



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 15400-15412

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Komik Berbantuan *Canva for Education* pada Materi Panca Indra di Sekolah Dasar

Syarifah Rizkia^{1✉}, Muhammad Sofwan², Suci Hayati³

Universitas Jambi

Email: syarifahrizkia2@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra kelas IV di sekolah dasar. Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek yang diteliti siswa kelas IV SDN 01/IV Kota Jambi. Berdasarkan hasil penelitian, validasi ketiga ahli memperoleh validasi media rata-rata 4, ahli materi rata-rata 3,95 dan ahli bahasa 4,9 dengan kategori valid. Hasil dari angket peserta didik kelompok kecil memperoleh 4,6 dan kelompok besar dengan skor 4,33 dengan kategori sangat valid dan praktis. Hal ini menunjukkan bahwa komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra kelas IV di sekolah dasar sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Komik, Canva For Education*

Abstract

The aim of this research is to develop comics assisted by Canva for education on class IV five senses material in elementary schools. This development research method uses the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The subjects studied were fourth grade students at SDN 01/IV Jambi City. Based on the research results, the validation of the three experts obtained an average media validation of 4, material experts an average of 3.95 and language experts 4.9 in the valid category. The results of the small group student questionnaire obtained 4.6 and the large group scored 4.33 in the very valid and practical category. This shows that comics assisted by Canva for education in class IV five senses material in elementary schools are very suitable for use in learning.

Kata Kunci: *Development, Comics, Canva For Education*

PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan abad kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kemajuan tersebut membawa kebaikan, salah satunya adalah pendidikan. Untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman, pendidikan harus beradaptasi salah satunya dengan melibatkan teknologi di dalam prosesnya. Sebagai aspek penting yang menentukan arah dan pertumbuhan suatu bangsa, pendidikan harus mampu menjawab tuntutan zaman untuk meraih tujuan terwujudnya pembangunan dalam skala nasional.

Berdasarkan PP RI No. 57 Tahun 2021 pasal 12 ayat (1) Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran harus dilaksanakan dengan suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, dan memberikan ruang yang cukup untuk upaya, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Lebih lanjut, pada ayat (2) dijelaskan bahwa pembelajaran yang dimaksud harus diikuti dengan memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitas oleh pendidik. Cara yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah memanfaatkan media.

Fasilitas menjadi penunjang guru berikan materi sebagaimana yang termuat dalam Kemendikbudristek RI No.16 Tahun 2022 pasal 9 ayat (2) huruf b Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. Lebih lanjut, dalam pasal 16 ayat (3) diperjelas bahwa fasilitas yang dimaksud merupakan akses dan kesempatan peserta didik untuk dapat belajar sesuai dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan perhatian dan memunculkan keinginan belajar siswa, guru perlu merancang dan menggunakan dengan baik sebuah media pembelajaran. Media grafis menjadi pilihan yang dimanfaatkan guna menunjang pembelajaran dengan bentuknya yang berupa komik. Komik dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan

membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti setiap kegiatan di dalamnya. Hal tersebut disebabkan komik merupakan salah satu hal yang banyak disukai oleh anak karena cerita dan gambarnya, sehingga menjadi pilihan untuk mengembangkan media belajar.

Ada banyak aplikasi yang tersedia secara *online* berfungsi menciptakan media komik, misalnya *Canva*. Aplikasi ini menjadi alternatif pilihan karena tidak mengharuskan penggunanya untuk menjadi seorang yang profesional dalam hal menggambar. Selain itu, *canva* mudah untuk diakses melalui gawai atau PC melalui jaringan sehingga *Canva* banyak faedahnya.

Komik disajikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti, sehingga siswa bisa belajar mandiri dirumah, komik disajikan dengan cerita antar tokoh sehingga komik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, komik dapat membangkitkan suasana belajar siswa menjadi lebih aktif, menyenangkan,, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Penyampaian materi melalui gambar akan mempermudah prosesnya sekaligus membantu peserta didik untuk mengingat dan memahaminya, terutama materi dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Selain itu, gambar yang disajikan juga dapat melatih daya imajinasi dan pemahaman peserta didik terkait topik materi yang diajarkan. Dengan menjadikan topik materi sebagai alur cerita yang nyata, ingatan peserta didik tentang topik tersebut akan menjadi lebih lama.

