanfaatkan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* adalah sebuah platform yang membuat desain grafis *online* yang memudahkan pengguna dalam membuat desain grafis. Menurut Syahrir *et al.*, (2023) *Canva* merupakan aplikasi yang menyediakan tempat pengeditan dalam membantu menggunakan berbagai jenis desain konten visual seperti poster, spanduk, undangan, presentasi, pamflet, dan berbagai jenis media pembelajaran. Dengan banyaknya fitur yang ditawarkan oleh aplikasi *canva* sehingga memudahkan guru dalam mendesain media yang tidak hanya terbatas pada laptop, melainkan juga dapat menggunakannya melalui *smartphone*. Dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini diperkuat dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syilviana & Qurrotani, (2024) yang mengatakan media pembelajaran komik digital sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa diberbagai mata pelajaran, dan memberikan dampak yang positif termasuk meningkatnya nilai tes dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti ingin mengembangkan media komik digital untuk memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa terutama pada materi lingkungan di sekitarku mengenai pemerintahan desa kelurahan dan kecamatan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbantu Aplikasi *Canva* Pada Materi Lingkungan di Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan adalah serangkaian metode. penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan diuji keefektifitasannya. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap analisis (*Analysis*), yaitu menganalisis kurikulum, kebutuhan guru dan kebutuhan siswa saat ini untuk menentukan produk yang ingin dikembangkan. Tahap kedua perancangan (*Design*), adalah proses merancang produk baru. Tahap ketiga pengembangan (*Development*), peneliti melakukan rancangan desain baru, merevisinya dan mengujinya. Keempat tahap implementasi (*Implementation*) yaitu adalah menguji kevalidan produk dan tahap kelima adalah evaluasi (*Evaluation*) mengevaluasi produk. Namun pada penelitian ini, hanya sampai ke tahap pengembangan (*Development*) yaitu mengembangkan produk hingga validitas ke ahli serta respon guru dan siswa. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara guru dan siswa, penilaian dari uji validitas yang dilakukan validator dan respon guru dan siswa. Sedangkan sumber data

sekunder diperoleh dari data yang dikumpulkan dari sumber yang ada. Data sekunder pada penelitian ini didapatkan melalui buku, jurnal, serta referensi yang berkaitan dengan pengembangan.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data Menurut Nafisatur, (2024) instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar wawancara dan angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, dan angket respon guru dan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar yang diberikan oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang akan dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dan respon guru dan siswa. Untuk uji validitas media komik digital berbantu aplikasi *canva* dan mengukur respon guru menggunakan skala likert. Menurut Hair *et.al* (dalam (Simamora, 2022) skala likert adalah mengukur sikap, dalam skala tersebut diajukan pertanyaan atau pernyataan dan meminta persetujuan responden atas pertanyaan dan pernyataan yang diajukan.

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari (Alfarida, D., 2024) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase.

$\sum x$: Jumlah Skor

SMI : Skor Minimal Ideal

100 % : Bilang Konstan

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Interval rata rata persentase (%)	Kategori
81 % – 100 %	Sangat Valid
61 % – 80 %	Valid
41 % - 60 %	Sedang
21 % – 40 %	Kurang Valid
0 % – 20 %	Tidak Valid

Sumber : (Alfarida, D., 2024)

Validasi dikatakan telah selesai jika 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, 2 ahli media menyatakan bahwa media komik digital berbantu aplikasi *canva* telah mencapai 81 % - 100 % tanpa revisi.

Untuk angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono (dalam Hakim *et al.*, 2020) mengatakan bahwa skala Guttman adalah tipe skala pengukuran yang memiliki jawaban yang tegas dalam suatu permasalahan, pada skala Guttman ada dua interval “setuju” dan “tidak setuju”. Pengukuran ditentukan dengan rumus (Alam *et al.*, 2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa

Interval Skor (%)	Kategori
81-100 %	Sangat Baik
61-80 %	Baik
41-60 %	Cukup
21-40 %	Kurang
0-20 %	Sangat Kurang

Sumber : Alam (2023)

