

## **Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar**

**Rusdi Indra Hasibuan<sup>1,3</sup>, Antik Estika Hader<sup>2</sup>, Lia Wulandari<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Dharmas Indonesia

Correspondence Email: rusdiindramh@gmail.com, antik.estika.hader@gmail.com,  
liawulandari025@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran E-komik dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi wujud zat dan perubahan kelas IV Sekolah Dasar yang Valid, Praktis, Efektif. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE. Dalam pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan prosedur yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dengan jenis penelitian yang digunakan penelitian research and development (R&D). Validitas E-Komik yang telah dilakukan oleh ketiga validator memperoleh nilai rata-rata 93,4% dengan kategori sangat valid. Sehingga E-Komik IPAS telah dikatakan valid untuk digunakan. Praktikalitas e-Komik yang telah dinilai dari angket respon pendidik memperoleh nilai 77,8% dan Efektifitas E-Komik yang telah dinilai dari hasil tes belajar peserta didik memperoleh nilai dengan kategori yang tuntas sebanyak 91,67% dikategorikan sangat efektif karena dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *E-Comic, canva, media pembelajaran*

**Abstract:** *The purpose of this study is to develop E-comic learning media using the Canva application on the material of the form of matter and changes in grade IV Elementary School that is Valid, Practical, Effective. The development model used in this development is the ADDIE development model. In the development of ADDIE there are five stages of procedures, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This study uses the type of research and development (R&D) research. The validity of E-Comics that have been carried out by the three validators obtained an average value of 93.4% with a very valid category. So that the IPAS E-Comics have been said to be valid for use. The practicality of e-Comics that have been assessed from the educator response questionnaire obtained a value of 77.8% and The effectiveness of E-Comics that have been assessed from the results of student learning tests obtained a value with a complete category of 91.67% categorized as very effective because they can facilitate educators in the learning process.*

**Keywords:** *E-Comic, Canva, Learning Media*

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam yang disingkat IPA adalah pendidikan ilmiah. Sains adalah pelajaran yang mendorong rasa ingin tahu, perilaku sehat, dan pemahaman tentang keterkaitan hubungan ilmiah. Menjelaskan sains sebagai upaya manusia untuk mengerti mengenai dunia dengan mengamati secara benar sesuatu dan proses nya, kemudian dengan penalaran akan sampai pada suatu kesimpulan.” Tujuan pendidikan IPA di sekolah dasar adalah membantu siswa dalam mempelajari dan mengembangkan pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses, dan penemuan. (Widyaningsih & Estuhono, 2021)

Usaha yang dilakukan oleh pemerintah dalam Kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, maka dapat dikatakan bahwa kurikulum merupakan acuan dalam proses penyelenggaraan pendidikan di Indonesia (Angga dkk., 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran internal serba guna yang memungkinkan siswa menjadi lebih optimal dengan memperkuat konsep dan keterampilannya. Guru juga harus mempunyai kebebasan untuk memilih bahan ajar yang tepat dan sesuai bagi siswanya, disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat masing-masing siswa. Kurikulum Merdeka juga memperkuat pencapaian profil siswa Pancasila yang

dikembangkan sesuai mata pelajaran yang ditetapkan pemerintah. Kurikulum mandiri merupakan penerapan kurikulum pascapandemi dan digunakan sepenuhnya di lembaga pendidikan. Kurikulum ini diterapkan secara terbatas di berbagai jenjang, salah satunya SD (Okta Susilawati et al., 2023). Upaya guru kearah peningkatan kualitas proses pembelajaran belum optimal, Jika hanya menggunakan media buku belajar saja, sebagian besar guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah di sediakan di sekolah untuk menunjang permasalahan (Salita, 2021).

*Canva* merupakan Aplikasi yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi *canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110). *Canva* merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur (Rumahorbo et al., 2021) template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin.

Media E-Komik adalah “bentuk kartun dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca dengan menggunakan tekhnologi”. Keuntungan penggunaan komik adalah efisien waktu karena komik media yang dapat digunakan pesertadidik secara berulang-ulang untuk belajar mandiri, dan mempermudah pesertadidik memahami materi yang disampaikan (Angga et al., 2020).

