

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS III DI SEKOLAH DASAR NEGERI 064017 MEDAN KECAMATAN PERJUANGAN

Riska Aulika¹, Apiek Gandamana², Ibrahim Gultom³, Dody Feliks⁴, Husna Tambunan⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Sumatera Utara Indonesia

Email: riskaaulika645@gmail.com

Article History

Received: 12-09-2023

Revision: 18-09-2023

Accepted: 20-09-2023

Published: 21-09-2023

Abstract. The purpose of this study is to develop digital comic media based on the Canva application, in terms of the feasibility and benefits of learning media in the research learning process used in this study is a type of research and development or Research and Development (R&D). The development of this media used procedures from ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects in this study were 1 class teacher and 15 students who were directly involved in the teaching and learning process every day. As well as 1 material expert and 1 media expert. Data collection was carried out by means of: observation, questionnaires, interviews, and tests. The results showed that the Canva Application-Based Digital Comics media was "Very Eligible" with details of the eligibility percentage obtained from media experts of 88% with the criteria of "Very Eligible", material experts of 84% with the criteria of "Very Eligible", Education practitioners (teachers) by 94% with the criteria of "Very Practical", education practitioners (students) by 92% with the criteria of "Very Practitioner", and student learning outcomes after using digital comic media based on the Canva application have increased with the acquisition of a post-test score of 87.5% with the criteria of "Effective".

Keywords: Learning Media, Digital Comics, Canva Application, ADDIE

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik digital berbasis aplikasi canva, penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Pengembangan media ini menggunakan prosedur dari ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations). Adapun subjek dalam penelitian ini yakni 1 orang guru kelas dan 15 peserta didik yang secara langsung terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar disetiap hari. Serta 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: observasi, angket, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva " Sangat Layak" dengan rincian presentase kelayakan yang didapatkan dari ahli media sebesar 88% dengan kriteria " Sangat Layak", ahli materi sebesar 84% dengan kriteria " Sangat Layak", Praktisi pendidikan (guru) sebesar 94% dengan kriteria " Sangat Praktis", praktisi pendidikan (peserta didik) sebesar 92% dengan kriteria " Sangat Praktisi", serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis aplikasi canva mengalami peningkatan dengan perolehan nilai post test sebesar 87,5% dengan kriteria "Efektif".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Aplikasi Canva, ADDIE

How to Cite: Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (2), 763-771. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266>.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan psikologi peserta didik pada berbagai tahap usia. Untuk mencapai efektivitas dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pendidik harus mampu menciptakan media pembelajaran yang cocok dengan materi dan tingkat usia siswa (Yulia Darniyanti, 2021). Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidup mereka. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Dalam proses pembelajaran suatu pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No 22 Tahun 2017). Agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan pendidik harus mampu mengembangkan kreatifitasnya dalam mengelola pembelajaran dikelas. Perkembangan inovasi yang harus digunakan guru adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, produktif, dan menyenangkan (Luh Putu Mekar Wulandari, 2022).

Media merupakan segala alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untu mencapai tujuan pembelajaran (Muhammad Hasan, 2019). Media pembelajaran selain membangkitkan motivasi dan minat belajar pada siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman pada dirinya, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Penggunaan media akan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Zulherman, 2021).

Media yang menarik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Sari dalam Senjaya, 2022). Penggunaan media komik digital tersebut diharapkan agar siswa dapat menerima materi dengan baik, selain itu dengan penggunaan media ini diharapkan siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran dan semakin senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (Tirtoni, 2016). Media pembelajaran berbasis komik digital akan memberikan dampak yang lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Dian Sudiantini, 2018). Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan komik digital dapat memberikan kesan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah mengerti.

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang telah di kelas III SDN 064017 Medan, ternyata masih banyak ditemukan permasalahan yang terdapat dalam kegiatan belajar mengajar baik penggunaan sarana dan prasarana yang belum maksimal. Dimana pada saat menyampaikan materi pembelajaran media yang digunakan oleh guru hanya berupa gambar-gambar yang di print out dan buku pegangan, pendidik. Selama peserta didik mengikuti pembelajaran terutama pada muatan PPKn sebagian dari siswa tampak tidak tertarik mengikuti pembelajaran pada muatan PPKn karena pendidik hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada bantuan media yang bervariasi, pada saat guru selesai melakukan pembelajaran guru melaksanakan Tanya jawab tentang materi yang telah diajarkan tetapi beberapa siswa tidak mampu menjawab dan bingung. Guru menjelaskan bahwa dalam penilaian keseharian siswa, terdapat sebagian siswa yang masih memperoleh nilai dibawah 70.

