

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN CANVA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATERI
NEGARAKU INDONESIA PELAJARAN PPKn KELAS IV
SDN 105359 SUMBEREJO**

Novika Apri Yunanda¹, Sujarwo²,
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
e-mail : ¹novikaapriyunanda@umnaw.ac.id, ²sujarwo@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

Education is an important process that is part of human life. A good learning process begins with wise planning. To reduce the emergence of barriers to learning. Teachers need to prepare learning tools that guide educational staff and students to think creatively and be able to adapt to current developments to produce students who are only active, creative, and innovative. Based on the result of the result of the researcher's observations in learning activities on Negaraku Indonesia material during the class IV PPKn lesson process at SDN 105359 Sumberejo, problems were found in the ongoing PPKn learning. The problems found include, teachers rarely use media in the learning process, student's low interest in learning when following lessons that have been taught by the teacher during the lesson, in civics learning teachers are more focused by using the lecture method where the teacher focuses on explaining and students only listen and take notes. Students are bored with the learning that is taking place because the teacher is just monotonous about text books. Based on the problem encountered from the results' interest in learning. The solution that can be implemented is by using learning media and learning models that can attract students' enthusiasm for learning. One of the appropriate media and learning models to increase students' interest in learning in civics lessons is digital comic media and the cooperative Think Talk Write (TTW) learning models. The aim of this research is to analyze the validity, practicality and response of students to Canva-based digital comic media using the cooperative think talk write model to increase students' interest in learning about Negaraku Indonesia material for grade IV PPKn lessons at SDN 105359 Sumberejo. The research method used in this research is research and development (R&D) with a 4D model (define, design, development, dissemination). From the result of the research, the average validity value was 3.62 "valid", the practicality score of 3.71 met the practicality criteria. From interest in learning towards digital comic media using Canva in the material My Country, Indonesia obtained a validity percentage of 77.3% of the 15 instrument items. Questionnaire distributed to 20 students. With percentage results to reach the "Decent" category.

Keywords : Education, Digital Comics, Increase Interest In Learning.

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu proses penting yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Proses pembelajaran yang baik diawali dengan perencanaan yang bijak. Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang menuntun tenaga pendidikan maupun peserta didik

untuk berpikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik hanya yang aktif, Kreatif, inovatif. Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam kegiatan pembelajaran pada materi Negaraku Indonesia saat proses pelajaran PPKn Kelas IV SDN 105359 Sumberejo, ditemukan permasalahan pada pembelajaran PPKn berlangsung. Permasalahan yang ditemukan diantaranya, Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran, rendahnya minat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, dalam pembelajaran PPKn guru lebih terfokus dengan menggunakan metode ceramah yang dimana guru terfokus menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat, siswa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung karena guru hanya monoton ke buku paket. Berdasarkan masalah tersebut yang ditemui dari hasil observasi yang dilakukan maka diperlukan adanya sebuah inovasi atau solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar siswa. Salah satu media dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PPKn adalah media komik digital dan model pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW). Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis kevalidan, kepraktisan, respon siswa terhadap media komik digital berbasis canva menggunakan model kooperatif think talk write untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan model 4D (*define, design, development, dissemination*). Dari hasil penelitian memperoleh kevalidan nilai rata-rata sebesar 3,62 "Valid", kepraktisan skor 3,71 memenuhi kriteria kepraktisan, Dari Minat Belajar terhadap media komik digital berantuan canva pada materi negaraku Indonesia memperoleh persentase kevalidan 77,3 % dari 15 butir instrumen angket yang disebar kepada 20 peserta didik. Dengan hasil persentase untuk mencapai kategori "Layak".

Kata Kunci: Pendidikan, Komik Digital, Meningkatkan Minat Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses penting yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, Pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran yang baik diawali dengan perencanaan yang bijak. Dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru akan tetapi, peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Sukamawarti, 2022). Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang menuntun tenaga pendidikan maupun peserta didik untuk berpikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik hanya yang aktif, Kreatif, inovatif dan tentunya, berakhlak mulia (Hidayat dkk., 2018).

Media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang akan membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Wibawanto, 2017.

Pada observasi di kelas IV, waktu pelajaran PPKn berlangsung terdapat sebuah buku paket PPKn saja, dan saat itu guru tidak menggunakan media pembelajaran, hanya saja guru menjelaskan menggunakan buku paket yang di dalamnya terdapat gambar-gambar yang ada di buku paket PPKn.