Peneliti melakukan observasi awal di SDN 1/IV Kota Jambi pada 24 Oktober 2023. Observasi terfokus saat pembelajaran IPAS di kelas IV pada capaian pembelajaran peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia yaitu panca indra. Hasilnya, diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas tersebut hanya memanfaatkan buku cetak dari kemendikbud dan buku erlangga untuk SD Kelas IV. Peneliti juga menemukan bahwa peserta didik didalam kelas tersebut memiliki kegemaran pada buku bergambar dan kaya akan warna. Selain itu, peserta didik juga mengaku bahwa mereka gemar komik. Anak-anak berharap untuk bisa memiliki dan belajar IPAS dengan komik yang memiliki cerita beragam dan berwarna, karena mereka tidak menyukai buku yang penuh dengan teks.

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mendapati ada 15 orang peserta didik dari total 23 peserta didik yang tidak memahami pembelajaran mengenai hubungan bentuk dan fungsi panca indera. Permasalahan yang peserta didik alami diantaranya mereka kesulitan untuk memahami apa itu panca indera dan fungsinya, mencatat fenomena dengan menggunakan panca indera, serta menyebutkan kasus cerita dengan mengaitkan panca

indera. Penyebab masalah tersebut dikarenakan kurangnya pemanfaatan media seperti gambar dan tidak adanya buku-buku yang dapat menunjang pembelajaran secara lengkap dan rinci yang memuat gambar. Contoh-contoh hanya diberikan melalui ponsel, sedangkan akses ponsel hanya diberikan kepada guru.

Setelah observasi awal dengan wali kelas, ia membutuhkan media yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran IPAS untuk membuat murid menangkap materi lebih baik. Media juga diperlukan untuk memunculkan minat dan motivasi belajar murid terhadap materi IPAS. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPAS memerlukan solusi yang inovatif, karena dalam pembelajaran IPAS membutuhkan media dan benda-benda yang konkret dan dekat dengan peserta didik. Tujuannya untuk membantu mereka mengerti dan membuat terasa menyenangkan, terutama dalam penanaman konsep oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, peneliti berpandangan bahwa keberadaan media pembelajaran IPAS yang menarik dan praktis untuk digunakan merupakan sebuah hal yang *urgent* dan perlu diselesaikan secepatnya. Maka dari itu, dipilih media komik sebagai alternatif jalan keluar dan diharapkan pengembangan komik ini sebagai alternatif guru dalam mengajarkan pada murid kelas IV mata pelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun data pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritik dari validator, praktisi serta respon peserta didik terkait produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari angket validasi materi, media, serta bahasa. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 01/IV Kota Jambi, pada April-Mei 2024. Model pengembangan *ADDIE*. Peneliti memilih model *ADDIE* karena model pengembangan ini sistematis dalam proses implementasinya dan juga memberikan kerangka yang jelas untuk menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien. Karena hal tersebut, peneliti melihat bahwa model pengembangan ini tidak sulit untuk diterapkan, apabila dilakukan sesuai prosedur pengembangan. Alasan memilih ini dipertimbangkan karena tersusun dan berlandaskan teoritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan adalah media komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra dikelas IV Sekolah Dasar dengan megacu pada kurikulum merdeka.

Tampilan	Deskripsi
	<p>Tampilan awal komik merupakan bagian yang menjadi sampul depan komik. Pada tampilan awal ini berisi informasi terkait Program Studi dan logo Universitas Peneliti. Bagian sampul ini juga berisi informasi terkait judul komik yaitu Komik Panca Indra, karena komik ini memang berisi materi panca indra peserta didik kelas IV. Selain itu, pada bagian sampul ini terdapat identitas peneliti yaitu nama dan Nomor Induk Mahasiswa peneliti.</p>
	<p>Halaman 2 tampilan berikutnya yaitu yang menjadi halaman 1 pada isi komik. Halaman ini berisi informasi terkait capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan.</p>
	<p>Halaman 3 komik berisi tokoh cerita komik yaitu Ibu Helen, Kara, Luna, Jinan, Haikal, dan Narda. Kemudian berisi pendahuluan cerita komik dimulai dengan percakapan pagi hari.</p>



Halaman 4 yaitu berisi tentang apersepsi materi panca indra sebagai implementasi pada tujuan pembelajaran panca indra.



Halaman 5 yaitu berisi percakapan tokoh komik tentang tujuan pembelajaran yang dipaparkan oleh Ibu Helen.