Tabel 1. Nilai KKM Kelas III Mapel PPKn

KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
≥ 75	Tuntas	7	43,75
< 75	Tidak Tuntas	9	56,25
Jumlah Siswa		16	100

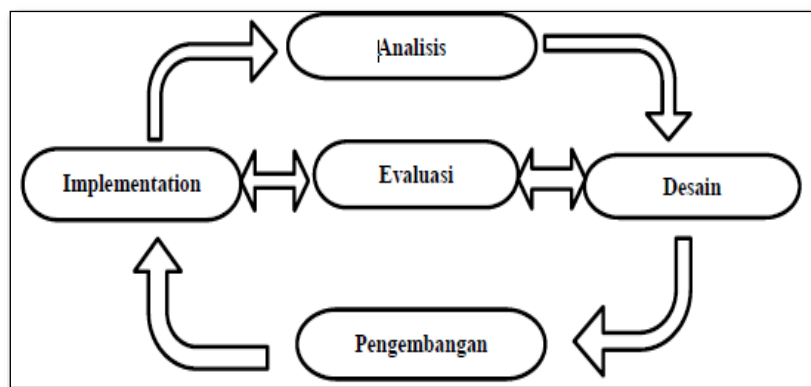
Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat dijadikan salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini berpotensi untuk disukai oleh siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan teks atau topik pembelajaran yang panjang dan rumit yang dibaca dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 pada siswa kelas III.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Penelitian pengembangan ialah usaha untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori. Sedangkan menurut Sugiyono jenis penelitian dan pengembangan (R & D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Peneliti mengembangkan atau membuat produk media pembelajaran berbasis komik digital, pada materi hak dan kewajiban anggota keluarga dan warga sekolah untuk siswa kelas III di SD. Pengembangan media ini menggunakan prosedur

dari ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Peterso menyimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengatran karena strukturnya yang umum.

Prosedur dan Rancangan penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media komik digital yang diangkat dari model ADDIE (Dick and Carry 1996) yang memiliki 5 tahapan. Komponen yang saling berkaitan dan tersusun secara sistematis yang artinya dari tahap awal sampai tahap terakhir dalam pengaplikasiannya harus dilakukan secara tersusun atau sitematik dan tidak bisa dilakukan secara acak Adapun langkah-langkah pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Subjek penelitian merupakan orang yang akan menjadi sumber informasi dan data yang dibutuhkan dalam memenuhi topik penelitian yang akan dilakukan. Adapun subjek dalam penelitian ini yakni 1 orang guru kelas dan 15 peserta didik yang secara langsung terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar disetiap hari. Serta 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Dalam penelitian ini, peneliti dapat mengumpulkan data dengan melakukan beberapa cara yaitu:

- Observasi; observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non- partisipan, yaitu dalam observasi ini peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen dalam kegiatan.
- Angket (kuesioner); kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2019). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang

efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

- Wawancara (interview); wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.
- Tes; tes dalam penelitian digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan produk baru (Pretest) dan setelah diberikan perlakuan dengan produk baru (posttest). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis tes pilihan ganda, yang dimana terdiri dari empat pilihan opsi atau alternatif jawaban.

Jenis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan atau saran untuk perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli media dan skor hasil angket.

HASIL

Pengembangan Media Komik Digital

Pengembangan Media komik digital berbasis aplikasi canva yang peneliti kembangkan menggunakan metode Research & Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap pertama adalah tahap analysis (analisis). Pada tahap analisis ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi dan kurikulum, dan analisis peserta didik. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan proses pengumpulan data. Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini peneliti mendesain media komik digital berbasis aplikasi canva yang dibuat dengan software meliputi penyusunan bahan-bahan pembelajaran dengan mempelajari dan menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III sekolah dasar. Setelah peneliti menyusun dan mengumpulkan bahan-bahan pembelajaran, peneliti mendesain media komik digital dengan langkah-langkah yang telah peneliti tentukan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pengembangan ini peneliti mengembangkan media komik digital berbasis aplikasi canva dari keseluruhan komponen yang telah disiapkan. Pada tahap ini dilakukan validasi ahli materi, validasi ahli media dan instrument tes serta

dilakukan penilaian praktisi pendidikan guru dan siswa untuk memperoleh saran dan komentar terhadap media pembelajaran agar layak dan praktis digunakan oleh peserta didik. Tahap keempat adalah tahap penerapan. Pada tahap ini media pembelajaran telah selesai dikembangkan dan dilakukan penerapan kepada peserta didik. Tahap penerapan bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis aplikasi canva dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pemberian soal pilihan berganda sebanyak 25 soal Sebagai pretest dan post test. Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada setiap penilaian produk yang telah dilakukan pada saat proses pengembangan dan penerapan. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media, validator instrument tes, praktisi pendidikan guru dan siswa serta dilakukan efektivitas dengan pretest dan post test yang dikerjakan oleh peserta didik kelas III SD Negeri 064017 medan yang berjumlah 16 orang. Pada tahap ini dapat diketahui bahwa produk yang diterapkan layak atau tidak layak untuk digunakan pada peserta didik.