Media Komik dapat dibuat dengan semarik mungkin. Seiring dengan perkembangan zaman, Teknologi pun semakin maju. Oleh Karena itu kini komik setelah beralih menjadi digital, tidak digambar secara manual, dengan memanfaatkan teknologi, peneliti dapat

membuat media komik secara digital dengan menggunakan aplikasi canva sebagai penunjang dalam pembuatan komik digital. Pada aplikasi canva telah menyediakan berbagai template dan fitur-fitur yang menarik untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Selain bisa membuat seperti presentasi, membuat modul, video pembelajaran, dan masih banyak yang lainnya. Dari media yang telah di buat namun memiliki tujuan yang sama yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan pemahannya dapat diselaraskan (Tafono,2018). Media Komik digital banyak digunakan dan dapat menarik perhatian siswa agar lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, Komik digital adalah transformasi teknologi media komik yang berbentuk cetak atau buku menjadi komik digital dengan format elektronik, Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa media komik digital merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, dan teknologi. (Riwanto, 2018).

Model pembelajaran suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Arends, 1997:7 dalam Bunga, dkk., 2021). Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam kegiatan pembelajaran pada materi Negaraku Indonesia saat proses pelajaran PPKn Kelas IV SDN 105359 Sumberejo, ditemukan permasalahan pada pembelajaran PPKn berlangsung. Permasalahan yang ditemukan diantaranya, Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran, rendahnya minat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, dalam

pembelajaran PPKn guru lebih terfokus dengan menggunakan metode ceramah yang dimana guru terfokus menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat, siswa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung karena guru hanya monoton ke buku paket, Guru juga belum menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga pembelajaran tidak terarah dengan baik sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Menurut (Hidayat dan Khayroiayah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guruperlu mempersiapkan perangkatpembelajaran yang

tepat. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang minat belajar peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, itulah mengapa pentingnya penggunaan media pembelajaran pada kelas IV. Inilah yang nantinya yang akan mempengaruhi minat belajar dari diri siswa.

Rendahnya minat belajar siswa bukan tidak beralasan, ini dapat disebabkan dari faktor eksternal yaitu guru tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah siswa dan menarik minat belajar siswa, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas-tugas dari lembar kerja siswa saja. Tentu saja hal ini dapat membuat minat belajar siswa rendah. Sebagaimana yang diungkapkan Malaputri., dkk (Awalia, Ika, & Kironoratri, 2012) berpendapat bahwa minat belajar dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menentuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal pula, penyebab minat belajar siswa menuru yang berakibatkan berkurang pemahan siswa. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut yakni membuat minat belajar siswa,

keterbatasan sumber belajar, kurang bersamangat dalam belajar dan kebiasaan atau gaya belajar dikelas tidak berubah. Faktor-Faktor tersebut mengarah padahal-hal berikut sebagai tindakan utama yang harus diambil yaitu membangkitkan semangat siswa dalam belajar, merubah kebiasaan atau gaya belajar dikelas yang awalnya hanya mononton menggunakan buku dan membayangkan sesuatu hal dalam belajar menjadi pembelajaran yang nyata dan dapat dinikmati oleh siswa dengan melibatkan alat bantu berupa media pembelajaran sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajar.

Berdasarkan masalah tersebut yang ditemui dari hasil observasi yang dilakukan makan diperlukan adanya sebuah inovasi atau solusi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar siswa. Salah satu media dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PPKn adalah media komik digital dan model pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW)

Media komik digital merupakan media komik digital sangat layak digunakan dalam pelajaran PPKn dalam materi negaraku, pada saat observasi bahwasanya anak kelas IV SD itu motivasi dalam minat belajar ini sangat rendah. lalu guru itu waktu belajar PPKn hanya berfaktokan buku paket dan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka peneliti ingin mengembangkan media komik digital, media komik digital ini sangat berbedah dengan buku-buku umumnya, media komik digital yang dibuat penulis ini akan muncul-muncul karakter tokoh, materi negaraku, gambar-gambar yang menarik, dan juga menggunakan suara sesuai karakternya. Ada juga kelebihan dari media komik digital yaitu Komik dapat menarik perhatian siswa, Komik dapat memotivasi siswa untuk belajar, dan komik dapat membangkitkan rasa

ingin tahu siswa, selain komik mempunyai kelebihan dia juga mempunyai kekurangan yaitu: komik dapat mengalihkan perhatian siswa ketika membuka buku mereka, dan siswa lebih fokus ke gambar dibandingkan teks, sehingga siswa yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks (hanya memahami gambar saja).

