

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI PENGAMALAN PANCASILA UNTUK SISWA SD KELAS IV**

Fathiinatut Taqiyah¹, Ika Ari Pratiwi², Fatikhatus Najikhah³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

1202133121@std.umk.ac.id, ika.ari@umk.ac.id, fatikhatus.najikhah@umk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a digital comic based on the Canva application on the subject of Pancasila implementation as a learning medium that can assist the learning process of IV students at SDN 2 Pendosawalan in accordance with the characteristics and needs of the students. The method of developing this digital comic based on the Canva application uses research and development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were teachers and IV students at SDN 2 Pendosawalan. The instruments used included observation sheets, interview sheets, validation sheets, and questionnaire sheets. The results of the learning media feasibility assessment received a "Very Feasible" category from subject matter experts and media experts at 92% and 93%, respectively. The practicality of the learning media received a "Very Practical" rating from student and teacher responses at 83% and 92%, respectively. Therefore, it can be concluded that the digital comic is suitable and practical for use in the learning process. The results of this development research imply that the learning process becomes effective, students are more interested in reading with simple sentences that are easy to understand, and there is a variety of images in the comic.

Keywords: Digital Comics, Canva, Pancasila Practice

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik digital berbasis aplikasi canva pada materi pengamalan Pancasila sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran siswa kelas VI SDN 2 pendosawalan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Metode pengembangan komik digital berbasis aplikasi canva ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini yakni guru dan siswa kelas IV SDN 2 Pendosawalan. Instrument yang digunakan meliputi lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar angket. Hasil dari kelayakan media pembelajaran mendapatkan kategori "Sangat Layak" dari validator ahli materi dan ahli media sebesar 92% dan 93%. Kepraktisan media pembelajaran mednapatkan kategori "Sangat Praktis" dari respon siswa dan guru sebesar 83% dan 92%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa komik digital telah layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian pengembangan ini berimplikasi bahwa proses pembelajaran menjadi efektif, siswa lebih berminat membaca dengan kalimat sederhana, mudah dipahami dan adanya variasi gambar pada komik tersebut.

Kata Kunci: Komik Digital, Canva, Pengamalan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan pada zaman sekarang merupakan salah satu hal penting yang harus ditempuh, di era yang semakin maju inilah teknologi berkembang secara pesat dan beradaptasi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya pemanfaatan teknologi, kita dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang membantu para siswa, menumbuhkan pemikiran kritis, serta mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan (Yulianti et al., 2023). Teknologi digital mempunyai peranan sebagai alat bantu siswa dalam mengeksplorasi dan bereksperimen tentang konsep dan ide pengetahuan mereka sendiri (Lathifah, 2024). Peran teknologi yang dapat dimanfaatkan pada dunia pendidikan adalah pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk perantara atau penghubung antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Aisyah Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran menurut Daniyati et al., (2023) adalah semua hal yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai cara untuk merangsang pikiran, emosi, serta motivasi belajar

siswa. Sehingga, dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat belajar, memotivasi, dan merangsang keinginan belajar siswa (Trisiana, 2020).

Media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai cara, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi melalui computer dengan cara mengakses beberapa situs atau memanfaatkan aplikasi desain grafis. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung pada ketepatan pemilihan media pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dapat menjadi pilihan alternatif dalam guru membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang diproduksi dan disalurkan dengan bantuan teknologi computer disebut media hasil teknologi gabungan (Rijalul Akbar et al., 2021). Media digital merupakan lingkungan belajar yang memanfaatkan teknologi seperti internet dan berbagai perangkat misalnya handphone, laptop, atau computer sebagai sarana untuk belajar (Yuniarti et al., 2023).

Aplikasi canva menjadi aplikasi desain online yang didalamnya menyediakan berbagai macam

template dan elemen-elemen yang dapat digunakan untuk berbagai desain grafis seperti pamflet, brosur, poster, komik, dan lainnya (Putri et al., 2021). Aplikasi canva menurut Yuyun Asnawati & Sutiah, (2023) adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang dapat diakses melalui smartphone maupun PC. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran yang ramah biaya dan mudah untuk diakses. Aplikasi canva menyediakan template, elemen-elemen, serta menyediakan *AI (Artificial Intelligence)*. Menurut Huangfu et al., (2025) menyatakan bahwa kecerdasan buatan atau *AI* membuka pintu inovasi teknologi dan kemajuan yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan.

