

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA
PRO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA
SISWA KELAS IV SD HANURA BINA PUTRA**

Salsabila Rafidah Ulfah Rusmi¹, Agus Suprijono², M. Jacky³

¹Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Surabaya

²Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Surabaya

³Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Surabaya

¹salsabila.22028@mhs.unesa.ac.id, ²agussuprijono@unesa.ac.id,

³jacky@unesa.ac.id

ABSTRACT

This Research and Development (R&D) study aims to: (1) produce a viable, practical, and effective digital comic media using Canva Pro for enhancing intercultural communication skills among fourth-grade students at Hanura Bina Putra Elementary School. (2) The ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) was employed. (3) Data collection instruments include validation questionnaires for media experts, subject matter experts, and students, as well as performance assessments. (4) The learning media was deemed suitable, practical, and effective based on product testing: a. Media experts: 98% validity, b. Subject matter experts: 98% validity, c. Students: 92.1% practicality, d. Learning outcomes: 89.5% effectiveness (19 students). This study concludes that the digital comic media for Social Science learning on Indonesian cultural diversity is suitable, practical, and effective for teaching fourth-grade students at Hanura Bina Putra Elementary School.

Keywords: digital comics, canva platform, cross-cultural communication.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan: (1) Menghasilkan media komik digital berbasis aplikasi canva pro yang layak, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra. (2) Model pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*). (3) Instrumen pengumpulan data berupa angket uji validasi untuk ahli media, ahli materi, dan audiens/siswa dan penilaian kinerja terhadap produk yang dibuat siswa. (4) Media pembelajaran dinyatakan layak, praktis, dan efektif berdasarkan uji coba produk: a. Ahli media diperoleh hasil 98% dengan kriteria valid/layak, b. Ahli materi diperoleh hasil 98% dengan kriteria valid/layak, c. Audiens/siswa diperoleh hasil 92,1% dengan kriteria sangat praktis. d. Tes hasil belajar 19 siswa rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil penilaian kinerja 89,5% termasuk kategori efektif digunakan. Dari hasil uji coba diatas dapat disimpulkan bahwa media komik digital pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

materi keragaman budaya Indonesia layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra.

Kata Kunci: media komik digital, canva, komunikasi antar budaya

A. Pendahuluan

Pembelajaran di era saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka, yang merupakan pendekatan baru dalam pendidikan di Indonesia yang focus pada kebebasan dan fleksibilitas bagi sekolah dan guru untuk merancang proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Hanipah, 2023). Salah satu aspek utama dari kurikulum merdeka adalah penerapan Profil Pelajar Pancasila, Profil ini mencerminkan nilai-nilai yang diharapkan dimiliki oleh setiap pelajar Indonesia, sesuai dengan filosofi Pancasila sebagai dasar negara (Utami and Prabowo, 2023). Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi utama yang mencerminkan karakteristik pelajar yang diinginkan dalam system Pendidikan Indonesia :

- (1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia,
- (2) Berkebinekaan Global,
- (3) Gotong Royong,
- (4) Mandiri,
- (5) Bernalar Kritis,
- (6) kreatif (Shofia Rohmah et al. 2023).

Penggunaan modul proyek dalam pembelajaran IPS di kurikulum Merdeka memungkinkan penyesuaian dengan kondisi dan kesiapan guru, peserta didik, serta keadaan sekolah, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual (Dwi Pertiwi dkk., 2023). Guru dapat merancang proyek berdasarkan topik IPS yang sesuai dengan kurikulum Merdeka dan menarik minat siswa, sementara fleksibilitas ini memungkinkan pemanfaatan sumber daya yang ada di sekolah, baik itu fasilitas fisik maupun digital (Yoan Intania, Joko Raharjo, dan Yulianto, 2023). Siswa diajak untuk terlibat dalam kegiatan penelitian, analisis data, serta prestasi, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi IPS, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreatif (Widiya and Radia 2023). Penilaian yang holistic, mencakup proses dan hasil akhir proyek, serta refleksi siswa, memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara menyeluruh dan mendalam.