Sekolah Sd 105359 Sumberejo Memiliki saran seperti infocus, laptop, dan speaker, memiliki potensi untuk memanfaatkan media komik digital dan di pendengarkan suara karate yang berada di dalam komik digital dan juga siswa dapat melihat dengan jelas, adanya media komik digital siswa dimungkinkan tertarik untuk membacanya dan minat belajarnya semakin meningkat. Selain itu beberapa siswa diketahui suka membaca, karena didalam kelas terdapat pojok bacaan dimana setiap hari selasa dan rabu mereka membaca buku.

Dan ada juga siswa tidak bisa membaca. Pada observasi dikelas IV SD siswanya terdiri dari 20 siswa dan ditemui 1 siswa yang tidak bisa membaca, dikarenakan siswa itu susah untuk mengingat huruf A-Z, tetapi guru kelas IV itu tetap mengajarin untuk membaca dengan cara mengenal huruf A-Z dan mengeja bacaan. Tetapi media komik digital yang di buat oleh penelitian tidak hanya untuk di baca bisa juga didengar suara karakter yang berada dimedia komik digital, jadi siswa yang tidak bisa membaca bisa mendengarkan dengan baik dan mereka bisa dapat memahami isi materi yang berada dimedia komik digital.

Beberapa penelitian terkait dengan media komik digital telah dilakukan diantaranya, Ely Sukma tahun 2017 meneliti tentang, " pada mata pelajaran lilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekolah Dasar Di kota Borgo".

Tri Handayani Tahun 202 meneliti tentang " Media komik digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar " Favia

Avila Syahmi meneliti tentang" Berbasis SMARTHPHONE untuk siswa sekolah dasar'.

Beberapa Review diatas belum di temukan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn.

Sehingga Peneliti Tertarik pada judul" Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 105359 Sumberejo."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Dalam desain penelitian ini pengembangan Media Komik Digital Berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar pada materi Negaraku Indonesia pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. Sugiyono (2019:297) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran Model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Tahapan pengembangan model yang digunakan dalam penelitian adalah model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapanyaitu: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation(Evaluasi) (Mulyatiingsih,2016).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV di SDN 105359 Sumberejo tahun ajaran 2024-2025. Sedangkan objek penelitian ini adalah

Media Komik digital Berbantuan canva untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan media pembelajaran berasal dari lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli bahasa. Analisa data yang diperoleh menggunakan dengan skorskalah likert.

Menurut Sugiyono (2019:93) Skalah likert merupakan skalah yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skalah likert, maka variable yang akan diukur di jabarkan menjadi indikator variable. Kemudian indikator tersebut dijadikan tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen berupa pertanyaan. Dengan skala likert jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif. Berikut ini adalah sklah likert yang digunakan pada setiap pernyataan yang ada pada angket.

Tabel. 1. Skala Likert

Selanjutnya Skor-Skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas IV Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhitungannya agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan. Saadah & wahyu (2020) pehitungannya kelayakan media pada validasi dan praktilitas dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P= Peresentase kelayakan media (dalam bentuk %)

F= Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah Maksimun skor

Tabel. 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Keterangan
85-100(%)	Sangat Layak
69-84(%)	Layak
53-68(%)	Cukup Layak
37-52(%)	Kurang Layak
<36(%)	Sangat Kurang Layak

Sumber : Akbar (2013)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan (Research and development) produk dari penelitian ini adalah media komik digital. Tujuan penlitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsi : 1.Validasi media komik digital berbantuan canva untuk meningkat minat belajar pada materi negaraku Indonesia pelajar PPKn kelas

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Layak
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

IV yang di kembangkan, 2. Kepraktisa media komik digital berbantuan canva untuk meningkatkan minat belajar pada materi negaraku Indonesia pelajaran PPKn kelas IV.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan media pembelajaran yang berupa media komik digital. Adapun modul, media intrumen respon siswa, intrumen minat belajar dan instrumen respon guru. Digunakan sebagai alat pengumpulan data serta kelengkapan proses penelitian.