Aplikasi canva memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihan dari aplikasi canva yakni memudahkan seseorang dalam membuat desain grafis, terdapat berbagai template yang menarik, dan mudah untuk digunakan semua kalangan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Sehingga, aplikasi canva dapat dimanfaatkan. Aplikasi canva dapat dimanfaatkan untuk mendesain media pembelajaran salah satunya pembuatan komik digital.

Guru dapat membuat komik digital secara sederhana menggunakan aplikasi canva. Komik digital merupakan kumpulan gambar-gambar yang tersusun secara berdampingan dengan urutan baca tertentu untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pembaca (Suharti et al., 2022). Komik digital menurut Salma et al., (2021) adalah sebuah komik yang dipublikasikan secara digital yang terdiri dari gambar yang tersusun pada beberapa bagian, memiliki alur baca yang selaras, dilengkapi dengan bingkai yang terlihat, serta mempunyai gaya tulisan yang menyampaikan makna visual. Komik digital dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas dan pengamatan siswa pada saat observasi awal yang dilakukan di kelas IVA SDN 2 Pendosawalan menghasilkan informasi yang diperoleh meliputi (1) terdapat siswa yang pasif selama proses pembelajaran, (2) guru masih terfokus pada buku paket atau LKS saja, (3) kurangnya penggunaan media pembelajaran, (4) kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah,

(5) kurangnya waktu guru dalam membuat media pembelajaran, (6) terdapat siswa yang membutuhkan bantuan guru dalam mengerjakan soal ulangan harian pendidikan Pancasila, (7) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terlihat optimal namun masih dengan bantuan guru, sehingga siswa belum sepenuhnya paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru, (8) beberapa kali guru mencarikan gambar dari internet untuk memperjelas materi yang sedang dijelaskan kepada siswa.

Pengamatan proses pembelajaran dan wawancara siswa juga dilakukan oleh peneliti terkait dengan kebutuhan media pembelajaran yang menghasilkan data sebagai berikut (1) siswa lebih senang jika disajikan gambar dalam setiap guru menyampaikan materi pembelajaran, (2) siswa lumayan paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, (3) siswa lumayan mampu untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan tempat tinggalnya.

Berdasarkan observasi pembelajaran di kelas, wawancara bersama guru dan siswa,

dikembangkannya media pembelajaran bergambar yang dapat membantu proses pembelajaran guru dan siswa di kelas. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah mata pelajaran pendidikan Pancasila materi pada bab 4 makna sila-sila Pancasila yang ada di masyarakat. Peneliti memilih materi tersebut karena dapat dikaitkan pada kehidupan sehari-hari siswa dan mudah untuk dijadikan sebagai alur cerita pada komik digital.

Penelitian lain yang selaras dengan pengembangan komik digital juga pernah dilakukan oleh Nurafrilian et al., (2022) yakni komik digital berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendapatkan hasil validasi kategori layak dan respon yang sangat praktis. Penelitian lain juga dilakukan oleh Meilani & Erita, (2023) yakni berbasis komik digital berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS SD mendapatkan hasil validasi dengan kategori valid dan praktis. Sehingga komik digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di SD. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh A. S. Fitri et al. (2023) yakni komik digital dapat meningkatkan hasil belajar pada

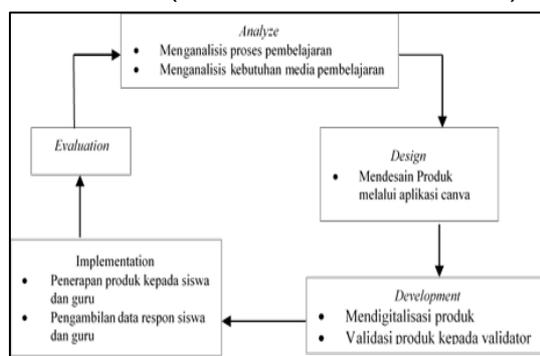
materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV dan mendapatkan hasil validasi media dengan kategori sangat valid, hasil respon siswa terhadap media juga mendapatkan kategori sangat valid.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas dan hasil penelitian dari beberapa peneliti sebelumnya, memberikan gambaran permasalahan kepada peneliti untuk diteliti lebih lanjut dan dikembangkan. Penelitian pengembangan ini diimplikasikan agar proses pembelajaran menjadi efektif, minat baca siswa meningkat dengan kalimat-kalimat sederhana, bacaan komik mudah dipahami dengan adanya variasi gambar pada komik tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze. Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Nasution & Tambunan, (2024). Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik digital berbasis aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk menunjang

