

Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbantu Aplikasi *Canva* Pada Materi Sumber Energi di Sekitar Kita Kelas III SD Negeri 03 Koto Baru

Rusdi Indra Hasibuan¹, Ilham Asmariyadi², Rahma Handayani³

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

³Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Correspondence Email: rusdiindramh@gmail.com, ilhamasmariyadi@gmail.com, rahmahandayani979@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan meliputi terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar, pembelajaran monoton hanya pada buku paket yang disediakan oleh sekolah, dan peserta didik kurang semangat untuk belajar. Maka, peneliti melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-komik dengan berbantu aplikasi *Canva* pada materi Sumber Energi di Sekitar Kita kelas III Sekolah Dasar yang Valid, Praktis, Efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Komik berbantu aplikasi *Canva* pada materi Sumber Energi di Sekitar Kita dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar. Pertama, hasil validitas pengembangan media pembelajaran e-komik yang telah di nilai oleh ketiga validator memperoleh nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut diperoleh dari ahli media mencapai 94%, ahli materi sebesar 96%, dan ahli bahasa mencapai 92% dengan masing-masing ahli dalam kategori sangat valid pada pembelajaran IPAS kelas III. Kedua, kepraktisan media pembelajaran e-komik ditunjukkan dari hasil angket guru dengan persentase 95% dan peserta didik 94,1%, sehingga secara keseluruhan mencapai rata-rata 94,55% dan tergolong "sangat praktis". Sementara itu, efektivitas media pembelajaran dibuktikan melalui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan e-komik, di mana 85% siswa mencapai ketuntasan, yang termasuk kategori "sangat efektif". Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran E-Komik ini layak diterapkan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara visual dan menyenangkan di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran; E-Komik; Aplikasi *Canva*

Abstract: This research is based on several problems including limited learning media used by teachers to teach, monotonous learning only in package books provided by schools, and students lack enthusiasm for learning. So, the researcher conducted this research which aims to develop E-comic learning media with the help of the *Canva* application on Energy Sources Around Us grade III elementary school material that is valid, practical, and effective. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the results of the research that has been conducted, it can be concluded that the E-Comic learning media assisted by the *Canva* application on the Energy Sources Around Us material was declared valid, practical, and effective to be used in the learning process in grade III of elementary school. First, the results of the validity of the development of e-comic learning media that have been assessed by the three validators obtained an average score of 94% with a very valid category. The results were obtained from media experts reaching 94%, material experts reaching 96%, and linguists reaching 92% with each expert in the category of being very valid in class III science learning. Second, the practicality of e-comic learning media is shown from the results of the teacher's questionnaire with a percentage of 95% and students 94.1%, so that overall it reaches an average of 94.55% and is classified as "very practical". Meanwhile, the effectiveness of learning media is proven through the learning outcomes of students after using e-comics, where 85% of students achieve completeness, which is included in the "very effective" category. Thus, the development of E-Comic learning media is feasible as an interactive learning tool that supports visual and fun concept understanding in elementary schools.

Keywords: Learning Media; E-Comics; *Canva* App

PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai dengan kemajuan pesat dalam teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan ini memberikan banyak manfaat, termasuk di bidang pendidikan. Untuk

memenuhi kebutuhan zaman, pendidikan perlu beradaptasi, salah satunya dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebagai elemen penting yang berperan dalam menentukan arah dan perkembangan suatu bangsa, pendidikan harus mampu menjawab tantangan zaman guna mendukung tercapainya pembangunan nasional. Pendidikan merupakan aspek penting dalam upaya meningkatkan kecerdasan masyarakat. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran yang efisien, menarik, dan menyenangkan. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, bagian empat mengenai standar proses, disebutkan dalam Pasal 12 Ayat (1) bahwa “pelaksanaan pembelajaran harus terjadi dalam lingkungan belajar yang bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan ruang yang memadai bagi usaha, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik”. Pendidik bertanggung jawab untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan contoh, bimbingan, dan menyediakan fasilitas yang diperlukan. Efektivitas proses pembelajaran tergantung pada keterampilan berkualitas yang dimiliki oleh guru atau tenaga pendidik. Peran guru sangat signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, karena guru dengan keterampilan profesional mampu mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi oleh siswa dalam proses belajar.

Seperti yang diungkapkan oleh Haryanto dkk (2022), “guru memiliki peran penting dalam menyampaikan pengetahuan dan mendidik siswa dengan baik, sehingga mereka dapat meningkatkan kecerdasannya”. Di era abad ke-21, pendidik dituntut memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat esensial, baik untuk kegiatan belajar di dalam maupun di luar kelas, karena mampu membantu mengatasi berbagai tantangan dalam dunia pendidikan.