Penelitian melakukan observasi dengan guru kelas IV SD 105359 Sumberejo sebelum melakukan perancangan produk mediapembelajaran. Analisi data dan hasil penelitian yang di peroleh dalam setiap tahapan pengembangan di sajikan sebagai berikut:

Tahapan Analisis (Analysis)

Tahapan analisis (analysis) merupakan tahap dimana penelitian menganalisis perlunya pengembangan media komik digital dan kelayakan dan syarat-syarat pengembang. Tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup tiga hal yaitu anatar lain: a. Analisis kurikulum. b. Analisi kebutuhan siswa. c. Analisis karakter siswa. Berikut penjelasan tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

a. Analisi kurikulum

Analisis Kurikulum dilakukan peneliti menggunakan kurikulum merdeka. Yaitu analisis capaian pembelajaran pendidikan pancasila, pancasilah yaitu peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Undang-undang dasar negara republik Indonesia tahun 1945 yaitu peserta didik mampu mengidentifikasi aturan dikeluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Bhinekal tunggal ika yaitu peserta didik mampu menjelaskan identifikasi diri, keluarga,dan teman-temannya sesuai budaya, minat dan perilakunya, peserta didik mampu

mengenal dan menyebut identitas dari (fisik dan nonfiksi) orang dilingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menghargai peredaan karakteristik baik fisik

(contoh : miskin, kaya, dll) orang di lingkungan sekita. Peserta didik mampu menghargai

kebinekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhineka Tunggal ika. Negara kesatuan Repulik Indonesia yaitu: Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial udaya lingkungan sekitar, peserta didik mampu memaham lingkungan sekitar, Peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar

(RT\RW\desa\kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Tujuan Pelajaran yaitu dapat menemukan dan mengenal makna sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan masyarakat. Dapat menunjukkan dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat mengenal dan meneledani karakter para perumusan pancasila. Alur tujuan pembelajaran yaitu menjelaskan contoh sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Memahami makna contoh dalam kehidupan sehari-hari dan kaitkan kedalam pancasila. Memahami konsep keberagaman suku, agama, ras dan antar golongan dalam bingkai bhinneka tunggal. Mampu memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan pancasila. Analisi kurikulum ini dilakukan agar pengembangan media yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku atau sedang digunakan sehingga dapat di sesuaikan dengan kurikulum merdeka pada pelajaran PPKn, yang dimana media yang telah dipakai pada kurikulum merdeka yaitu menggunakan media pembelajaran komik digital dalam bentuk

video pembelajaran yang berisi tentang materi negaraku Indonesia pada pelajaran PPKn sesuai dengan pelajaran PPKn menggunakan kurikulum merdeka.

b. Analisis Kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN 105359 Sumberejo. Peneliti menganalisis dengan melakukan observasi kepada guru kelas IV SDN 105359 Sumberejo bapak bani sagira kesuma, S.Pd. wawancara dilakukan dengan bentuk tes wawancara terstruktur media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat umum yaitu hanya berpatokan dengan



buku cetak PPKn saja. Maka dari itu siswa cukup kesulitan menghubungkan materi yang ada di buku secara kontekstual atau dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama melakukan analisis terhadap media pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

C. Analisis Karakter siswa

Analisis yang dilakukan terkait kondisi siswa dan situasi kegiatan pembelajaran di kelas, analisis dalam penelitian ini menggunakan wawancara kepada guru kelas IV SDN 105359 Sumberejo dengan bentuk teks wawancara terstruktur. Di dalam ruang kelas IV berisikan 20 siswa, 11 laki-laki dan 9 perempuan. Pada saat pembelajaran berlangsung terlihat kesulitan siswa dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Berdasarkan wawancaradengan guru

kelas IV mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas tersebut siswa sulit untuk memberikan contoh wujud pancasila dalam sehari-hari yang dilakukan baik dari sekolah, dirumah, maupun dilingkungan. Berdasarakan hasil wawancara yang diperoleh peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu untuk mengatasi kekurangan media pembelajaran yang ada di sekolah.

Tahap Perancangan (Design)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang media komik digital sehingga diperoleh prototype (rancangan awal media komik digital) untuk bangun datar. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut: Tujuan dari tahap ini adalah merancang media komik: digital sehinggaperoleh prototype (rancangan awal) media komik digital untuk materi tahap pengembangan media pembelajaran berupa komik digital peneliti telah mengkaji beberapa referensi untuk tampilan komik digital.

