



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 7957-7966

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

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

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan *Canva* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar

Nency Meilani^{1✉}, Yeni Erita²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: nensihmelani@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak menggunakan teknologi yang ada saat ini. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih dalam bentuk cetak, tampilannya yang kurang menarik dan kurang bervariasi membuat peserta didik menjadi cepat bosan sehingga motivasi belajar peserta didik kurang. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kesukaan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi perubahan wujud materi menggunakan *Canva* di kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media Pembelajaran yang dibuat kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli bahasa dan validasi ahli media. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 20 orang peserta didik yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 8 orang perempuan di kelas IV SDN 268/VIBunga Antoi II. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas materi 97,5% dengan kategori sangat valid, validitas bahasa 100% dengan kategori sangat valid, dan validitas media 97,2% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru 95,83% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket peserta didik 92,7% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran perubahan wujud materi di kelas IV SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Komik Digital, ADDIE*

Abstract

This research is motivated by the lack of use of learning media that is interesting, enjoyable and does not use currently available technology. The learning media available in schools is still in printed form, the appearance is less attractive and less varied, making students become bored quickly so that students have less motivation to learn. Therefore, learning media is needed that is tailored to the interests and preferences of students. The aim of this research is to develop learning media on material changes in material form using Canva in fourth grade elementary school that is valid and practical. This research is development research (R&D) with the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely analysis, planning, development, implementation and evaluation. The learning media created is then validated by validators using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of material expert validation, language expert validation and media expert validation. For product practicality, this is done by filling out a questionnaire with teacher responses and student responses. The test subjects in this research were 20 students consisting of 12 boys and 8 girls in class IV at SDN 268/VI Bunga Antoi II. The results of research on the development of learning media have a material validity level of 97.5% in the very valid category, language validity of 100% in the very valid category, and media validity of 97.2% in the very valid category. The teacher response questionnaire results were 95.83% in the very practical category and the student questionnaire results were 92.7% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the learning media for changing the form of material in class IV elementary school has been declared valid and practical for use in learning.

Keywords: *Learning Media, Digital Comics, ADDIE*

PENDAHULUAN

Hadirnya revolusi industri 5.0 di Indonesia sekarang ini mempengaruhi setiap sektor bahkan di bidang pendidikan. Era ini ditandai dengan kemudahan akses informasi melalui media digital. Adapun cara masyarakat Indonesia dalam menghadapi pendidikan di era industri 5.0 adalah meningkatkan keterampilan pendidikan di bidang digital untuk berfikir kreatif dan inovatif (Lestiyani 2020). Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dapat mempermudah proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah pembelajaran yang dapat membantu peserta didik merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan untuk menciptakan proses belajar (Ahmad Zaki 2020).

Peranan media digital dalam meningkatkan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar sebagai alat bantu untuk mempermudah belajar mengajar. Dengan adanya media digital ini dapat menambah minat belajar siswa, media digital dalam pendidikan sebagai alat pendukung desain pengetahuan, sebagai sarana informasi untuk mencari tahu pengetahuan yang mendukung peserta didik, sebagai media dalam memfasilitasi peserta

didik dalam mengemukakan argumen, mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, dan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan (Nurfadhillah, 2021).

Menurut Erita & Sani (2021) dalam proses belajar hal yang perlu diperhatikan adalah kegiatan belajar/proses belajar. Karena itu akan menentukan tercapai atau tidaknya tujuan peserta didik tersebut. Melihat hal itu banyak faktor yang memungkinkan tujuan belajar tidak tercapai, seperti guru, siswa, metode serta media pembelajaran merupakan poin .yang sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Dengan perkembangan zaman yang semakin modern, ilmu pengetahuan mudah didapatkan dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar peserta didik dimana bisa menjadi alat perantara yang baik antara guru dan siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar (Maulita and Erita 2021).

Berdasarkan hasil observasi penulis di kelas IV SDN 267/VI Sungai Sahut II yang dilakukan pada 28-30 September 2022 dan di kelas IV SDN 268/VI Bunga Antoi II yang dilakukan pada 4-6 Oktober 2022. Alasan penulis mengambil SD tersebut karena guru merasakan kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap aplikasi-aplikasi terbaru pada masa sekarang. Kegiatan proses belajar mengajar yang saat ini di SDN 268/Bunga Antoi II yaitu penulis menemukan bahwa guru sudah menggunakan media di kelas sebagai fasilitator.

Namun, meski dalam bentuk menyisipkan gambar, mediannya masih sangat sederhana. Dengan cara memprint gambar-gambar yang ada dalam buku dan nantinya akan ditempelkan di depan kelas atau papan tulis. Selain itu peserta didik didorong untuk membaca teks dalam format mendongeng. Lebih sedikit peserta didik berinteraksi dengan gambar yang disajikan oleh guru, sehingga membuat peserta didik kurang minat dan motivasi dalam belajar.