Hasil respon guru dan siswa dianggap selesai jika media komik digital berbantu aplikasi *canva* mencapai penilaian 81-100% dengan kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Krismony *et al.*, (2020) Penelitian pengembangan adalah proses dalam mengembangkan suatu produk dan menyempurnakan produk yang sudah ada dengan mengikuti tahapan-tahapan penelitian. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media komik digital berbantu aplikasi *canva* untuk siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media komik digital berbantu aplikasi *canva* yang valid atau media komik digital yang layak untuk digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Menurut M. Safitri & Aziz, (2022) mengemukakan model ADDIE dapat digunakan dalam berbagai macam produk pengembangan, model ini dapat beradaptasi dan relevan digunakan karena melalui tahap revisi dan evaluasi. Model ADDIE ini terdiri dari analisis (*Analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dimodifikasi oleh peneliti sehingga tahapan pengembangan komik digital berbantu aplikasi *canva* ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Menurut Malahayati & Zunaidah, (2021) analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui kebutuhan media yang diinginkan, analisis kebutuhan ini merupakan proses mencari dan menemukan informasi yang diharapkan. Tahap analisis dalam pengembangan media komik digital berbantu aplikasi *canva* ini diperoleh berdasarkan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media komik digital berbantu aplikasi *canva* sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap desain, tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan media komik digital berbantu aplikasi *canva*. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis, maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain media komik digital berbantu aplikasi *canva*. Dalam mengembangkan media komik digital berbantu aplikasi *canva* ada tahapan-tahapan diantaranya yaitu: 1) Pembuatan naskah, naskah ini disesuaikan dengan materi pemerintahan desa, kelurahan, dan kecamatan. Pembuatan naskah bertujuan mempermudah dalam pembuatan dan perancangan gambar serta menggambarkan garis besar kejadian yang ada didalam komik. 2) Desain cover komik berisi judul dan gambar yang berkaitan dengan materi. 3) Membuat kata pengantar dan daftar isi, kata pengantar berfungsi untuk memberikan gambaran awal seperti tujuan, konteks, atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca komik digital dan daftar isi berfungsi sebagai panduan pembaca untuk menemukan topik atau bagian tertentu di dalam komik digital. 4) Komik digital ditambahkan kompetensi yang akan dicapai berupa tujuan dan capaian pembelajaran. 5) Menambahkan halaman tentang pengenalan tokoh-tokoh didalam komik yang bertujuan agar siswa mudah mengenali dan memahami karakter dan situasi yang diceritakan. 6) Penyampaian isi materi menggunakan tampilan komik, materi di sampaikan melalui cerita komik yang telah dibuat. 7) Menambahkan komponen barcode berisikan video pembelajaran yang dapat discan, barcode ini dibuat melalui web get-qr.com . 8) Menambahkan rangkuman materi tentang pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan yang menyajikan poin-poin penting dari suatu bacaan atau materi pelajaran secara ringkas. 9) Menambahkan kuis dan soal untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah membaca komik digital. 10) Menambahkan daftar pustaka dan profil penulis. Daftar pustaka bertujuan memastikan integritas dan keabsahan informasi yang disajikan dan untuk menelusuri lebih lanjut materi yang di bahas, dan profil penulis bertujuan untuk mengetahui identitas penulis komik digital.

Media komik digital berbantu aplikasi *canva* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi pada tahap *development* atau tahap validasi dan revisi oleh *expert reviews*. Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kesalahan-kesalahan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Firdaus & Yermiandhoko, (2020) menyatakan bahwa dalam uji kevalidan media dibutuhkan instrumen lembar validasi . Berdasarkan teori diatas, peneliti membuat instrumen validasi berupa lembar validasi media pembelajaran yang meliputi 3 aspek yang setiap butir penilaiannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Kemudian akan dilakukan validasi oleh 6 para ahli, yaitu: 1) Muhammad Nukman, S.Pd.,M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Islam Riau) ; 2) Aljufri Mardi,M.Pd (Guru Kelas VI SDIP YLPI Pekanbaru); 3) Latif,S.Pd.,M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Islam Riau); 4) Embun Permata Sari,S.Pd (Guru Kelas IV SDIP YLPI Pekanbaru) ; 5) Ivan Taufiq,S.I.Kom.,M.I.Kom (Dosen Ilmu Komunikasi FIKOM Universitas Islam Riau); 6) Alimadrirosfinalti, S.Psi (Guru Kelas II SDIP YLPI Pekanbaru).

