PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Lusiana Anggun Pratiwi[1], Fikhen Tri Wulandari[2*)], Leni Zahara[3,] Zuardi[4]

[1,2,3,4] *Universitas Negeri Padang*
E-mail : Lusianaanggun454@gmail.com[1], fikhenuland@fip.unp.ac.id[2]

ABSTRAK

Di era revolusi industri 5.0, perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi menjadi kunci utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Salah satu inovasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik digital berbasis aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi dalam bentuk visual dan alur cerita yang menarik, sehingga membantu pemahaman konsep yang kompleks. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data yang dikumpulkan meliputi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas bahan ajar. Hasil uji validitas menunjukkan persentase sebesar 91,56% dengan kategori "sangat valid" dari penilaian ahli materi, bahasa, dan media. Uji praktikalitas menunjukkan nilai 94,29% dari guru dan 93,00% dari peserta didik, keduanya termasuk dalam kategori "sangat praktis". Selain itu, hasil uji efektivitas memperlihatkan peningkatan nilai *post-test* dibandingkan *pre-test*, menandakan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan media komik digital. Uji coba dilakukan di SDN 17 Batu Gadang, dengan pelaksanaan penelitian di SDN 11 Indarung dan SDN 12 Padang Besi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Canva terbukti sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci : *Media Ajar, Komik Digital, Canva, IPAS*

ABSTRACT

In the era of the Industrial Revolution 5.0, the development of digital technology has brought significant changes to various aspects of life, including education. The utilization of technology has become a key factor in creating a more effective, interactive, and engaging learning process for students. One of the innovations developed in this study is the use of digital comic media based on the Canva application as a learning aid for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at the elementary school level. This media is designed to enhance students' learning interest by presenting material through engaging visuals and storytelling, thereby facilitating the understanding of complex concepts. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collected included aspects of validity, practicality, and effectiveness of the learning media. The validity test results showed a percentage of 91.56%, categorized as *very valid* based on evaluations by material, language, and media experts. The practicality test showed scores of 94.29% from teachers and 93.00% from students, both categorized as *very practical*. Moreover, the effectiveness test indicated an increase in post-test scores compared to pre-test scores, demonstrating improved understanding after using the digital comic media. The product trials were conducted at SDN 17 Batu Gadang, while the research was carried out at SDN 11 Indarung and SDN 12 Padang Besi. Based on these results, it can be concluded that the Canva-based digital comic media is highly valid, highly practical, and effective in supporting IPAS learning in third-grade elementary students.

Keywords : *Learning Media, Digital Comic, Canva, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak mendasar bagi seluruh warga negara, sebagaimana diatur dalam Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 yang menegaskan bahwa "setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan", serta Pasal 31 ayat (2) yang menyebutkan kewajiban pemerintah untuk membiayai pendidikan dasar. Ketentuan ini menandakan bahwa pendidikan bukan hanya sarana memperoleh ilmu, tetapi juga fondasi penting dalam mencerdaskan bangsa, membentuk karakter, meningkatkan daya saing, dan memajukan peradaban.

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi 5.0, yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, serta perkembangan teknologi informasi dan digital, dunia kini semakin terdigitalisasi. Teknologi merupakan alat yang memudahkan manusia di seluruh dunia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, baik dalam bidang pekerjaan maupun Pendidikan (Maritsa et al., 2021).

Dalam era digital saat ini, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Teknologi pendidikan merupakan suatu upaya untuk memperdalam penyediaan pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui kegiatan merancang, menggunakan, dan mengelola proses teknologi secara tepat (Hakim & Yulia, 2024).

Untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan yang pesat akibat arus teknologi dan informasi, peningkatan mutu dan kualitas pendidikan menjadi sangat penting. Berbagai faktor memengaruhi mutu pendidikan, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis teknologi diperlukan untuk mendukung peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah, termasuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi (Firmansyah et al., 2023).