pembelajaran materi pengamalan Pancasila untuk siswa kelas IV SDN 2 Pendosawalan. Penelitian pengembangan R&D merupakan kegiatan penelitian untuk menyempurnakan atau menciptakan sebuah kegiatan atau produk yang sebelumnya sudah ada atau yang belum ada (Rita Kumala Sari, 2021)



Gambar 1. Bagan Model ADDIE (Sumber:Fitriyah et al. (2021))

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif. Data kualitatif pada penelitian ini meliputi pencatatan hasil observasi lapangan dan wawancara. Validasi produk dan respon terhadap penggunaan produk (Ibrahim et al., 2023). Instrument pengumpulan data pada penelitian ini meliputi lembar observasi dan lembar wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi serta lembar kuesioner untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap komik digital yang dikembangkan

Rata-rata persentase hasil validasi dan kepraktisan media komik digital menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Hasil} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Konversi Skor Kelayakan Produk

Skor dalam Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 60%	Tidak valid
<20%	Sangat tidak valid

Sumber: (Hapsari & Zulherman, 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk yakni media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva pada materi pengamalan Pancasila kelas IV. Komik digital menjadi pelengkap media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Komik digital berbasis aplikasi canva ini menyajikan materi pengamalan Pancasila di masyarakat sederhana, sehingga siswa dapat mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari di lingkungan tempat tinggalnya. Berikut hasil pengembangan komik digital berbasis

aplikasi canva sesuai dengan model ADDIE.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari penelitian pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan kebutuhan belajar siswa (Febriyandani, 2021). Berikut analisis yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran dan analisis kebutuhan pembelajaran di kelas.

1) Analisis Proses Pembelajaran di Kelas

Hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang ada di kelas IVA cukup kondusif, guru masih tefokus hanya pada buku paket atau LKS saja, guru masih membantu siswa dalam mengerjakan soal ulangan mata pelajaran pendidikan Pancasila, terdapat siswa yang belum bisa fokus terhadap penyampaian materi oleh guru, sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah masih belum dimanfaatkan secara maksimal.

Hasil dari wawancara guru dan siswa menunjukkan bahwa guru sudah secara maksimal

menyampaikan materi kepada siswa, namun masih terdapat siswa yang membutuhkan pendekatan secara personal dalam memahami materi. Siswa masih kesulitan dalam mengaitkan materi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan tempat tinggal mereka. Nurohmah et al., (2021) menyatakan bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari perlu kita terapkan. Hal itu disebabkan karena setiap sila dalam Pancasila mempunyai keterkaitan satu dengan yang lain.

2) Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Hasil dari wawancara bersama guru yakni guru menggunakan gambar yang dicarikan melalui internet untuk membantu siswa dalam memahami materi, siswa lebih minat jika disajikan gambar saat pembelajaran, guru masih terkendala waktu dalam membuat media pembelajaran. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih senang jika guru memberikan contoh gambar dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih paham dengan materi yang disampaikan apabila disajikan gambar oleh guru. Hasil

wawancara tersebut sejalan dengan penelitian Pinatih & Wiarta, (2022) menyatakan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran dengan mudah dan jelas (Hana et al., 2023). Berdasarkan penjelasan dan hasil analisis di atas, pengembangan komik digital berbasis aplikasi canva menjadi pilihan untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain bertujuan untuk merancang atau membuat gambaran tentang produk yang dikembangkan oleh peneliti (Puspaningrum et al., 2024). Pada tahap ini, peneliti merencanakan desain komik digital, menentukan aplikasi yang digunakan dalam mendesain, menentukan materi, menentukan CP, TP, dan ATP, menentukan tokoh-tokoh dalam komik digital, membuat skenario, dan memilih gambar-gambar yang cocok untuk digunakan dalam komik digital.