Hasil validasi yang diperoleh yaitu, 1) Ahli materi pada validasi pertama memperoleh rata-rata 93,7% dengan kategori “sangat valid”. Secara nilai/ angka pada validasi pertama ahli materi ini sudah dikategorikan “sangat valid”, namun masih terdapat revisi pada media komik digital berbantu aplikasi *canva* pada validator 2 ahli materi. Setelah media komik digital berbantu aplikasi *canva* diperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari validator 2 ahli materi yakni Bapak AM pada validasi pertama maka dilakukan validasi kedua. Pada validasi kedua ini memperoleh rata rata 100% dengan kategori “sangat valid”. Dari hasil tersebut maka tidak dilanjutkan pada validasi ketiga karena pada validasi kedua sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan peneliti. 2) Ahli bahasa pada validasi pertama memperoleh rata-rata 95,8% dengan kategori “sangat valid”. Dari hasil tersebut maka tidak dilanjutkan pada validasi kedua karena pada validasi pertama sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan peneliti. 3) Ahli media pada validasi pertama memperoleh rata-rata 93,7% dengan kategori “sangat valid”. Dari hasil tersebut maka tidak dilanjutkan pada validasi kedua karena pada validasi pertama sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan peneliti.

Setelah hasil keseluruhan validasi media komik digital berbantu aplikasi *canva* diakumulasikan, maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan yang terdapat didalam tabel 3. dibawah ini:

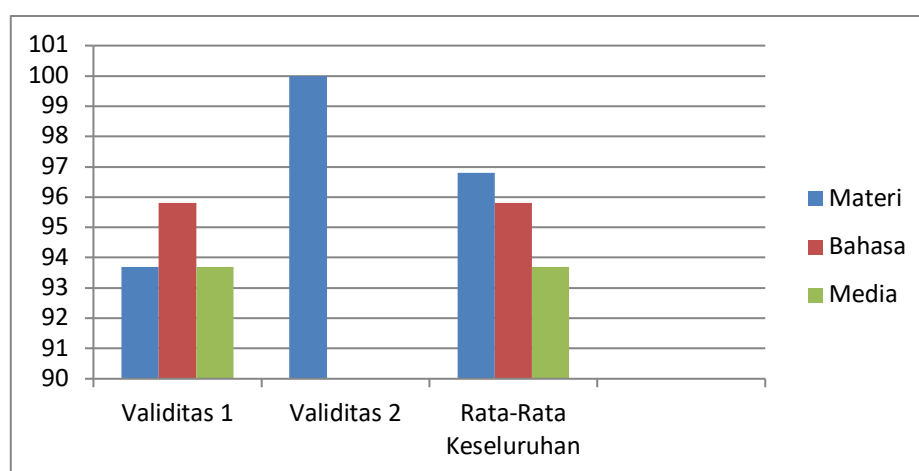
**Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Media Komik Digital
Berbantu Aplikasi Berbantu Aplikasi *Canva***

Aspek yang Dinilai	Validitas 1		Validitas 2		Rata-rata	Kategori
	Presentase	Kategori	Presentase	Kategori		
Materi	93,7 %	Sangat Valid	100%	Sangat Valid	96,8%	Sangat Valid
Bahasa	95,8 %	Sangat Valid	-	-	95,8%	Sangat Valid
Media	93,7 %	Sangat Valid	-	-	93,7%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan Aspek					95,4%	Sangat Valid

(Sumber: data olahan peneliti)

Tabel 3. diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media komik digital berbantu aplikasi *canva* yaitu aspek materi, bahasa dan aspek media yang diperoleh dari 6 validator. Dapat dilihat pada validitasi 1 aspek materi memperoleh presentase 93,7%, aspek bahasa memperoleh presentase 95,8%, dan aspek media memperoleh presentase 93,7%. Dari hasil ketiga aspek tersebut memperoleh kategori “sangat valid”. Namun, pada aspek materi terdapat komentar dan saran perbaikan dari validator 2 ahli materi yakni Bapak AM. Setelah melakukan perbaikan pada aspek materi berdasarkan saran validator 2 ahli materi, maka dilanjutkan pada tahap validasi 2. Hasil validasi 2 aspek materi memperoleh presentase 100% dengan kategori “sangat valid” dan “layak digunakan tanpa revisi”.