Dalam kegiatan belajar-mengajar, khususnya di jenjang sekolah dasar, guru sering menghadapi tantangan dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep penting. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih tertarik pada media visual dan cerita bergambar dibandingkan dengan materi yang hanya berbentuk teks. Oleh karena itu, komik digital menjadi solusi yang efektif karena mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menyenangkan, menarik minat siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

llmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai salah satu elemen penting dalam pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka, memiliki peranan yang sangat krusial dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali masih bersifat konvensional dan berfokus pada pencapaian target kurikulum bukan pada pendalaman dan analisis materi secara kritis (Ilham et al., 2024). Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS

Salah satu alasan mengapa mata pelajaran IPAS sulit dipahami oleh siswa adalah karena pelajaran IPAS kerap menggunakan istilah dalam bahasa asing dan materinya sangat padat. Hal ini membuat siswa merasa jenuh, apalagi ketika guru menuntut mereka untuk menghafal (Ilham et al., 2024). Selain itu, penyampaiannya juga kurang bervariasi sehingga terasa monoton dan terbatas. Alat bantu pembelajaran konvensional sering kali belum mampu secara optimal mendukung pemahaman dan penerapan konsep-konsep tersebut oleh siswa (Uno, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 dan 14 Februari 2025 di SD Negeri 11 Indarung, ditemukan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah tanpa media ajar tambahan, sehingga minat peserta didik dalam belajar rendah. Hal serupa juga ditemukan pada SD Negeri 13 Batu Gadang pada tanggal 12 dan 13 Februari 2025, meskipun memiliki fasilitas teknologi seperti Chromebook dan proyektor,namun penggunaannya masih terbatas pada PowerPoint yang bersifat pasif. Sedangkan di SD Negeri 12 Padang Besi pada tanggal 11 dan 12 Februari 2025, Kurikulum Merdeka telah diterapkan namun guru masih belum mampu mengembangkan media ajar digital karena keterbatasan waktu dan keterampilan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang memotivasi peserta didik.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan pengembangan media ajar yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan adalah media komik digital berbasis aplikasi Canva. Saat ini, media pembelajaran berupa komik cetak mulai kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena gambar-gambarnya yang sebagian besar tidak berwarna dan isi komik yang dianggap kurang menarik, sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi Pelajaran (Juneli et al., 2022).

Sebagai aplikasi yang tergolong baru, Canva telah banyak digunakan oleh para guru dalam merancang media pembelajaran. Hal ini karena Canva memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya mudah dan sangat praktis untuk digunakan. Pengguna hanya perlu menyesuaikan template yang sudah tersedia. Selain itu, Canva juga dilengkapi dengan beragam fitur seperti elemen grafis, foto, video, animasi, teks, dan lain-lain (Zebua, 2023).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penelitian oleh L Heny Nirmayani et al., (2025) menunjukkan bahwa media komik digital berbasis aplikasi canva sangat valid dan praktis digunakan sebagai media ajar, sementara penelitian oleh Susanto & Ana, (2024) serta Anggrayni et al., (2024) menyatakan bahwa media komik digital berbasis aplikasi canva terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik digital berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar, khususnya pada materi IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media ajar yang dikembangkan serta menilai respon peserta didik terhadap bahan ajar tersebut. Diharapkan media komik digital berbasis aplikasi canva ini mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE

Secara mendasar dapat digaris bawahi bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang ingin mengembangkan produk tertentu yang dianggap baru atau pembenahan dari produk yang sebelumnya yang telah ada untuk memperbaiki sistem yang ada artinya penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk. Penelitian Pengembangan mengedepankan uji produk (validasi) yang dikembangkan apakah produk yang dikembangkan tersebut lebih efektif, efisien, dan memiliki daya tarik dalam mengadopsinya dari produk lama yang telah ada (Fatirul & Walujo, 2022).

Metode yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode ini memiliki tujuan utama untuk

menghasilkan suatu produk melalui serangkaian proses yang dimulai dari tahap identifikasi dan penemuan potensi masalah yang mungkin terjadi, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan secara sistematis untuk menciptakan solusi yang efektif, serta pengembangan produk secara menyeluruh agar dapat menghasilkan solusi terbaik yang mampu menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya (Waruwu, 2024).

Dari penjelasan diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses sistematis untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan melalui siklus analisis, revisi, dan perbaikan berkelanjutan hingga produk mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian pengembangan mencakup berbagai model, dan model yang digunakan oleh peneliti adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang perlu dilalui untuk melaksanakan penelitian pengembangan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Diagram Model ADDIE

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 17 Batu Gadang, SD Negeri 11 Indarung, dan SD Negeri 12 Padang Besi. Pertimbangan peneliti dalam pemilihan subjek uji coba ini adalah karena lingkungan sekolah yang mendukung pelaksanaan penelitian dan juga tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.

Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media ajar yang dikembangkan, sehingga digunakan data validasi dari para ahli. Serta untuk menilai kepraktisan media ajar, data yang diperoleh dari uji coba bahan ajar, yang mencakup angket respons dari guru dan angket respons dari peserta didik.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu:

a. Instrumen Validasi : Meliputi validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media.
b. Instrumen Praktikalitas : Menggunakan angket respon guru dan angket respon peserta didik.
c. Instrumen Efektivitas : Menggunakan soal evaluasi Pre-Test dan Post-Test.

Teknik Analisis Data

a. Analisis Validitas :Data dianalisis menggunakan skala likert dengan rumus perhitungan persentase validitas.
b. Analisis Praktikalitas :Menggunakan analisis deskriptif dan perhitungan persentase kepraktisan.

c. Analisis Efektivitas :Uji efektivitas dilakukan dengan menganalisis hasil pre-test dan post-test peserta didik menggunakan SPSS dan Microsoft Excel.

Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian hasil penelitian ini ditentukan berdasarkan persentase sebagai berikut:

a. Validitas : 90–100% (Sangat Valid)
b. Praktikalitas : 90–100% (Sangat Praktis)
c. Efektivitas : Peningkatan nilai Pre-Test ke Post-Test

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar menggunakan Website Nearpod pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Berikut adalah uraian detail dari setiap tahapan:

Analysis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait kebutuhan pengguna, identifikasi masalah, serta kesesuaian kurikulum. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap anlisis dilakukan bertujuan untuk menganalisis terhadap kebutuhan, materi, serta kurikulum. Tahap analisis awal ialah analisis kebutuhan yang dilakukan dengan observasi dan wawancara ditiga sekolah yaitu SDN 11 Batu Gadang, SDN 12 PadanG Besi, dan SDN 11 Indarung yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan yang berhubungan dengan karakteristik peserta didik dan media pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui hal yang dibutuhkan guru untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas. Hasil analisis kebutuhan dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti temukan yaitu: (1) Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran, sedangkan kurikulum merdeka menuntut adanya integrasi teknologi pada proses pembelajaran, (2) Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang sesuai. Dalam prosesnya, peneliti menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa kelas III di SDN 17 Batu Gadang, SDN 12 Padang Besi, dan SDN 11 Indarung untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik serta permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik pada media pembelajaran digital yang memuat teks, gambar, suara, video, dan animasi, sedangkan hanya sebagian kecil yang kurang menyukainya.

d. Analisis Materi

Analisis materi yang dilakukan peneliti didasarkan pada Kurikulum Merdeka, buku panduan guru, buku peserta didik, serta berbagai sumber lain yang relevan dengan proses pembelajaran. Langkah ini bertujuan untuk menentukan materi yang akan dianalisis, khususnya pada pembelajaran kelas III SD, tepatnya kelas III Fase B untuk mata pelajaran IPAS Bab 6 Topik A “Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal”. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti

mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis aplikasi Canva untuk mata pelajaran IPAS, dan hasil pengembangannya telah dinyatakan sesuai.

e. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang konsep rancangan media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka

Design (Perancangan)

Menggunakan media komik digital berbasis aplikasi canva yang dirancang bisa mempermudah pendidik menyampaikan materi Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat variatif dan inovatif. Hasil dari rancangan media adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Cover



Gambar 2. Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Pengenalan Tokoh



Gambar 4. Tampilan Awal Halaman Materi



Gambar 5. Tampilan Akhir Halaman Materi



Gambar 6. Halaman Mengakhiri Pembelajaran

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan kegiatan validasi kepada para ahli atau validator setara dengan bidangnya, terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media.setelah melaksanakan validasi kepada para ahli validator, maka dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan untuk dilakukan perbaikan pada media komik digital berbasis aplikasi canva yang telah dirancang, hasil revisi yang dilakukan untuk mendapatkan kevalidan dalam media pembelajaran sehingga layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Berikut hasil penilain validitas oleh validator, dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran

No	Uji Coba Kevalidan	Persentase	Kategori
1	Validasi Materi	96.00%	Sangat Valid
2	Validasi Bahasa	92.00%	Sangat Valid
3	Validasi Media	86.67%	Valid
Rata-rata Keseluruhan		**91.56%**	**Sangat Valid**