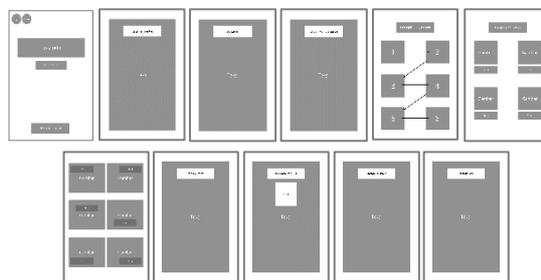
Peneliti menggunakan aplikasi canva dalam mendesain komik digital. Komik digital ini didesain dengan ukuran 1410 x 2250 pixel. Komik

digital dirancang secara digital agar tidak mudah rusak, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Peneliti memanfaatkan elemen-elemen, warna, template, serta bantuan AI pada pilihan menu yang disediakan pada aplikasi canva. Komik digital ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi yang dapat dikerjakan secara berkelompok..

Tahap desain yang pertama yakni pembuatan sketsa atau rancangan media pembelajaran komik digital, menentukan arah dan tempat elemen-elemen yang digunakan. Peneliti menentukan warna dan beberapa gambar untuk dijadikan latar belakang komik. Tujuan pembelajaran juga disesuaikan pada komik digital, CP yang digunakan yakni CP fase B kelas IV SD semester II tahun ajaran 2024/2025. Komik digital yang dikembangkan oleh peneliti selain penjelasan materi juga dilengkapi contoh-contoh pengamalan sila-sila Pancasila untuk memudahkan pemahaman para siswa.

Komik digital dilengkapi dengan rangkuman materi serta soal evaluasi yang dapat dikerjakan secara berkelompok tentang penerapan pengamalan sila-sila Pancasila di masyarakat. Penelitian terdahulu oleh

Wulan Sari & Dwi Wicaksono, (2022) dan Riza et al., (2024) mengenai pengembangan komik digital materi nilai-nilai Pancasila yang mana keduanya tidak mencantumkan soal evaluasi untuk siswa kerjakan, sehingga hal ini membuat pemahaman siswa terhadap materi kurang optimal. Dari keterbatasan penelitian sebelumnya, peneliti memberikan kebaruan pada komik digital dengan melakukan penyempurnaan dari komik digital sebelumnya. Berikut desain komik digital berbasis aplikasi canva yang peneliti buat sebagai berikut.



Gambar 2. Sketsa komik digital sebelum didesain pada aplikasi canva (Sumber: Peneliti)



Gambar 3. Komik digital yang sudah didesain menggunakan aplikasi canva. (Sumber: Peneliti)

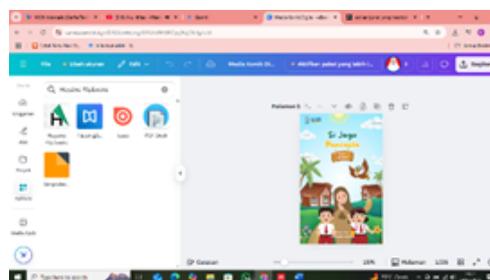
3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan bertujuan untuk merealisasikan produk yang dan menilai kelayakan komik digital yang telah didesain (Abdi Mulia et al., 2023). Komik statis yang telah didesain selanjutnya diubah menjadi komik digital dengan tampilan *flipbook* menggunakan menu *flipbook* yang tersedia pada aplikasi canva. *Flipbook* dapat diakses melalui link atau barcode. *Flipbook* merupakan inovasi buku digital yang menyajikan teks, gambar, video, suara yang dirancang semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran (Juliani & Ibrahim, 2023).

Penjelasan inovasi di atas dapat memudahkan penyajian komik secara digital yang mudah untuk diakses dan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Fitria et al., (2023) yang menyatakan bahwa tujuan dari pembuatan komik digital adalah untuk membuat cerita yang disajikan secara tertulis menjadi lebih mudah dibayangkan oleh siswa melalui gambar.