Gambar. 1Tampilan Desain Awal komikdigital

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan media komik digital yang telah didesain. Selanjutnya di validasi 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator media. Penentuan subyek ahli mempunyai criteria yaitu berpengalaman di bidangnya dan pendidikan minimal S2. Instrumen validasi menggunakan *skala likert*.

revisi dan penyempurnaan media komik digital serta instrument. Aspek yang di validasi yaitu: 1. Kualitas isi, 2. Tujuan strateg pembelajaran/instruksional dan 3. Desai media. Dapat dilihat desain awal media komik digital di bawah ini.

**Gambar. 2. Desain produk Awal materi
 Negaraku Indonesia fase 1**

Selanjutnya berikut dibawah ini hasil media komik digital berbantuan canva menggunakan model Kooperatif Think Talk Write untuk meningkatkan minat belajar siswa materi negaraku Indonesia kelas IV yang telah di kembangkan.

dilakukan penyesuaian berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli.

Setelah media selesai dibuat,langkah selanjutnya yakni melakukan validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media.

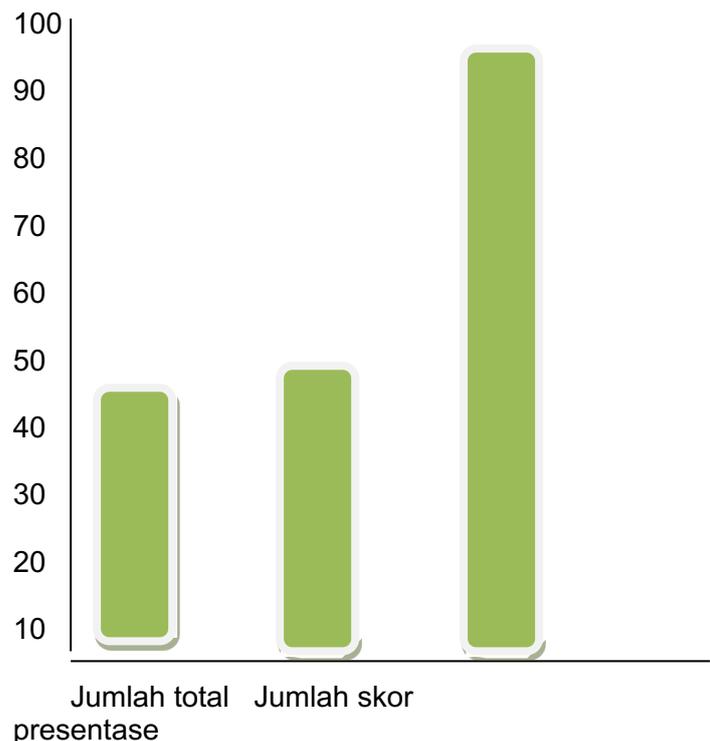
1.Data Validasi Ahli mater.

Hasil validasi materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan materi yang akan digunakan. Validasi terhadap matero dilakukan pada hari rabu tanggal tanggal 03 Juli 2021 oleh bapak Muhammad Faisal Husna, S.Sos., S, Pd, M. H. merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah medan Tujuan dari validasi ahli materi yakni mengetahui kesesuaian materi, kalayakan isi, Aspek penyajian, Aspek kebahasaan. Aspek-aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Pernyataan yang akan diterapkan dalam materi negaraku indonesia. Dalam penelitian ini, metode pengukuran menggunakan skalala likert dengan lima kategori, yaitu sangat baik (5), baik(4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Setelah melakukan tahap pengujian,



Diagram batang Hasil validasi ahli materi komik digital berbantuan canva pada materi negaraku Indonesia Pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo.



maksimu Total yang di peroleh

Berdasarkan data dalam diagram validasi ahli materi dengan skor total 47 sedangkan maksimal adalah 50 maka di hitung persentase kelayakan dengan rumus presentasi kelayakan pada bab III perhitungan presentasi kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{47 \times 100}{50}$$