Tabel 2. Kategori Validitas Media Pembelajaran

Rentang	Kategori Valid
90% - 100 %	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Tidak Valid
≤54%	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan penjelasan diatas, dijelaskan bahwa pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva sudah teruji kevalidannya dengan penilaian dengan kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Implementation (Development)

Tahap implementasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menerapkan media komik digital berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPAS di kelas III SD yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya. Kegiatan ini mengikuti modul ajar yang telah disusun oleh

peneliti. Pada tahap penerapan media komik digital berbasis aplikasi canva yang telah dikembangkan, dilakukan uji coba produk pada pembelajaran IPAS dengan materi Bab 6: Aku Bagian Dari Masyarakat, Topik A: Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal di SDN 17 Batu Gadang dengan jumlah siswa 14 orang. Sementara itu, implementasi dilakukan di SDN 11 Indarung dengan jumlah siswa 17 orang, dan SDN 12 Padang Besi dengan jumlah siswa 20 orang di wilayah Lubuk Kilangan.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan, adapun kesimpulan yang peneliti dapatkan yaitu:

1. Media Komik Digital berbasis Aplikasi Canva mudah digunakan oleh peserta didik karena dapat diakses melalui *chromebook/*laptop.
2. Peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media Komik Digital berbasis Aplikasi Canva
3. Peserta didik terlihat aktif dan antusias saat pembelajaran menggunakan Media Komik Digital berbasis Aplikasi Canva sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berikut hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik dapat dilihat melalui tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Respon Guru

No	Asal Sekolah	Persentase	Kategori
1	SDN 17 Batu Gadang	97,14%	Sangat Praktis
2	SDN 11 Indarung	88,57%	Praktis
3	SDN 12 Padang Besi	97,14%	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan		94,29%	Sangat Praktis

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Asal Sekolah	Persentase	Kategori
1	SDN 17 Batu Gadang	91,43%	Sangat Praktis
2	SDN 11 Indarung	96,08%	Praktis
3	SDN 12 Padang Besi	91,50%	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan		93,00%	Sangat Praktis

Tabel 5. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Rentang	Kategori Valid
90% - 100 %	Sangat Praktis
80% - 89%	Praktis
65% - 79%	Cukup Praktis
55% - 64%	Tidak Praktis
≤54%	Sangat Tidak Praktis

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva sudah teruji kepraktisannya dengan kategori “sangat praktis”. Berikut hasil uji efektivitas dapat dilihat melalui tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran

Nama Sekolah	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan
SDN 17 Batu Gadang	46	89	93%

SDN 11 Indarung	45	89	98%
SDN 12 Padang Besi	51	88	73%

Berdasarkan data yang didapat peneliti diatas, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva sudah teruji keefektifannya dalam pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini. Evaluasi dilakukan berdasarkan tahap implementasi, yaitu dengan cara mengukur produk melalui angket yang mengukur praktikalitas dari respon guru dan peserta didik. Pada pengukuran keefektifan bahan ajar dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* dan *post-test.*

Pembahasan

Pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Hasil dari proses pengembangan tersebut kemudian diimplementasikan pada tiga kelas di sekolah yang berbeda dan telah dijelaskan pada bagian hasil penelitian. Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva untuk pembelajaran IPAS pada Bab 6: Aku Bagian Dari Masyarakat, Topik A: Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal di kelas III sekolah dasar telah sesuai dengan tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini mengikuti lima tahap utama dalam model ADDIE sebagaimana dikemukakan oleh (Asmayanti et al., 2020), yaitu tahap analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*).

Hasil Uji Validitas

Penilaian terhadap media komik digital berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPAS Bab 6 Topik A di kelas III sekolah dasar menunjukkan hasil sangat valid. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses uji validitas oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Menurut (Ani Daniyati et al., 2023), suatu media pembelajaran atau perangkat pembelajaran dapat digunakan apabila telah melewati tahap uji validitas. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, media ajar yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak untuk diimplementasikan karena memperoleh skor yang termasuk dalam kategori sangat valid, sebagaimana tercantum dalam hasil penelitian.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis terhadap data hasil uji validitas untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil analisis, media ajar yang dikembangkan terbukti berada pada kategori sangat valid. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media komik digital berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran IPAS Bab 6: Aku Bagian Dari Masyarakat, Topik A: Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal dapat diterapkan dengan baik, baik di sekolah tempat uji coba maupun di sekolah penerapan lainnya.