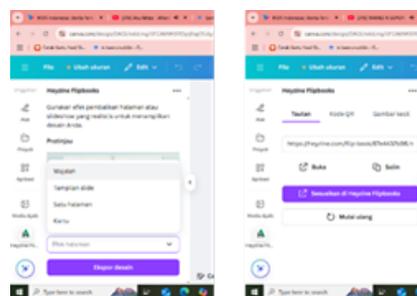
Web *flipbook* yang digunakan pada penelitian ini yakni *Heyzine*

Flipbook yang sudah tersedia pada menu di aplikasi canva. *Heyzine Flipbook* merupakan sebuah situs web yang dapat mengubah file PDF menjadi *flipbook* yang menarik (Y. K. Nasution et al., 2024) . Berikut ini tampilan dan penjelasan dari pengubahan desain komik menjadi komik digital berupa *flipbook* yang diubah melalui aplikasi canva.



Gambar 4. Tampilan menu *flipbook* yang tersedia pada aplikasi canva. (Sumber: Peneliti)

Langkah pertama komik statis diubah menjadi *flipbook* yakni buka aplikasi canva dan buka komik yang telah didesain. Pilihlah icon aplikasi, ketik pada pencarian “*Heyzine Flipbook*”.



Gambar 5. Tampilan pilihan efek halaman, ekspor desain, dan link *flipbook* yang disediakan oleh aplikasi canva. (Sumber: Peneliti)

Langkah kedua, pilihlah efek halaman yang diinginkan. Terdapat

beberapa pilihan efek halaman yang dapat digunakan seperti majalah, tampilan slide, satu halaman, atau kartu. Peneliti memilih efek halaman majalah untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan komik digital. Selanjutnya klik ekspor desain dan tunggu sampai aplikasi canva menampilkan link *flipbook* untuk diakses. Selain link, aplikasi canva juga menyediakan kode QR (*Quick Response Code*).



Gambar 6. Tampilan komik digital pada web Heyzine Flipbook. (Sumber: Peneliti)

Langkah ketiga, klik tautan atau pindai kode QR yang telah disediakan aplikasi canva. Komik digital akan ditampilkan seperti tampilan pada gambar di atas. Komik digital sudah dapat digunakan untuk siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memindah halaman yang ingin dibaca pada icon panah kiri dan kanan.

Validasi Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva

Penilaian kelayakan komik digital dilakukan melalui uji validasi ahli media dan ahli materi sesuai

dengan bidangnya. Menurut Nurafni et al., (2020) uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang digunakan. Berikut rekapitulasi dari hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Materi

Aspek Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total Skor	Persentase
Aspek Kurikulum	11	15	26	87%
Aspek Isi/ Materi	44	44	88	98%
Aspek Bahasa	17	18	35	88%
Aspek Evaluasi	19	16	35	88%
Jumlah Skor	91	93		Sangat Layak
Perolehan (%)	91%	93%		Sangat Layak
Rata-Rata	92%			Sangat Layak

Sumber: Peneliti

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa skor validasi akhir pada validasi materi mendapatkan skor sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian tersebut juga mendapatkan catatan untuk perbaikan yakni CP harus ditambahkan pada halaman tujuan pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis aplikasi canva layak digunakan dengan revisi sesuai syarat. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Priamada & Utomo, (2024) yang menyatakan bahwa komik digital pada materi sila-sila Pancasila mendapatkan hasil validasi materi

dengan kategori valid sehingga dapat digunakan oleh siswa.

Validasi berikutnya yakni validasi media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan komik digital pada aspek pengenalan komik, tampilan, Bahasa dan keterlaksanaan. Berikut ini rekapitulasi dari validasi media oleh validator ahli media.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Media

Aspek Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total Skor	Persentase
Aspek Pengenalan	10	9	19	95%
Aspek Tampilan	47	47	94	94%
Aspek Bahasa	16	20	36	90%
Aspek Keterlaksanaan	19	17	36	90%
Jumlah Skor Perolehan (%)	92	93	Sangat Layak	
Rata-Rata	92%	93%	Sangat Layak	

Sumber: Peneliti

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor akhir mendapatkan skor sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak” dan mendapatkan beberapa catatan perbaikan. Pada aspek tampilan diperoleh skor sebesar 94%, hal ini menunjukkan bahwa tampilan dari media pembelajaran komik digital menarik dan layak untuk diuji cobakan kepada subjek penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai syarat. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifqa

Afisa et al., (2023) dengan hasil penelitian pengembangan komik digital pada validasi ahli masuk pada kategori sangat layak. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Penerapan (Implementation)