Halaman 6 berisi tentang percakapan tokoh terkait alat indera yang pertama yaitu penglihatan (mata).



Halaman 7 masih berisi tentang fungsi bagian mata, disertai dengan percakapan fungsi masing-masing bagiannya dilanjutkan dengan panca indra yang ke 2.



Halaman 8 berisi alat indra penciuman yaitu hidung beserta pengertiannya.



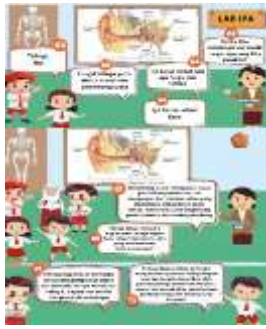
Halaman 9 berisi tanya jawab mengenai alat indra 3 yaitu lidah.



Halaman 9, berisi percakapan tokoh yang membahas fungsi dari lidah sebagai alat indra pengecap ada beberapa bagian.



Halaman 10, berisi alat indra yang ke 4 kulit sebagai indra peraba dan adanya percakapan mengenai fungsinya.



Halaman 11, berisi gambar alat indra yang terakhir yaitu pendengaran atau telinga berupa percakapan tokoh antara Ibu Helen dan siswa pada bagian-bagian dari telinga hingga fungsinya .



Halaman 12, berisi tentang percakapan tokoh menjelaskan fungsi bagian telinga serta cara merawat panca indra dengan baik.



Halaman 13 berisi rangkuman materi serta cara merawat panca indra.



Halaman 14, berisi biodata penulis mulai dari tempat tanggal lahir dan perjalanan pendidikan penulis.



Halaman 15, berisi soal latihan berupa gambar cara merawat panca indra dengan baik dengan memberi tanda centang untuk yang benar dan silang pada yang salah.



Halaman 16, halaman ini juga berisi soal latihan dengan menempelkan gambar secara tepat sesuai pada bagiannya.

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model pengembangan *ADDIE*. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE* karena model ini memiliki prosedur kerja yang sistematis dan dapat dengan mudah dipahami. Adapun tahapan model ini terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Setiap tahap pada model pengembangan ini memiliki peran masing-masing.

Tahapan analisis memuat analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kurikulum diperoleh informasi bahwasanya kelas IV SD N 01/IV Kota Jambi menerapkan kurikulum merdeka. Hal tersebut dapat dilihat dengan buku kemendikud dengan judul "Panca Indra dan Fungsinya" untuk SD/MI fase b Kelas IV. Oleh karenanya, peneliti menyesuaikan materi dalam komik terhadap topik pelajaran yang terdapat dalam buku pembelajaran. Analisis kebutuhan, diperoleh bahwasanya pada kelas IV SD N 01/IV Kota Jambi memerlukan adanya media pembelajaran seperti komik ini supaya lebih memahami materi pembelajaran tentang panca indra.

Analisis karakteristik peserta didik, diperoleh bahwasanya peserta didik kelas IV SD N 01/IV Kota Jambi berada pada rentang usia 9-11 tahun. Terdapat juga temuan lain yaitu adanya tiga orang peserta didik dengan kemampuan kognitif yang rendah. Selain aspek kognitif, dalam aspek sosial terdapat satu orang peserta didik yang sulit bersosialisasi dengan teman-teman di kelasnya. Peserta didik tersebut lebih banyak diam, suka

menyendiri dan sedikit interaksi dengan teman- temannya. Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, dilakukan perancangan produk yang tepat dan sesuai untuk peserta didik di kelas IV sekolah dasar, oleh peneliti.

Tahapan kedua yaitu *design* atau perancangan. Tahap perancangan ini mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran seperti laptop, aplikasi *canva*, jaringan internet yang stabil, modul ajar dan dokumen pendukung lainnya, serta kertas HVS dan mesin pencetak kertas.

Setelah desain, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Melakukan pengembangan media komik, peneliti memerlukan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan. Setelah produk dibuat, selanjutnya sebelum dilaksanakan uji coba lapangan, produk yang dikembangkan akan divalidasi yaitu validasi materi pembelajaran, validasi media, dan validasi bahasa. Validator juga memberikan saran perbaikan agar hasil produk pengembangan menjadi lebih baik, dan layak diujicobakan.