Pengembangan produk media komik digital untuk menciptakan kurikulum melibatkan integrasi antara elemen visual yang menarik dan materi edukatif yang sesuai dengan standar kurikulum. Proses dimulai dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan kurikulum untuk menentukan tema dan konsep cerita yang relevan (Nursalam, Sulaeman, and Latuapo 2023). Selanjutnya, pengembangan konten meliputi penulisan naskah yang menggabungkan konsep pembelajaran dengan alur cerita yang menarik, serta pembuatan ilustrasi berkualitas tinggi.

Canva pro digunakan sebagai alat pembelajaran yang modern, termasuk dalam pembuatan media komik digital. Canva pro menyediakan berbagai template dan fitur desain yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat materi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman lintas budaya (Araniri dan Nahriyah, 2023). Komik digital menjadi media yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan etika, serta mempromosikan dialog antar budaya di kelas.

Komik yang dihasilkan melalui alat seperti canva pro dapat

menyederhanakan konsep-konsep kompleks dan membuatnya lebih mudah diakses oleh audiens dari berbagai latar belakang budaya (Saputra and Pasha 2021).

Komik digital yang dibuat menggunakan canva pro dapat menjadi alat yang kuat untuk memfasilitasi komunikasi antar budaya dalam konteks penelitian, dengan membuat konsep-konsep yang kompleks lebih mudah diakses dan dipahami oleh audiens dari berbagai latar belakang budaya (Annisa dan Rustini, 2023).

Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa canva pro, sebagai alat desain digital, memiliki potensi besar untuk meningkatkan komunikasi antar budaya melalui pembuatan komik digital. Alat ini mendukung penciptaan materi yang visual dan interaktif, yang dapat menyederhanakan komunikasi dan memperkuat pemahaman lintas budaya dalam berbagai konteks, baik itu pendidikan, maupun komunikasi ilmiah.

Penelitian ini fokus pada pengembangan media komik digital berbasis aplikasi Canva Pro untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya. Pentingnya

komunikasi antar budaya sebagai elemen dari dimensi kebinekaan global sangatlah penting dalam konteks kehidupan saat ini, terutama di era globalisasi yang semakin berkembang pesat. Sebagai profil pelajar pancasila, pemahaman akan pentingnya komunikasi antar budaya dalam memperkuat kebinekaan global sejalan dengan nilai-nilai Pancasila yang menekankan persatuan dalam keberagaman. Pentingnya komunikasi antar budaya juga dapat dilihat sebagai implementasi nilai-nilai seperti gotong royong, persatuan, dan kesetaraan. Dengan memahami dan menghargai keberagaman budaya, pelajar Pancasila dapat menjadi agen perubahan yang mempromosikan perdamaian, keadilan, dan kesejahteraan global melalui komunikasi yang efektif dan inklusif.

Media komik memiliki peran yang signifikan dalam memperkuat karakter siswa kelas IV dan meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya. Komik tidak hanya menyajikan cerita yang menarik, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai moral, etika, dan keberagaman budaya. Dengan menggunakan komik sebagai sarana pembelajaran, siswa dapat

mengidentifikasi diri dengan karakter dalam cerita, memahami perspektif orang lain, serta memperluas pemahaman mereka tentang beragam budaya di dunia. Melalui komik, siswa dapat belajar menghargai perbedaan, mengembangkan empati, dan memperkuat keterampilan komunikasi mereka. Dengan demikian pemanfaatan media komik dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam membentuk karakter siswa kelas IV yang mampu berkomunikasi secara efektif di tengah masyarakat yang multikultural.

Dari hasil pra-penelitian yang dilaksanakan peneliti melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Hanura Bina Putra Ibu Asyifa, S.Pdi. Pada hari Jum'at, 12 Januari 2024 diperoleh informasi bahwa penilaian karakter yang tertuang dalam P5 pada semester 1 bertema gaya hidup berkelanjutan dengan judul peduli lingkungan yang mendeskripsikan proyek P5 diharapkan peserta didik dapat membangun kesadaran untuk bersikap dan berperilaku ramah lingkungan serta mencari jalan keluar untuk masalah lingkungan serta mempromosikan gaya hidup serta perilaku yang lebih berkelanjutan dalam keseharian penilaian ini terdapat 4

pilihan MB-Mulai Berkembang, SB-Sedang Berkembang, BSH-Berkembang Sesuai Harapan, dan SAB-Sangat Berkembang. Dari Dimensi Mandiri Elemen Regulasi Diri Sub Elemen menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri memperoleh nilai rata-rata SB-Sedang Berkembang. Untuk Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Elemen Akhlak Kepada Alam Sub Elemen menjaga Lingkungan Alam Sekitar memperoleh nilai rata-rata SB-Sedang Berkembang.