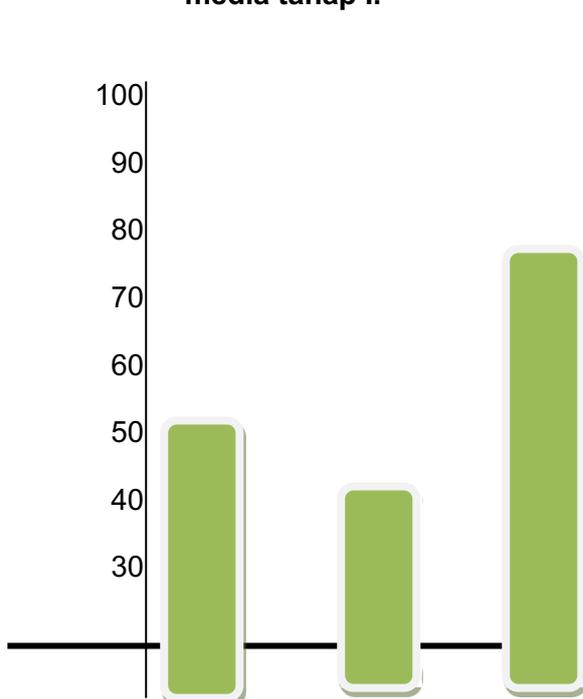
$$= 94$$

Jadi hasil kelayakan materi komik digital adalah 94% dari 10 pernyataan media komik digital negaraku Indonesia yang dikembangkan sangat valid digunakan tanpa revisi dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Hasil validasi media komik digital berbantuan canva tahap 1

Validasi tahap 1 dilakukan pada hari kamis tanggal 11 Juli 2024 oleh dosen Bapak Umar Darwis, S, E., M. Pd., Sebagai ahli media komik digital berbantuan canva untuk menilai media komik digital berbantuan canva.

Berikut diagram batang hasil validasi media tahap I.



20
10

Jumlah total Jumlah skor presentase maksimu Total yang di peroleh

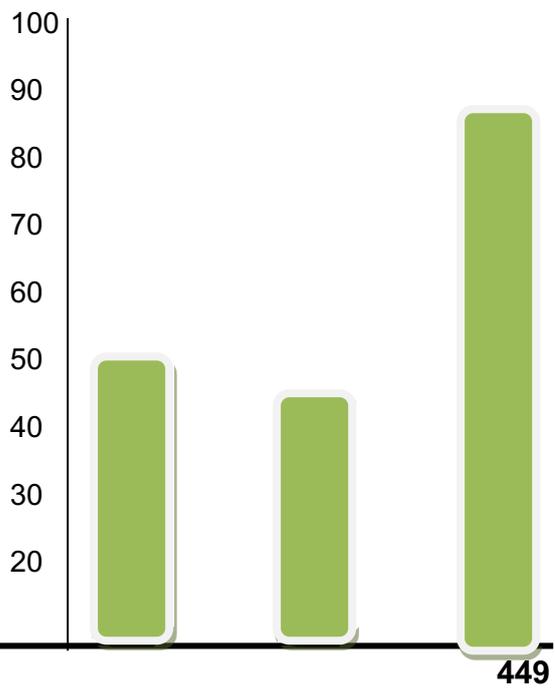
Berdasarkan diagram hasil penelitian ahli media komik digital berbantuan canva dengan skor total 38 sedangkan maksimal 50, maka di hitung persentase kevalidan dengan rumus persentasi kevalidan pada bab III perhitungan kevalidan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{38}{50} \times 100\%$$

$$= 7,6$$

Jadi hasil kevalidan media komik digital berbantuan canva adalah 7,6 yang pada diagram kategori kevalidan ialah layak digunakan setelah revisi atau perbaikan. Hasil validasi ahli media komik digital pada tahap I terdapat bagian yang perlu dilakukan perbaikan revisi atau media komik digital berbantuan canva yang secara singkat disajikan dalam tabel 4.5.

Diagram Batang Media komik digital Tahap II.



10

Jumlah total Jumlah total
 Persentase Peroleh
 Maksimum yang di

Berdasarkan diagram hasil penilaian ahli media komik digital dengan skor total 88, sedangkan skor maksimum adalah 50, maka dihitung presentase kevalid dengan rumus persentase kelayakan pada bab III, Perhitung persentase kevalid sebagai berikut ;

$$\text{Nilai} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88$$

Jadi hasil kevalid media komik digital berbantuan canva tahap II 88% dari 10 pernyataan media komik digital berbantuan canva materi negaraku Indonesia pelajaran PPKn yang dikembangkan valid digunakan tanpa revisi dan dapat di terapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar disekolah.

Tahap penerapan (Implementation).