Setelah produk komik dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan bahasa, selanjutnya produk diujicobakan pada kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 6 orang yang di antaranya terdiri dari dua orang dengan kemampuan kognitif tinggi, dua orang dengan kemampuan kognitif sedang dan 2 orang dengan kemampuan kognitif baik. Proses untuk mengetahui kemampuan kognitif masing-masing dari mereka, peneliti mengkomunikasikan dengan guru kelas.

Tahapan setelah validasi pada tahap pengembangan, selanjutnya adalah mengimplementasikan produk. Tahapan ini yaitu produk pengembangan akan diimplementasikan pada peserta didik dengan melaksanakan kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada peserta didik kelas IV SD N 01/IV Kota Jambi yang berjumlah dari 23 orang.

Tahapan berikutnya adalah Evaluasi yang dilaksanakan secara formatif dan sumatif pada tahap akhir, untuk setiap tahapan yang dilakukan sebelumnya. Tahap analisis dilakukan evaluasi dengan melihat kesesuaian antara penampilan komik dengan hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Evaluasi untuk tahap desain dilakukan dengan menampilkan setiap poin dan disesuaikan dengan rancangan *storyboard*. Evaluasi untuk tahap pengembangan yaitu dilakukan dengan proses validasi yang dilakukan oleh validator yaitu ahli materi, media dan bahasa.

Setelah setiap tahap pengembangan dilakukan, selanjutnya dilakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan dengan meninjau dan mengevaluasi produk yang telah dibuat setelah melalui uji coba dan validasi. Ketika produk sudah diimplementasikan melalui

kegiatan uji coba pada peserta didik di kelompok kecil dan kelompok besar, untuk tahap evaluasi, produk bisa saja mengalami perbaikan, dengan mengevaluasi tanggapan validator serta peserta didik yang telah menggunakan media. Namun dalam hal ini, setelah dilakukan uji coba, produk yang dikembangkan tidak mengalami adanya perubahan.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran komik untuk materi panca indra kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva for education*. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh rata-rata 4, ahli materi rata-rata 3,95 dan ahli bahasa 4,9 dengan kategori valid. Hasil Kepraktisan media pembelajaran komik yang telah dikembangkan juga memperhatikan angket respon peserta didik dengan rata-rata 4,6 pada uji coba kelompok kecil dan rata-rata 4,33 pada uji coba kelompok besar.

Penilaian tingkat kepraktisan dilakukan oleh siswa dengan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kegiatan uji coba diperlukan agar tingkat kepraktisan produk dapat diketahui, setelah divalidasi dan validator menyatakan produk layak diujicobakan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 6 Mei 2024. Peserta didik yang dilibatkan dalam uji coba kelompok kecil, berjumlah 6 orang yang di antaranya terdiri dari dua peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif rendah, dua peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif sedang, dan dua peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif tinggi. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, enam orang peserta didik yang terlibat diarahkan untuk mengisi lembar angket yang sudah disiapkan. Angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil, mendapat hasil dengan rata-rata skor yaitu 4,6 dan dengan hasil demikian produk pengembangan yang dalam hal ini adalah komik sangat praktis untuk digunakan.

Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar yang melibatkan seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 01/IV Kota Jambi yang berjumlah 23 orang. Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada tanggal 9 Mei 2024. Setelah uji coba kelompok besar dilaksanakan, peserta didik diarahkan untuk mengisi angket respon peserta didik dan diperoleh hasil dengan rata-rata 4,33 yang membuat media pembelajaran komik yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan angket respon guru dan peserta didik serta didukung dengan adanya kegiatan wawancara, dapat dinyatakan bahwa media komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra di kelas IV sekolah dasar "sangat praktis" untuk digunakan dan sangat membantu guru dalam proses mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbantuan aplikasi *canva for education* pada materi panca indra kelas IV Sekolah Dasar ini sangat valid dan praktis serta sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Saadah, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Anugrah, M., Astuti, I., & Afandi, A. (2022). Analisis Karakter Pelajar Abad 21 Dalam Studi Kasus di SMA Kristen Makedonia. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(2), 123–126. <https://doi.org/10.21009/jep.v13i2.28276>
- Darmayanti, R., Sugianto, R., Baiduri, B., Choirudin, C., & Wawan, W. (2022). Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning styles. *Al- Jabar: Jurnal Pendidikan IPAS*, 13(1), 49-66.
- Daulay, Musnar Indra & Nurmnalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34.
- Janawi. (2019). Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 68–79.
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950-961
- Maharani, dkk. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022. Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Wulandari & Mudinillah. (2022) Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. (2022, hlm, 110) .