Kelayakan Produk Media Komik Digital

Kelayakan dari media komik digital berbasis aplikasi canva diperoleh dari hasil data uji validitas oleh validator materi, media, instrument tes, data praktikalitas oleh praktisi pendidikan guru dan peserta didik serta dari data efektivitas soal pretest dan post test yang diuji coba kepada peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil validasi materi oleh ahli 1. Pada tahap 1 yang dilakukan secara tatap muka memperoleh skor sebanyak 37 dengan persentase kelayakan 74% termasuk kategori “Layak” dan perlu direvisi kembali. Selanjutnya pada tahap 2 memperoleh skor sebanyak 43 dengan persentase kelayakan 86% termasuk kategori “Sangat layak” untuk digunakan pada peserta didik.

Data yang diperoleh dari hasil validasi media oleh ahli 2. Pada tahap 1 yang dilakukan secara tatap muka memperoleh skor sebanyak 48 dengan persentase kelayakan 64% termasuk dalam kategori “Layak” dan perlu dilakukan revisi kembali. Selanjutnya pada tahap 2 memperoleh skor sebanyak 66 dengan persentase kelayakan 88% termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan pada peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil validitas instrument. Pada tahap 1 dilakukan secara tatap muka memperoleh skor sebanyak 38 dengan persentase kelayakan 76% termasuk kategori “Layak” dan perlu direvisi kembali. Selanjutnya tahap 2 memperoleh skor sebanyak 47 dengan persentase kelayakan 94% termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan pada siswa.

Data yang diperoleh dari hasil praktisi pendidikan (guru) yang dilakukan secara tatap muka memperoleh skor sebanyak 71 dengan persentase 94% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan pada peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil praktisi pendidikan (peserta didik) oleh 16 orang peserta didik yang dilakukan secara tatap muka memperoleh skor sebanyak 736 dengan persentase 92% termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis” untuk digunakan pada peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil efektivitas soal pretest dan post test yang diuji kepada peserta didik memperoleh peningkatan dari 56,25% hingga mencapai 87,5%. Soal pretest dilakukan secara tatap muka oleh peserta didik yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 9 orang dengan persentase 56,25% termasuk kategori “Kurang Efektif”. Selanjutnya soal post test yang dilakukan oleh peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 14 orang dengan persentase 87,5% termasuk kategori “Sangat Efektif”. setelah media komik digital diterapkan disekolah.

DISKUSI

Berdasarkan hasil data di atas, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Layak” dalam segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis aplikasi canva layak, praktis dan efektif untuk digunakan kepada peserta didik. Adapun kelebihan dan kelemahan dari media komik digital yaitu (1) menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik, (2) menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik, (3) menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca, (4) cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami, (5) meningkatkan keinginan membaca peserta didik, (6) membantu siswa mengerti materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (7) materi yang disajikan lebih menarik, (8) dapat dibaca dimana saja dan kapan saja walaupun tanpa terhubung ke jaringan internet, (9) dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, dan (10) menambah minat peserta didik dalam belajar.

Media ini juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya. kelemahan dari media komik digital adalah sebagai berikut antara lain, Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap peserta didik mempunyai gaya belajar masing-masing. Oleh karena itu komik tidak akan terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis, karena pasti setiap peserta didik memiliki gaya masing-masing

dalam belajar. Dengan kata lain media belajar harus menyesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas III SD Negeri 064017 Medan, dapat disimpulkan bahwa Hasil validasi terhadap media komik digital berbasis aplikasi canva pada tema 6 Energi dan Perubahannya subtema 2 Perubahan Energi pembelajaran 3 (muatan PPKn) pada kelas III SD Negeri 064017 Medan dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran, yang telah divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Praktikalitas media komik digital berbasis aplikasi canva dikembangkan oleh praktisi pendidikan guru dan siswa. Praktisi pendidikan (guru) memberikan penilaian sebesar 94% dan hasil penilaian dari keseluruhan angket respon peserta didik memperoleh penilaian sebesar 88%. Artinya media komik digital praktis dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Efektivitas media komik digital berbasis aplikasi canva dapat dilihat dari nilai post test keseluruhan peserta didik mendapat persentase ketuntasan belajar sebesar 87,5%. Oleh karena itu, media pembelajaran komik digital efektif digunakan dan dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses pembelajaran.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan maka peneliti memberikan rekomendasi yaitu untuk pihak sekolah, Media komik digital berbasis aplikasi canva diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan perangkat pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva dapat digunakan sebagai bahan ajar dan sumber belajar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terkhusus hak dan kewajiban anggota keluarga dan warga sekolah dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini mengalami beberapa kendala dan dapat teratasi atas dukungan dan bantuan dari beberapa pihak baik secara moral maupun materi. Oleh

karena itu pada kesempatan ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Negeri Medan, Keluarga, Dosen Pembimbing, Teman-teman serta berbagai pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

REFERENSI

- Dian Sudiantini, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Penalaran Matematis Siswa. *JPPM*, 11(1).
- Luh Putu Mekar Wulandari, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 33–41.
- Muhammad Hasan, M. D. (2019). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Senjaya, R. P. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*. 1(2), 99-106.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. CV. Buku Baik Yogyakarta.
- Yulia Darniyanti, D. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.
- Zulherman, G. P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2384–2394.