## **LANDASAN TEORI**

Belajar adalah proses merubah diri dalam diri seseorang yang menyebabkan munculnya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, Sikap serta tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman (Wardana & Ahdar Djamaluddin, 2021). Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Festiawan, 2020). Hal tersebut sejalan dengan pandangan Hamalik (2003:30) mengatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Kasus dkk., 2022) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Sejalan dengan pendapat diatas, menurut (Rohani, 2019) media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada peserta didik.

E-Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebgai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gamabar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (Solihat dan Wahid, 2020).E-comic adalah komik elektronik yang merupakan versi elektronik dari komik merupakan sebuah komik digital. Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka E-comic berisikan teks dan gambar berwujud digital. Teks dan gambar yang disajikan memudahkan untuk dipahami sehingga materi atau informasi yang disampaikan mudah dipahami. (Arsitawati, 2020).

Canva merupakan program desain *online* yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran (Azzahra, 2021). Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, 2022).

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memandukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang selalu mempelajari tentang alam dengan kondisi masyarakat atau lingkungan sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integrative (Andreani dan Gunansyah, 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian R & D (Research & Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-komik dengan menggunakan aplikasi Canva. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa serta hasil lembar validasi materi dan media. Seluruh penilaian saran dan masukan dari validator selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam skripsi ini berupa instrument validasi, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektifitas. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian pengembangan media pembelajaran adalah analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektifitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 1. Hasil Validasi**

<b>Validator</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
Materi	87,5%	Sangat valid
Bahasa	95%	Sangat valid
Kegrafikan	97,9%	Sangat valid

Berdasarkan data tabel 1 diatas maka penilaian media, materi dan bahasa yang dikembangkan peneliti memperoleh penilaian yang sangat valid. Demikian dapat disimpulkan media, materi dan bahasa yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan.

**Tabel 2. Hasil Praktikalitas**

<b>Responden</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
Guru	90%	Sangat praktis
Siswa	77,8%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian yang sangat praktis.

**Tabel 3. Hasil Efektifitas Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Tuntas	22	91,67%
Tidak Tuntas	2	8,3%

Berdasarkan data tabel 3 di atas bahwa dari 24 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi penjumlahan dinyatakan 91,67% tuntas dan 8,3% tidak tuntas.

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai validasi materi, bahasa dan kegrafikan yang dikembangan oleh peneliti memperoleh hasil yang sangat valid. dan memperoleh penilaian sangat praktis dari guru dan siswa. Hasil efektifitas dari hasil belajar siswa dimana 22 orang siswa yang tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas.

## **SIMPULAN**

Validitas E-Komik yang telah dilakukan oleh ketiga validator memperoleh nilai rata-rata 93,4% dengan kategori sangat valid. Sehingga E-Komik IPAS telah dikatakan valid untuk digunakan. Praktikalitas e-Komik yang telah dinilai dari angket respon pendidik memperoleh nilai 77,8% dengan kategori praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas IV Sekolah Dasar. Efektifitas E-Komik yang telah dinilai dari hasil tes belajar peserat didik memperoleh nilai dengna kategori yang tuntas sebanyak 91,67% dikategorikan sangat efektif karena dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan prestasi belajar Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93.
- Okta Susilawati, W., Anggrayni, M., & Nurcahyo, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1190>
- Agustina, N. S. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan prestasi belajar Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93.
- Arsitawati, J. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2), 52–61. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i2.1690>
- Azzahra, B. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Bimrew Sendekie Belay. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd/Mi. , 8.5.2017, 7787 2003–2005.
- Devi, K. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 11438–11444.
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3884>
- Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7175–7185.
- Ervina Eka, M. P. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Fitriyah, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.

*Rusdi Indra Hasibuan, Antik Estika Hader, Lia Wulandari, Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas IV Sekolah Dasar*

<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>

Gunansyah, G. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.