Untuk mengatasi hal tersebut sebaiknya ada upaya pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra, dengan pengembangan media komik digital diharapkan Dapat mengatasi persoalan yang dihadapi.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media komik digital berbasis aplikasi canva pro yang layak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra, (2) Menghasilkan media komik digital berbasis aplikasi canva pro yang

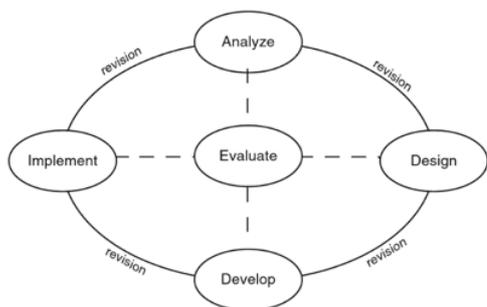
praktis untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra, (3) Menghasilkan media komik digital berbasis aplikasi canva pro yang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra. Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) guru dan meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan Pengembangan *Research and Development (R&D)* digunakan dalam pembuatan media komik digital. Konsep ADDIE diterapkan dalam model pengembangan ini. Pada tahun 1990-an Reiser dan Mollenda mengembangkan ADDIE, yang berfungsi sebagai panduan untuk menciptakan program dan infrastruktur pelatihan yang dinamis dan sukses serta untuk membantu pelatihan yang sebenarnya (Ningrum, 2021). Model ADDIE yang menawarkan proses pembelajaran yang sistematis dan efisien yang dikemas berdasarkan fase

pembelajaran merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai panduan untuk memberikan akses proses pembelajaran yang sistematis, efektif, dan efisien (Risal, Hakim, dan Abdullah, 2022).

Langkah-langkah yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran disebut sebagai ADDIE, singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Hidayat, Nugraha, and Ali 2024). Keunggulan model dievaluasi berdasarkan prosedur kinerja sistematis, yang berarti bahwa setiap langkah harus diselesaikan mengacu pada langkah sebelumnya yang telah ditingkatkan untuk menghasilkan produk akhir yang diharapkan efektif. Gambar 1 menggambarkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama (Branch, 2010)



Gambar 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Pemilihan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan pendekatan sistematis dan terstruktur yang memastikan produk yang dihasilkan dapat menjawab kebutuhan pembelajaran dengan tepat. Melalui proses yang melibatkan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, model ADDIE memungkinkan untuk pengujian lapangan secara sistematis, evaluasi yang teliti, dan perbaikan berkelanjutan sehingga media pembelajaran dapat mencapai kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas, dan stansar yang ditetapkan. Prosedur pengembangan ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengembangan, memungkinkan adanya adaptasi yang tepat sesuai dengan konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, model ADDIE memberikan kerangka kerja yang kokoh dan teruji untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dan berkualitas

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari pengembangan produk media komik digital yang didasarkan pada temuan penelitian dan uji coba. Kualitas produk media komik digital untuk meningkatkan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra diukur dengan mempertimbangkan tiga kriteria penting yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berikut ini adalah penyajian hasil data penelitian. (Akbar, 2016) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan melibatkan kriteria validitas, praktikabilitas, dan efektivitas. Berikut adalah pembahasan hasil kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media komik digital untuk meningkatkan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra.