Rata-rata keseluruhan dari hasil validasi semua aspek memperoleh 95,4% dengan kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbantu aplikasi *canva* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan peneliti.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Aspek yang Dinilai

Berdasarkan gambar 1. diatas dapat dilihat terjadi peningkatan hasil validasi materi yang dilakukan. Peningkatan ini terjadi karena melalui serangkaian revisi dari validator. Selanjutnya mengenai media komik digital berbantu aplikasi *canva* ini dilanjutkan dengan respon guru yang memperoleh rata-rata nilai 97% dengan kategori “sangat baik” dan respon siswa yang memperoleh rata-rata nilai 100% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menandakan bahwa media komik digital berbantu aplikasi *canva* mendapatkan respon guru dan siswa sangat baik. Menurut Candrawaty *et al.*, (2022) jika respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan itu menyenangkan maka dapat dikatakan proses pembelajaran itu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik digital berbantu aplikasi *canva* telah layak digunakan dikarenakan sudah dinilai sangat valid tanpa revisi oleh ahli materi, bahasa dan media. Serta sudah mendapatkan respon guru dan siswa dengan sangat baik sehingga media komik digital ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Visualisasi cerita yang penuh warna dan dilengkapi dengan dialog yang mudah dipahami menjadikan materi pelajaran lebih hidup dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fawas *et al.*, (2024) yaitu pada aspek ahli materi memperoleh 85% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa 90% dengan kategori sangat layak, dan ahli media memperoleh 95% sangat layak. Secara keseluruhan validitas media komik pada mata pelajaran IPAS untuk sekolah dasar ini memperoleh 90% dengan kategori valid digunakan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ummah & Istianah, (2021) dari perolehan validasi para ahli materi, bahasa dan media serta respon guru dan siswa dapat dikatakan media komik webtoon pada materi siklus hidup hewan kelas IV SD valid dan cukup layak digunakan.

Media komik digital berbantu aplikasi *canva* yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu, Media komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital dan prinsip desain visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mudah diakses, dan bermakna bagi siswa. Komik digital ini dirancang menggunakan aplikasi *canva*, sebuah platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, ikon, dan font yang memudahkan pendidik dalam menyusun materi visual secara profesional tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi. Penggunaan *canva* sebagai alat bantu pengembangan media memungkinkan penyusunan komik yang bersifat interaktif, informatif, dan estetik.

Komik digital ini dapat dibuka melalui laptop maupun smartphone, yang merupakan perangkat umum yang dimiliki oleh sebagian besar siswa saat ini. Dengan format digital yang responsif dan ringan, siswa tidak memerlukan aplikasi khusus untuk mengaksesnya cukup dengan browser mereka sudah dapat memanfaatkan media ini kapan pun dan di mana pun. Hal ini menjadikan komik digital berbantu aplikasi *canva* ini sangat cocok diterapkan dalam konteks pembelajaran modern, baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Komik ini juga mengedepankan prinsip *contextual learning* atau pembelajaran kontekstual. Artinya, materi dalam komik dijelaskan menggunakan contoh-contoh nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Secara visual, pemilihan warna, karakter, dan ilustrasi dalam komik digital ini sangat diperhatikan agar mampu menarik perhatian siswa dan memelihara fokus mereka selama proses belajar. Media komik digital berbantu aplikasi *canva* ini memiliki penambahan kode QR atau barcode interaktif, yang menghubungkan pengguna ke video penjelasan materi. Kode ini dapat dengan mudah dipindai melalui kamera smartphone, dan secara otomatis akan mengarahkan siswa ke video yang mendemonstrasikan atau menjelaskan ulang isi dari komik tersebut secara audiovisual. Dengan menggabungkan ilustrasi menarik, narasi yang komunikatif, konteks nyata, dan dukungan video interaktif, komik digital ini berperan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membangun pemahaman konseptual siswa secara mendalam. Media komik digital berbantu aplikasi *canva* ini tentunya juga memiliki kekurangan yaitu hanya menjelaskan materi

lingungan di sekitaku pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan saja dan ketergantungan pada perangkat.