Hasil Uji Praktikalitas

a. Respon guru

Data mengenai praktikalitas diperoleh dari para guru yang terlibat dalam penelitian, yaitu Ibu Yulita, S.Pd dari SDN 17 Batu Gadang sebagai sekolah uji coba, serta Ibu Yeffi Yelfika, S.Pd dari SDN 11 Indarung dan Ibu Sriyenti, S.Pd dari SDN 12 Padang Besi sebagai sekolah penerapan. Hasil rata-rata persentase angket respon guru menunjukkan kategori “sangat praktis”, sesuai dengan modifikasi kategori uji validitas yang dikemukakan oleh (Sidharta, 2015). Temuan ini mengindikasikan bahwa media komik digital berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran IPAS

Bab 6: Aku Bagian Dari Masyarakat, Topik A: Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal telah memenuhi kriteria kepraktisan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Respon Peserta Didik

Data hasil penilaian akhir praktikalitas dari respon peserta didik di sekolah uji coba, yaitu SDN 17 Batu Gadang, serta di sekolah penerapan, yaitu SDN 11 Indarung dan SDN 12 Padang Besi, menunjukkan skor dengan kategori "sangat praktis." Hasil ini sejalan dengan kriteria modifikasi nilai praktikalitas yang dikemukakan oleh (Sidharta, 2015). Dengan demikian, media komik digital berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran IPAS Bab 6: Aku Bagian Dari Masyarakat, Topik A: Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil Uji Efektifitas

Data hasil uji efektivitas yang diperoleh dari sekolah uji coba, yaitu SDN 17 Batu Gadang, serta di sekolah penerapan, yaitu SDN 11 Indarung dan SDN 12 Padang Besi, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong efektif. Efektivitas tersebut terlihat dari hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik di SDN 11 Indarung dan SDN 12 Padang Besi. Berdasarkan analisis data tersebut, diketahui bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Bab 6 Topik A mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis terhadap pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva dalam pembelajaran IPAS kelas III Bab 6: Aku Bagian Dari Masyarakat, Topik A: Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal, diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Dari aspek validitas, bahan ajar memperoleh skor 91,56% berdasarkan penilaian terhadap komponen materi, bahasa, dan media, sehingga tergolong sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari sisi praktikalitas, hasil respon menunjukkan bahwa guru memberikan nilai sebesar 94,29%, sedangkan peserta didik memberikan 93,00%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis dalam penerapannya di kelas. Sementara itu, aspek efektivitas terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, yaitu sebesar 46,34% di SDN 17 Batu Gadang, 71,43% di SDN 11 Indarung, dan 92,63% di SDN 12 Padang Besi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis aplikasi canva ini telah memenuhi seluruh indikator pengembangan media pembelajaran yang baik serta dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan layak diterapkan di kelas III Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pencapaian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Fikhen Tri Wulandari, M. Pd atas bimbingan, arahan, serta masukan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih juga kepada Bapak Drs. Arwin, M.Pd. selaku validator materi, Bapak Dr. Adrias, M. Pd. selaku

validator bahasa, dan Ibu Serly Safitri, M. Pd selaku validator media atas saran dan masukan yang sangat berharga. Penghargaan yang tulus juga peneliti sampaikan kepada Ibu Dr. Leni Zahara, S. Pd., M.Pd. dan Bapak Drs. Zuardi, M.Si. selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan ilmu, kritik, serta arahan yang bermanfaat demi penyempurnaan artikel ini. Peneliti juga berterima kasih kepada kepala sekolah, para guru, serta peserta didik SDN 17 Batu Gadang, SDN 11 Indarung, dan SDN 12 Padang Besi atas dukungan dan partisipasinya dalam pelaksanaan penelitian. Tak lupa, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada kedua orang tua tercinta atas doa, motivasi, dan semangat yang senantiasa diberikan hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267.

Fatirul, achmad N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*.

Firmansyah, F., Raupu, S., K., N., & Herawati, H. (2023). Dampak Kemajuan Teknologi Pendidikan Terhadap Kinerja Guru. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, *8*(2), 299–314. https://doi.org/10.24256/kelola.v8i2.4160

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(1), 145–163. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3), 919–929. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603

Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(4), 1093. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, *1*, 1–29.

Uno, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 28–33.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 229–234. https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127