LANDASAN TEORI

Belajar merupakan proses transformasi dalam diri seseorang yang menghasilkan perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku sebagai dampak dari pengalaman (Wardana & Ahdar Djameluddin, 2021). Sementara itu, Pane (2017) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan sikap terhadap lingkungan bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses ini dapat berlangsung dalam berbagai kondisi sesuai pandangan para ahli pendidikan dan psikologi. Belajar adalah sebuah proses yang menghasilkan perubahan, di mana perubahan tersebut tercermin melalui hasil belajar Karwono dan (Mularsih, 2017). Tidak hanya itu, belajar juga merupakan proses neurologis yang dipicu oleh pengalaman, yang pada akhirnya menghasilkan perubahan perilaku individu (Hall, 1989).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang dirancang oleh guru untuk mendorong kreativitas berpikir, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan membangun pengetahuan baru demi meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Sementara itu, pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana untuk mendorong individu belajar secara optimal (Pane, 2017). Kegiatan ini mencakup dua aspek utama, yaitu perubahan perilaku melalui proses belajar dan penyampaian pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mendukung siswa mencapai tujuan belajarnya (Wuryanti,

2016). Pembelajaran merupakan suatu usaha eksternal yang dilakukan untuk mendorong terjadinya proses belajar pada individu Menurut Karwono dan (Mularsih, 2017).

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yang berfungsi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan. Dengan demikian, dalam proses belajar mengajar, media berperan penting sebagai sarana penyampaian pesan (Daryanto, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan penggunaannya. Dalam konteks pendidikan, metode ini digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu serta mengevaluasi validitas dan efektivitasnya dalam penerapan (Haryati, 2012).

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menginovasi serta menyempurnakan produk yang sudah ada dengan tanggung jawab yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah E-Komik untuk mata pelajaran IPAS. Penggunaan E-Komik ini akan diuji untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Rosnaningsih et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Validasi

Validator	Penilaian	Kategori
Media	94%	Sangat valid
Bahasa	92%	Sangat valid
Materi	96%	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

Responden	Nilai	Kategori
Guru	95%	Sangat praktis
Siswa	94,1%	Sangat praktis

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

Tabel 3. Hasil Efektifitas Siswa

Kriteria	Jumlah	Persentase
Tuntas	17	85%
Tidak Tuntas	3	15%

Berdasarkan data tabel 3 di atas bahwa dari 20 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi penjumlahan dinyatakan 85% tuntas dan 15% tidak tuntas.

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai validasi media, materi dan bahasa yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil yang sangat valid. dan memperoleh penilaian sangat praktis dari guru dan siswa. Hasil efektifitas dari hasil belajar siswa dimana 17 orang siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas.

SIMPULAN

Berdasar data yang terkumpul selama penelitian, kesimpulannya yaitu media pembelajaran E-Komik berbantu aplikasi Canva pada materi Sumber Energi di Sekitar Kita dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar. Pertama, hasil validitas pengembangan media pembelajaran e-komik yang telah di nilai oleh ketiga validator memperoleh skor rata-ratanya 94% dengan kategori sangat valid. Hasilnya tersebut diperoleh dari ahli medianya mencapai 94%, ahli materinya sebesar 96%, dan ahli bahasanya mencapai 92% dengan masing-masing ahli dalam kategori sangat valid pada pembelajaran IPAS kelas III. Kedua, kepraktisan media pembelajaran e-komik ditunjukkan dari hasil angket guru dengan persentase 95% dan peserta didik 94,1%, sehingga secara keseluruhan mencapai rata-rata 94,55% dan tergolong “sangat praktis”. Sementara itu, efektivitas media pembelajaran dibuktikan dengan hasil belajarnya murid setelah menerapkannya e-komik, di mana 85% siswa mencapai ketuntasan, tergolong “sangat efektif”. Oleh karena itu, pengembangan medianya E-Komik bisa diterapkan menjadi sarana pembelajarannya interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara visual dan menyenangkan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmanto, Wuryanti. (2016). Media Pembelajaran Merupakan Hal Penting Dalam Proses Belajar. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289.
- Haryanto, dkk. (2022). Peran Penting Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 7843-7858. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16961>
- Haryati, Rosnaningsih. (2021). Metode Research And Development: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, 3.
- Hall. (2020). Pengertian Belajar Berbantuan Media Komik Tematik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kreatif: Jurnal ...*, 9–16. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/25956>
- Mularsih. (2017). Pembelajaran 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>
- Pane. (2017). Pengertian Belajar Berbantu Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2027.
- Wardana & Ahdar Djamaluddin. (2021). Pengertian Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Anak. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>