Pada tahap ini, media komik digital diberikan kepada guru dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian melakukan uji coba produk media komik digital kepada siswa kelas IV SD dengan dibantu oleh wali kelas IV Bapak bani Sagira kesuma, S,Pd. Untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan kuesioner/angket respon siswa diberikan kepada 20 siswa kelas IV diakhir pembelajaran dengan menggunakan sklah *likert*, mendapatkan respon siswa yang baik siswa, hal tersebut akan membuat siswa lebih bersemangat dan lebih memahami pelajaran melalui media komik digital berbantuan canva

untuk meningkatkan minat belajar pada materi negaraku Indonesia pelajaran PPKn yang telah dikembangkan dan telat divalidasi oleh dosen ahli materi.

Pada fase ini, penelitian mendistribusikan kuesioner kepada peserta didik kelas IV SD. Berikut adalah hasil respon siswa terhadap media komik digital berbantuan canva adalah.

a. Hasil Angket Respon Siswa pada Media Komik digital.

Tabel 4.8 Angket Respon Siswa.

Peserta didik							
Respon	1	2	3	4	5	6	7
Modus	4	5	5	5	4	5	5
Frekuensi	6	9	6	7	7	7	7
Persentase %	54 %	81 %	54 %	63 %	63 %	63 %	63 %

Peserta didik							
Respon	8	9	10	11	12	13	14
Modus	5	5	5	4	5	4	5
Frekuensi	6	6	6	7	7	6	9
Persentase %	54 %	54 %	54 %	63 %	63 %	54 %	81 %

Peserta didik						
Respon	15	16	17	18	19	20
Modus	4	5	5	4	5	5
Frekuensi	6	6	6	6	6	6
Persentase %	54 %	54 %	54 %	54 %	54 %	54 %
Modus Kelas	Yang paling banyak muncul : 5 katagori sangat setuju					
Frekuensi	15					

presentase	$\frac{15}{20} \times 100 = 75\%$
------------	-----------------------------------

Frekuensi	14
Presentase	$\frac{14}{20} \times 100 = 70\%$

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media komik digital yang telah digunakan untuk pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia dikelas IV SD terdapat 75% yang dinyatakan cenderung sangat setuju dengan menggunakan media komik digital yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD terhadap media komik digital saat belajar pada pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia terdapat 70% yang dinyatakan setuju terhadap meningkatkan minat belajar menggunakan media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Hasil Angket Minat Belajar.

Peserta didik							
Respon	1	2	3	4	5	6	7
Modus	4	5	5	5	5	4	5
Frekuensi	8	10	7	12	6	6	5
Persentase %	53 %	66 %	46 %	80 %	40 %	40 %	33 %

Peserta didik							
Respon	8	9	10	11	12	13	14
Modus	3	5	5	5	5	4	5
Frekuensi	5	4	6	6	7	6	12
Persentase %	33 %	26 %	40 %	40 %	46 %	40 %	80 %

c. Hasil Angket Respon Guru

Pada fase ini untuk mengetahui hasil respon guru mengenai media komik digital berbantuan canva dan mengetahui materi yang telah digunakan pada media komik digital sesuai dengan pelajaran PPKn, dan materi yang digunakan termasuk pelajaran kelas IV atau materinya sangat mudah dipahami oleh kelas IV SD.

Tabel 4.10 Hasil Respon Guru

Respon Guru	
Modus	4
Frekuensi	6
Presentase	60 %

Berdasarkan hasil respon guru terhadap

Media komik digital yang telah digunakan untuk belajar pada pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia terdapat 60 % yang dinyatakan setuju terhadap media komik digital yang dikembangkan.

Peserta didik						
Respon	15	16	17	18	19	20
Modus	4	5	5	5	5	4
Frekuensi	7	6	5	8	8	5
Persentase %	46 %	40 %	33 %	53 %	53 %	33 %
Modus Kelas	Yang paling banyak muncul = 5 Katagori sangat setuju					

d. Hasil Observasi

Validasi dilakukan dengan cara

menunjukkan observasi serta memberikan angket untuk dinilai apakah terlaksanaan pembelajaran media komik digital layak digunakan. Hasil dapat dilihat dibawah ini :

Tabel Observasi keterlaksanaan pembelajaran media komik digital

Observasi		
Responden	1	2
Modus terlaksanaan	4	4
frekuensi	10	10
Presentase	66%	86%

Berdasarkan hasil observasi I yang dilakukan disekolah SDN 105359 sumberejo pada kelas IV observasi yang dilakukan adalah terlaksanaan pembelajaran pada pelajaran PPKn materi negaraku Indonesia mendapatkan hasil 66% yang dikategori baik,maka akan dilakukan observasi yang ke II yang mendapatkan hasil 86% makan dikategori observasi II sangat baik.