Hasil dari produk pengembangan komik digital yang telah diperbaiki, selanjutnya diuji cobakan pada subjek kelompok kecil. Uji coba subjek kelompok kecil ini meliputi respon siswa dan guru kelas IV SDN 2 Pendorawalan. Berikut ini rekapitulasi hasil respon siswa terhadap media.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Siswa

No	Aspek	Skor	Persentase
1.	Aspek Tampilan	134	89%
2.	Aspek Materi	117	78%
3.	Aspek Teknis	163	82%
Jumlah		414	
Skor Maksimum		500	
Skor Perolehan (%)		83%	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel hasil respon siswa di atas skor yang diperoleh pada skor akhir sebesar 83% dengan kategori “Sangat Praktis”. Aspek materi memperoleh rata-rata skor sebesar 78% lebih kecil dibandingkan dengan aspek tampilan yang memperoleh rata-rata sebesar 89%. Dapat simpulkan bahwa siswa

menyukai tampilan dari komik digital. Komik digital memiliki tampilan yang menarik, menyajikan tokoh-tokoh cerita yang sesuai usia siswa SD, warna-warna yang cerah, serta latar belakang tempat cerita yang tidak monoton.

Hal ini menjadikan siswa lebih semangat untuk belajar. Penjelasan tersebut selaras dengan penelitian Ayu et al., (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mempunyai kesesuaian karakteristik kebutuhan belajar siswa yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar mereka.

Respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva selaras dengan penelitian Dwi Riyanti et al., (2024) yakni sebagian besar siswa menyatakan bahwa komik digital dapat memudahkan proses pembelajaran, membangkitkan minat dan motivasi belajar serta dapat membantu pemahaman materi pelajaran. Hasil penelitian Andang Dewi et al., (2023) juga menyatakan bahwa respon siswa terhadap media komik digital materi sila-sila Pancasila memperoleh skor sebesar 79,33% dengan perolehan skor paling tinggi

pada aspek tampilan, karena siswa lebih senang dan antusias terhadap tampilan komik digital.

Kepraktisan selanjutnya juga ditinjau dari respon guru terhadap komik digital yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut hasil rekapitulasi respon guru terhadap komik digital.

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Guru

No	Aspek	Skor	Persentase
1.	Aspek Tampilan	8	80%
2.	Aspek Materi	15	100%
3.	Aspek Teknis	23	92%
Jumlah		46	
Skor Maksimum		50	
Skor Perolehan (%)		92%	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti

Hasil rekapitulasi respon guru terhadap komik digital pada tabel di atas memperoleh skor akhir sebesar 92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Pada aspek materi memperoleh nilai tertinggi sebesar 100% dibandingkan dengan aspek tampilan 80% dan aspek teknis 92%. Komik digital dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan pada komik digital mudah untuk dipahami oleh siswa dan komik digital dapat membantu guru dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penelitian yang dilakukan oleh Syahnaz et al., (2020)

menyatakan bahwa komik digital dapat menjadi penunjang pembelajaran yang menyajikan materi yang menarik dan menyenangkan. Sehingga, dapat menimbulkan perasaan senang kepada siswa dan materi dapat tersampaikan lebih mudah.

Kehadiran komik digital berbasis aplikasi canva menjadi pelengkap untuk proses pembelajaran yang memberikan manfaat bagi guru dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hasil penelitian tersebut, hasil penelitian Wulan Sari & Dwi Wicaksono, (2022) pada respon guru terhadap media komik digital materi nilai-nilai Pancasila mendapatkan kategori "Sangat Praktis". Rahmayani et al., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital yang diberikan kepada siswa dan guru mendapatkan respon yang sangat baik dikarenakan komik digital dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan lebih efisien.