Memperkuat hasil observasi, penulis juga mewawancarai seorang guru kelas IV SDN 268/VI Bunga Antoi II, diperoleh informasi peserta didik sering mengalami kejenuhan dalam belajar dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan jenuh dengan media yang sederhana. Di sekolah tersebut telah memiliki fasilitas seperti infokus, layar proyektor dan komputer, tetapi guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang telah disediakan. Hal tersebut merupakan salah satu penyebab terjadinya proses pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Jadi dampaknya kurang fokus dan kurangnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Maka dalam wawancara yang telah dilakukan penulis, solusi yang dapat dilakukan

dari permasalahan yang ditemui pada peserta didik di kelas IV yaitu memerlukan media yang kreatif dan menarik bagi peserta didik. Salah satu media yang bisa digunakan guru dalam mempermudah pembuatan media pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran berbasis komik digital menggunakan *Canva* merupakan salah satu pemecah masalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam kelas dalam rangka meningkatkan kualitas dan juga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudian dengan membuat teks disertai gambar yang berwarna agar peserta didik tertarik untuk belajar.

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang sering disingkat dengan R&D (*Research and Development*) dalam bahasa Inggris. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dihasilkan berupa produk yang sudah teruji kevaliditasnya sehingga bisa digunakan untuk proses pembelajaran yang bisa memberikan dorongan anak dalam semangat belajar (Desyandri et al. 2019). Menurut Sukmadinata (dalam Umami & Erita, 2021) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan proses atau langkah dalam mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertimbangkan. Model yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Dalam model ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu (1) analisis (2) perancangan atau design (3) pengembangan atau development (4) penerapan /implementation (5) evaluasi atau evaluation (Sari 2017).

Penelitian ini dilakukan di SDN 268/VI Bunga Antoi II pada tanggal 4-6 Oktober. Subjek penelitian terdiri dari 20 peserta didik SDN 268/VI Bunga Antoi II. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan tingkat validitas dan kepraktisan komik digital menggunakan *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan. Untuk memahami tingkat validitas bahan ajar yang dikembangkan, maka digunakan data validasi dari para ahli (validator). Sementara itu untuk melihat kepraktisan bahan ajar, dengan cara melihat hasil angket respon guru dan peserta didik dari data uji coba bahan ajar.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar validitas yang terdiri

dari lembar validasi untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Angket praktikalitas yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini diperlukan untuk mendapatkan data yang berguna untuk menjawab pertanyaan atau rumusan dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Data yang dipakai pada penelitian ini yaitu data yang didapatkan dari hasil validasi kepraktisan komik digital menggunakan *canva* pada pembelajaran IPAS oleh para ahli dari uji coba berupa data kevalidan dan praktikalitas bahan ajar. Data hasil analisis komik yang diperoleh dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert. Berikut dijabarkan analisis data:

1. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Para ahli/validator mengisi lembar validasi yang sudah disediakan peneliti. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori penilaian validitas

Skor	Keterangan	Kategori
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Adaptasi dari Sugiono (2019)

Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis dengan memakai rumus dari Purwanto (2017 : 102) sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

Kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai akhir hasil validitas memakai rumus dari Riduwan & Sunarto (2015) yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

\bar{X} = Rata - rata

$\sum xi$ = Jumlah nilai dari setiap validator

n = Jumlah responden

Untuk memilih kevalidan dan kelayakan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* memakai tabel dibawah ini :

Tabel 2. Kategori kevalidan media pengembangan

Rentang	Kategori
86% - 100%	Sangat Valid
76% - 85%	Valid
60% - 75%	Cukup Valid
55% - 50%	Kurang Valid
0% - 54%	Tidak Valid

Modifikasi Purwanto (2017)

2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Tujuan dari analisis praktikalitas yaitu untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru serta peserta didik. Tujuan angket ini adalah untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan. Data mengenai respon peserta didik dan guru pada proses pembelajaran menggunakan komik yang dianalisis dengan memakai ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel di bawah ini :

Tabel 3. Skala penilaian angket guru dan peserta didik

Skor	Keterangan	Kategori
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Adaptasi Sugiono (2019)

Angket praktilitas uji coba produk dengan teknik analisis data memakai rumus dari Purwanto (2017 : 102) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Perolehan Skor

SM = Skor Maksimum

Kategori praktikalitas bahan ajar berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital

Rentang 100%	Kategori
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 50%	Kurang Praktis
0% - 54%	Tidak Praktis

Modifikasi dari (Purwanto 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa komik digital menggunakan *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Validitas

Penilaian media pembelajaran komik digital pada materi perubahan wujud materi di kelas IV sudah baik, dilihat dari hasil uji validitas media pembelajaran dari para ahli/validator yang terdiri dari uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil validasi pertama aspek materi oleh Ibu Atika Ulya Akmal, S.Pd., M.Pd memperoleh presentase 67,5% dengan kategori cukup valid. Meskipun masih cukup valid namun tetap ada beberapa masukan sehingga dilakukan revisi terhadap media. Hasil validasi kedua aspek materi memperoleh hasil yang lebih baik yaitu 97,5% dengan kategori "sangat valid". Pada katagori penilaian menurut Purwanto (2017) yang termasuk katagori pertama dengan persentase 86%-100% dengan keterangan sangat valid.