Deskripsi Hasil Respon Siswa Pada Media Komik digital.

Hasil data respon siswa mengenai media komik digital pada materi negaraku Indonesia pembelajaran PPKn, dimana dari skor hasil angket berdasarkan item soal yang disebarkan kepada siswa 20 siswa di kelas IV memperoleh skor sebesar 75% dari skor maksimum 11 sehingga dari persentase tersebut media komik digital dikategori " setuju".

Hasil Angket Minat Belajar

Dari Minat Belajar terhadap Media komik digital berbantuan canva pada materi negaraku Indonesia memperoleh persentase kevalidan 70%dari 15 butir instrument angket yang disebarkan kepada 20 peserta didik. Dengan hasil persentase

untuk mencapai katagori" Sangat Setuju".

Hasil Angket Respon Guru

Nilai validasi = $44/50 \times 100\%$

Skor angket respon siswa guru berada pada angka 100% berkategori setuju digunakan tanpa revisi terhadap media komik digital berbantuan canva yang dikembangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan canva untuk meningkatkan minat belajar pada materi negaraku Indonesia pelajaran PPKn kelas IV SD yang dilakukan oleh peneliti dapat di simpulkan bahwa pengembangan pada peneliti ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation, (Implementasi). Evaluation, (Evaluasi). Dimana pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa komik digital berbantuan canva.

Hasil Penilaian tim ahli mengenai kelengkapam atau kualitas materi termasuk dalam kategori baik. Sedangkan penilaian tim ahli mengenai kualitas komik digital sebagai media pembelajaran termasuk dalam katagori baik, Hasil implementasu terhadap responden menunjukkan bahwa penyajian media dan materi dalam media pembelajaran sudah sangat baik karena desain sampul dan template yang digunakan pada komik digital sangat menarik dan sesuai dengan yang disampaikan pada komik digital ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat

memudahkan responden atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh peneliti di SDN 105359 Sumberejo dikelas IV SD termasuk dalam katagori Sangat Layak di terapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD.

Jurnal Math Education nusantar (4)2, 15-19

DAFTAR PUSTAKA

Adventyana. (2023). Pembelajaran Digital Berbasis sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1) 3951-3955

Alnur, S. N., Jamaludin, J., & amus, S. (2023). Analisis Profil Pelajaran Pancasila Dalam Buku Teks Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka, *Jurnal Pendidika Kewarganegaraan* , 7(1), 179-190

Dede Kurniawan, (2023) Pendidikan Pancasila Penerbit Kementerian pendidikan, kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jakarta Selatan

Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi

Hidaya, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S (2021). The application of augmented reality in elementary school education, *Resarch Society and Development*, *Jurnal Match Education Nusantara* 10(3)119-120

Khayroiayah 2018 Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geomatrik

Muhammad Husni 2023 Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva, *Jurnal Pendidikan* (3)5, 9-13

Napitupulu, S (2022). pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Operasi Perkalian Kelas III SD. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan*,8 (1), 22-30

Nurfrihan, S. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universityas Mandiri* ,(8)2, 2108-2118.

Resmini, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 4(2), 335-343.

Retnowati, P (2020). Think Talk Write sebagai Upaya Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa, *SIGMA Kajian ilmu pendidikan Matematika*, 6(1), 17-25

Sukmawarti, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuasa Budaya Jawa Pada Materi Geomatrik. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2) 9-18

Sugiyono, P. D (2019). Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, dan R&D Bandung

Septy Nurfadhillah, M. (2021). Pengertian Media Pembelajaran an, Landasan,Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan cara Penggunaan Kedudukan Media

Pembelajar
an, Tangerang: CV Jejak,
anggotakAPI.

Tafonao. (2018). Media Komik Digital
Pada Kelas IV SD. Jurnal
Pendidikan,4(2) 2-17.

Utami. (2022). Penerapan Model
Pembelajaran Think Talk Write
Terhadap hasil belajar siswa
pada mata pelajaran ipa kelas IV.
JurnalPendidikan, (2)3 2-14.

Yusuf. (2018). Implemntasi Kurikulum
pada mata pelajaran Pendidikan
agama islam sekolah dasar.Jurnal
Pendidikan Agama islam , (3)2, 1-
15.

Latip, Abdul. Penerapan model ADDIE
dalam pengembangan media
komik digital DIKSAINS : Jurnal
Ilmiah pendidika sains, 2(2), 102-
108