Dari hasil angket respon siswa dan guru terhadap pengembangan komik digital berbasis aplikasi canva materi pengamalan Pancasila mendapatkan respon yang sangat baik dan komik digital masuk pada kategori sangat praktis, sehingga

dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan komik digital berbasis aplikasi canva materi pengamalan Pancasila dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli materi dan ahli media masuk pada kategori "Sangat Layak", masing-masing memperoleh skor sebesar 92% dan 93%. Sedangkan untuk kepraktisan media mendapatkan respon sebesar 83% dan respon guru sebesar 92% dengan kategori "Sangat Praktis" dimana aspek tampilan dan aspek materi menduduki persentase tertinggi. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis aplikasi canva dapat sangat layak dan sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran kelas IV SDN 2 Pendosawalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Mulia, Y., Kristin, F., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. 4.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). *Pengertian Media*,

- Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Andang Dewi, P., Syawaluddin, A., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila Kela V Di SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar*.
- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara Putra, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., Aqila Septiyani, S., & Setiawan, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Dwi Riyanti, D., Wibawa, S., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 Nomor 1, 2548–6950.
- Febriyandani, R. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Hana, Y., Wahyu K, S., Utami, R., Wijayanti, L., Wilda, A., & Najikhah, F. (2023). *Penerapan Media Pop Up Book Terhadap Minat Baca Siswa Kelas IV SDN 3 Karangbener*. 481–489. <https://ejournal.naurendigiton.com/index.php/mj>
- Huangfu, J., Li, R., Xu, J., & Pan, Y. (2025). Fostering Continuous Innovation in Creative Education: A Multi-Path Configurational Analysis of Continuous Collaboration with AIGC in Chinese ACG Educational Contexts. *Sustainability (Switzerland)*, 17(1). <https://doi.org/10.3390/su17010144>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). *ELSE (Elementary School Education Journal) Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. 7(1). <https://doi.org/10.3065>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, 2. <https://www.canva.com>.
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>
-

- Meilani, N., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.191>
- Nasution, F. U., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Digital Interaktif Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Sd. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 02(01), 22–27.
<https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>
- Nasution, Y. K., Hidayat, R., & Safitri, N. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Heyzine Flipbook Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71.
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.978>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., Suchyadi³, Y., Fkip, P., & Pakuan, U. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi.
- Nurohmah, A. N., Rahma, D., Izzati, N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar dalam Kehidupan Sehari-hari. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 116–124.
- Pinatih, K. A. M., & Wiarta, I. W. (2022). *Media Pembelajaran Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving Pada Materi Volume Kubus dan Balok Muatan Pelajaran Matematika Kelas V. 4.*
- Priamada, A. I., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Materi Sila-sila Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2).
<https://jurnaldidaktika.org>
- Puspaningrum, A. N., Pratiwi, I. A., & Zuliana, E. (2024). Pengembangan Media Komantatika (Komik Pengolahan Data Matematika) Melalui Pendekatan Rme Untuk Memantik Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDIT Al-Akhyar.
- Putri, A., Azzahra Arrasuli, B., & Putri Adelia, R. (2021). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva.*
- Rahmayani, W., Syahrilfuddin, H., & M. Jaya Adi Putra. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital (KODIG) pada Elemen Pemahaman IPAS pada Fase B. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 315–328.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2621>
- Rifqa Afisa, Z., Fajrie, N., Pratiwi, I. A., Fkip, P., & Kudus, U. M. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin.*
- Rijalul Akbar, M., Arie Shandi, S., & Taman Siswa Bima, S. (2021). *Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa.*
- Rita Kumala Sari. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 60–69.
- Riza, A., Sahari, S., & Salim, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Mata Pelajaran PPKn.*
- Salma, J. K., Pandita Bastari, R., & Prajana, A. M. (2021). *Perancangan Komik Digital tentang Anxiety Disorder untuk meningkatkan Awareness. Vol 8, No. 6, 2840.*
- Suharti, Retno Dabu Rusmawati, & Nunung Nurjati. (2022). *Pengembangan Komik Digital Huruf Jawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VII di SMP Negeri 29 Surabaya. 14(1).*
- Syahnaz, E., Wijaya, V., Wahyuni, S., Studi Teknik Multimedia Politeknik Negeri Sambas, P., Salahuddin, K., & Wijaya Sri Wahyuni, V. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas Development Of Digital Comic Media In The Learning Of Social Sciences Students SDN 02 Class III Kab. Sambas Info Artikel Abstrak. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2). <http://idm.or.id/JSCR>
- Trisiana, A. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. 10.*
- Wulan Sari, A., & Dwi Wicaksono, V. (2022). *Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang.*
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01).
- Yulianti, G., Benardi, Permana, N., & Wijayanti, F. A. K. (2023). *Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan(AI).*
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., & Biologi, P. (2023). *Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. 4(2).*
- Yuyun Asnawati, & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>