Hasil validasi pertama aspek bahasa oleh Bapak Dr. Adrias, M.Pd memperoleh presentase 96,4% dengan kategori sangat valid. Meskipun sudah sangat valid namun tetap ada beberapa masukan sehingga dilakukan revisi terhadap media. Hasil validasi kedua aspek bahasamemperoleh hasil yang lebih baik yaitu 100% dengan kategori "sangat valid". Pada katagori penilaian menurut Purwanto (2017) yang termasuk katagori pertama dengan persentase 86%-100% dengan keterangan sangat valid.

Hasil validasi pertama aspek media oleh Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.Tmemperoleh presentase 80,5% dengan kategori valid. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka dilakukan revisi terhadap media. Hasil validasi kedua aspek mediamemperoleh hasil yang lebih baik yaitu 97,2% dengan kategori "sangat valid". Pada katagori penilaian menurut Purwanto (2017) yang termasuk katagori pertama dengan persentase 86%-100% dengan keterangan sangat valid.

Hal ini relevan dengan penelitian Nurafrilian (2022) dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Canva* yang valid dan praktis yang layak digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh Nurafrilian, mempunyai tampilan yang menarik. Hasil validasi dari ahli media pertama diperoleh 91% dan validasi kedua memperoleh 92%. Hasil validasi dari ahli bahasa pertama diperoleh 64% dan validasi kedua memperoleh 100%. Hasil validasi dari ahli materi pertama diperoleh 84% dan validasi kedua memperoleh 88%. Dari keseluruhan pada validasi pertama memperoleh 80% dikategorikan layak dengan dilakukan revisi kemudian validasi kedua memperoleh 93% dikategorikan layak, tidak ada revisi serta hasil angket respon peserta didik memperoleh 94% dan dikategorikan layak sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Selanjutnya media pembelajaran yang sudah dinyatakan valid oleh para ahli/validator, maka media pembelajaran perubahan wujud materi diujicobakan dilapangan untuk memperoleh penilaian hasil uji praktikalitas. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran perubahan wujud materi diperoleh dari angket respon didik dan angket respon guru di SDN 268/Bunga Antoi II.

Hasil uji praktikalitas media oleh peserta didik dan guru secara keseluruhan sudah sangat baik. Hasil respon guru menunjukkan hasil yang sangat praktis yaitu dengan presentase 95,83% dan hasil respon peserta didik yaitu memperoleh presentase 92,7% dengan kategori sangat praktis pada kategori penilaian menurut Purwanto (2017) yang termasuk kategori pertama dengan 86% - 100% dengan keterangan sangat praktis.

Hal ini relevan dengan penelitian Sari & Erita (2021) dalam pengembangan media pembelajaran komik digital yang valid dan praktis yang layak digunakan. Berdasarkan hasil angket respon guru 90% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon peserta didik 94,53% dengan kategori sangat praktis.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. " pada aspek materi memperoleh persentase 97,5% yang termasuk kategori sangat valid, validasi media memperoleh persentase 97,2% dengan kategori sangat valid, dan validasi bahasa memperoleh persentase 100% kategori valid.
2. Hasil uji praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan *Canva* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan siswa kelas IV SD. Hasil uji praktikalitas ini diperoleh melalui respon guru dan respon peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase 95,83% dan hasil respon peserta didik menunjukkan persentase 92,7% .

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, Diyan Yusri,. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(2): 809–20.
- Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Rijal Fahmi. 2019. "Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 7(1): 16–22.
- Lestiyani, Pudji. 2020. "Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Konsep Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6(3): 365.
- Maulita, Sukma Anisa, & Yeni Erita. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD." 4(1).
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii." *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(2): 243–55.
- Purwanto. 2017. *Prinsip- Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, R. G., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada

- Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3126–3136.
- Riduwan, and Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Ke-8. Bandung: Alfabeta.
- Sari, Bintari Kartika. 2017. "Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*: 87–102.
- Sugiono, Prof.Dr. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Ke-2. Bandung: Alfabeta,cv.
- Ummi, Khaira Kuntum, & Yeni Erita. 2021. "Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 4(1): 3086–96.