Media komik dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari materi yang disajikan dalam komik. Melalui media komik, siswa menjadi lebih tertarik. Karena media komik adalah media yang banyak disukai anak-anak (Setiyani,2020). Oleh karena itu media komik mampu menciptakan suasana belajar yang tidak kaku, sehingga siswa merasa lebih santai dan termotivasi untuk memahami isi materi. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa tidak hanya membaca, tetapi juga menikmati proses memahami materi melalui media yang mereka sukai. Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa, salah satunya dengan belajar membuat media komik pembelajaran yang menarik dan edukatif. Kemampuan guru dalam membuat komik baik secara manual maupun digital melalui aplikasi seperti *canva* menjadi keterampilan penting dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan ialah media komik digital berbantu aplikasi *canva*. Untuk membuat komik digital berbantu aplikasi *canva* ini membutuhkan bantuan aplikasi *canva*. *Canva* adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, ikon, dan *font*. Pembuatan komik ini dimulai dengan pembuatan naskah, kemudian Selanjutnya membuat desain *cover* komik. Setelah membuat *cover* komik, maka selanjutnya membuat kata pengantar dan daftar isi. Setelah membuat kata pengantar dan daftar isi, komik digital ditambahkan kompetensi yang akan dicapai berupa tujuan dan capaian pembelajaran. Kemudian selanjutnya, menambahkan halaman tentang pengenalan tokoh-tokoh didalam komik. Tahapan yang berikutnya adalah penyampaian isi materi menggunakan tampilan komik. Setelah menyampaikan materi melalui cerita komik, selanjutnya menambahkan komponen barcode berisikan video pembelajaran yang dapat discan. Setelah itu ditambahkan rangkuman materi tentang pemerintahan desa, kelurahan dan kecamatan. Tahapan berikutnya menambahkan kuis dan soal. Terakhir adalah menambahkan daftar pustaka dan profil penulis. Media komik digital berbantu aplikasi *canva* dikembangkan melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi, dua orang ahli bahasa dan dua orang ahli media. Untuk respon guru dan siswa meliputi satu orang guru kelas IV dan enam orang siswa kelas IV. Kualitas media komik digital berbantu aplikasi *canva* telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta respon guru dan siswa.

2. Validitas media komik digital berbantu aplikasi *canva* memperoleh kategori **sangat valid tanpa revisi** ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pada aspek materi memperoleh presentase 96,8% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh 95,8% dengan kategori sangat valid, dan aspek media memperoleh 93,7% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, untuk respon guru memperoleh presentase 97% dengan kategori sangat baik dan respon siswa memperoleh 100% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan untuk validitas media komik digital berbantu aplikasi *canva* memperoleh rata-rata 95,4% . Dan respon guru dan siswa memperoleh rata-rata 98,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Canva Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. 08(September), 5378–5391.
- Alfarida, D., F. dafit. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Kemampuan Berbicara Siswa pada Materi Dongeng Kelas I sdn 141 Pekanbaru*. 10(1), 1–23.
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7456–7465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fawas, D., Hafi, E., Kurniawati, R. P., Amita, P., & Prasastri, T. (2024). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran IPAS untuk Sekolah Dasar*. 5, 943–948. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Febrianti, F. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan*. 2(1), 667–677.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “ Petualangan SI ISAAC ” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(2), 240–249.
- Hakim, L., Arifin, S., & Irianto, T. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 Ditinjau Dari Jadwal Dan Alokasi Waktu Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sekolah Dasar Di Kota Banjarbaru. *Stabilitas: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan1*(1), 1–5. <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/mpj/article/view/474%0Ahttp://jtam.ulm.ac.id/index.php/mpj/article/download/474/208>
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>
- Malahayati, E. N., & Zunaidah, F. N. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mata Kuliah Kurikulum. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6218–6226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1802>
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.

- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Setiyani, L. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang*. 6(4).
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 84–93. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>
- Syahrir, A. P., Zahirah S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Sylviana, I. S., & Qurrotani, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jppd.v11i1.68987>
- Ummah, L. R., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Komik Webtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang Laili Roifatul Ummah Abstrak. *Jpgsd*, 9(6), 2526–2539.