Hasil Validasi Ahli Media Komik Digital

Media pembelajaran komik digital telah divalidasi oleh ahli media yang memiliki keahlian di bidangnya. Hasil validasi media oleh validator dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi dari ahli media disajikan dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jawaban Ahli Media		ΣXi	%
		X1	X2		
1.	Kesesuaian pemilihan media komik digital pembelajaran ini dengan materi yang disajikan	5	5	10	100%
2.	Kesesuaian media komik digital ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai	5	5	10	100%
3.	Tingkat kemenarikan dalam penyajian gambar pada komik pembelajaran	5	5	10	100%
4.	Kejelasan gambar dalam komik digital	5	4	10	90%
5.	Kejelasan teks dalam komik digital mudah untuk dipahami	5	4	10	90%
6.	Kejelasan naraasi dalam komik digital mudah untuk dipahami	5	5	10	100%
7.	Kesesuaian gambar dan narasi terhadap tujuan pembelajaran	5	5	10	100%
8.	Penggunaan warna secara keseluruhan pada komik digital	5	5	10	100%

9.	Kejelasan dari pesan gambar dalam komik digital	5	5	10	100%
10.	Kesesuaian penggunaan ilustrasi pada komik digital	5	5	10	100%
Jumlah		50	48	100	98%

Dari Penelitian data ahli media yang telah terlampir, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut:

$$P = \frac{98}{100} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan Tabel 1 validasi media yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian dari validator dengan kecenderungan validitas media yaitu sangat layak digunakan. Validator memberikan penilaian atas 10 aspek validitas media dengan mencapai 98%, artinya reliabilitas media mendapatkan hasil valid/layak untuk proses belajar mengajar. Meskipun dinyatakan valid, namun para ahli memberikan saran sebagai bahan perbaikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi materi pada media pembelajaran komik digital divalidasi oleh ahli media yang sudah ahli dalam bidangnya. Hasil validasi media oleh validator dinyatakan dapat digunakan

tanpa revisi. Adapun hasil validasi ahli materi dapat disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jawaban Ahli Media	ΣX_i	%
1.	Isi materi yang tersedia dalam media komik digital selaras dengan capaian pembelajaran	5	5	100%
2.	Isi materi yang tersedia dalam media komik digital selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	5	5	100%
3.	Kesesuaian komik digital dengan materi pembelajaran	5	5	100%
4.	Kecepatan siswa memahami materi-materi dalam mata pelajaran IPAS kelas IV semester I jika menggunakan media komik digital	4	5	80%
5.	Efisiensi pembelajaran dengan menggunakan komik digital pembelajaran pada mata pelajaran	5	5	100%

	IPAS kelas IV semester I			
6.	Ketepatan penggunaan komik digital pada pembelajaran IPAS kelas IV semester I	5	5	100%
7.	Media komik digital menggunakan contoh dan ilustrasi yang relevan dengan latar belakang keragaman budaya Indonesia	5	5	100%
8.	Kecenderungan siswa untuk belajar lagi (menandakan siswa tidak bosan/jenuh) atau keinginan untuk mengulangi lagi materi-materi yang dikemas dalam komik digital pembelajaran IPAS kelas IV semester I	5	5	100%
9.	Daya tarik susunan isi/materi yang terdiri dari teks, ilustrasi komik digital pada pembelajaran IPAS kelas IV semester I	5	5	100%
10.	Kejelasan teks dan gambar dalam komik digital pada pembelajaran mudah untuk dipahami	5	5	100%
Jumlah		49	50	98%

Dari Penelitian data ahli materi yang telah terlampir, maka dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut :

$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan Tabel 2 validasi materi yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian dari validator dengan kecenderungan validitas materi sangat layak. Validator memberikan penilaian atas 10 aspek validitas materi dengan mencapai 98%, artinya reliabilitas materi pada media mendapat hasil valid/layak digunakan tanpa revisi sehingga materi pada media ini dapat diimplementasikan. Meskipun dinyatakan valid, namun ahli memberikan saran sebagai bahan perbaikan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Hasil Kepraktisan Media

Pada hasil kepraktisan media pembelajaran komik digital diisi oleh siswa kelas IV untuk melihat terlaksana media tersebut. Hasil kepraktisan media oleh siswa dinyatakan dapat digunakan. Adapun hasil kepraktisan dapat disajikan dalam Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Kepraktisan Media Oleh Siswa

Aspek	Jawaban Siswa																			N	%
	f 1	f 2	f 3	f 4	f 5	f 6	f 7	f 8	f 9	f 10	f 11	f 12	f 13	f 14	f 15	f 16	f 17	f 18	f 19		
1	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	76	90,8%
2	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	76	89,4%
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	96%
4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	76	90,8%
5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	3	76	89,5%
6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	76	94,8%
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	76	94,8%
8	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	76	93,4%
9	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	76	92,1%
10	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	76	86,8%
Jumlah	39	39	35	36	38	36	34	39	36	31	37	39	40	38	39	34	36	40	34	760	92,1%

Dari penelitian data audiens/siswa yang terlampir, dapat dilakukan perhitungan untuk keseluruhan item/aspek sebagai berikut :

$$P = \frac{700}{760} \times 100\% = 92,1\%$$

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh presentase masing-masing pernyataan. Dari 10 pernyataan angket, diperoleh 92,1% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dari data Tabel dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan praktis dan siswa merasa antusias dan senang dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Meskipun dinyatakan praktis, namun terdapat masukan sebagai bahan masukan untuk peneliti.

Hasil Keefektifan Media

Pada hasil keefektifan pada media pembelajaran komik digital dikerjakan oleh siswa kelas IV untuk melihat keefektifan media tersebut menggunakan instrument penilaian kinerja. Adapun hasil keefektifan dapat disajikan dalam Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Keefektifan Media Komik Digital

No.	Nama	f	N	%
1.	ALF	4	4	100%
2.	ALY	4	4	100%
3.	ALV	3	4	75%
4.	AM	3	4	75%
5.	AU	3	4	75%
6.	BA	4	4	100%
7.	CH	4	4	100%
8.	FA	4	4	100%
9.	FU	3	4	75%
10.	JA	3	4	75%
11.	JI	3	4	75%
12.	NO	4	4	100%
13.	NU	3	4	75%
14.	RE	4	4	100%
15.	SH	4	4	100%
16.	SA	4	4	100%

17.	SHL	4	4	100%
18.	SY	4	4	100%
19.	D	3	4	75%
Jumlah		68	76	89,5%

Dari penelitian data penilaian kinerja audiens/siswa yang terlampir, dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$P = \frac{68}{76} \times 100\% = 89,5\%$$

Berdasarkan Tabel 4 hasil keefektifan media dengan melihat respon siswa pada penililaian kinerja menunjukkan bahwa uji coba media komik digital yang dikembangkan memperoleh nilai 89,5% dan termasuk kategori efektif digunakan. Oleh karena itu, dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dan siswa antusias serta senang dengan media yang dikembangkan oleh peneliti.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian terkait dilihat dari kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media komik digital berbaasis aplikasi canva pro untuk meningkatkan komunikasi antar budaya siswa kelas IV SD Hanura Bina Putra dapat diperoleh simpulan bahwa media komik digital layak/valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran menggunakan media

komik digital, dikarenakan dalam media komik digital terdapat teks dan gambar yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang materi yang sedang diajarkan. Sehingga bisa menumbuhkan motivasi minat belajar siswa, meringankan guru menyampaikan materi sesuai tujuan pembelajaran. Untuk lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Kelayakan berdasarkan uji validitas menunjukkan bahwa produksi media komik digital valid, dapat diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV di SD Hanura Bina Putra untuk meningkatkan komunikasi antar budaya dapat dijabarkan sebagai berikut :
 - 1) Analisis data ahli media menunjukkan hasil 98% termasuk dalam kriteria valid, dan
 - 2) Analisis dat ahli materi menunjukkan hasil 98% termasuk dalam kriteria valid.
2. Kepraktisan penggunaan media komik digital, dapat diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman budaya Indonesia

pada siswa kelas IV di SD Hanura Bina Putra. Tujuan pengembangan tersebut terbukti dengan adanya hasil uji coba lapangan untuk kepraktisan media komik memperoleh hasil 92,1% menunjukkan media komik digital termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Melihat efektifitas pemanfaatan media komik digital saat proses belajar. Adapun efektifitas tujuan pengembangan tersebut terbukti dengan adanya hasil uji coba lapangan yang rata-rata nilai yang diperoleh sangat berkembang dalam penilaian kinerja untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar budaya siswa yang meliputi penilaian karakter sesuai dengan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Dari hasil uji coba lapangan mendapat kesimpulan media komik digital efektif digunakan saat proses belajar mengajar dengan memperoleh hasil 89,5%.

Saran yang diberikan dapat dipaparkan ke dalam dua kategori, yaitu: (1) saran pemanfaatan produk: produk komik digital pembelajaran bermanfaat jika guru dan siswa dapat

mengoprasikan komik digital dalam pembelajaran, Komik digital pembelajaran ini direkomendasikan sebagai media yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, dan Media komik digital ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga membuat materi mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial kelas IV semester I lebih menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami oleh siswa. Dan (2) saran untuk penelitian selanjutnya: Proses validasi sebaiknya dilakukan lebih dari satu kali untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dikembangkan tetap relevan, baik dari segi tampilan maupun materi yang disajikan, Tambahkan software – software lain agar produk selanjutnya yang akan dikembangkan dapat lebih inovatif dan sesuai perkembangan jaman serta dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan baik, dan Apabila memakai komik digital pembelajaran ini setiap pergantian tahun diadakan evaluasi seperti materi berupa teori, gambar, dan animasi karena perkembangan ilmu pengetahuan selalu ada kemajuan. Evaluasi ini memiliki banyak kapasitas

khususnya, secara konsisten ada perubahan dimana pendidik tidak mengajar materi yang persis dan pengetahuan guru meningkat karena materi yang disampaikan selalu update.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Taufiq Nuril. 2016. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF IPA BERORIENTASI GUIDED INQUIRY PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA KELAS V SDN KEBONSARI 3 MALANG." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1(6):1120–26. doi: 10.17977/j.p.vli6.6456.
- Annisa, Marcella Nurul, and Tin Rustini. 2023. "PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 1(3):177–85.
- Araniri, Nuruddin, and atun Nahriyah. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Kreativitas Pendidik Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 5:113–19.
- Branch, Robert Maribe. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Dwi Pertiwi, Putri, Novaliyosi, Hepsi Nindiasari, and Sukirwan. 2023. "Analisis Kesiapan Guru Matematika Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kata Kunci." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6:1717–26. doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i31435>.
- Hanipah, Sri. 2023. *Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas*. Vol. 1.
- Hidayat, Dechika Nuhasetia, Rana Gustian Nugraha, and Enjang Yusup Ali. 2024. "Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9(3):1511–18. doi: 10.51169/ideguru.v9i3.1163.
- Ningrum, Dita Martha. 2021. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI SOP PENATAAN PRODUK SMK KETINTANG SURABAYA." 9(2).
- Nursalam, Nursalam, Sulaeman Sulaeman, and Ridhwan Latuapo. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Sekolah Penggerak Kelompok Bermain Terpadu Nurul Falah Dan Ar-Rasyid Banda." *Jurnal Pendidikan Dan*

- Kebudayaan* 8(1):17–34. doi: 10.24832/jpnk.v8i1.3769.
- Risal, Zef, Rachman Hakim, and Aminol Rosid Abdullah. 2022. *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN Konsep, Teori-Teori, Dan Desain Penelitian.* edited by Zulya Rachma Bahar. Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saputra, Hendra, and Donaya Pasha. 2021. "Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic." *PROC. INTERNAT. CONF. SCI. ENGIN 4.*
- Shofia Rohmah, Nafiah Nur, Markhamah, Sabar Narimo, and Choiriyah Widyasari. 2023. "Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6(3):1254–69. doi: 10.31949/jee.v6i3.6124.
- Utami, Asih, and Mulyo Prabowo. 2023. "INTERNALISASI FILSAFAT PANCASILA MELALUI PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA KURIKULUM MERDEKA." *Jurnal Paris Langkis* 3(2):119.
- Widiya, Anggita Wahyu, and Elvira Hoesein Radia. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS." *Aulad: Journal on Early Childhood* 6(2):127–36. doi: 10.31004/aulad.v6i2.477.
- Yoan Intania, Belita, Tri Joko Raharjo, and Arief Yulianto. 2023. "Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Profil Pelajar Pancasila Di Kelas IV SD Negeri Pesantren." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6. doi: <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2523>.