

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

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Act sidang skripsi  
Fikri Tri Wulandari  
23 Oktober 2025

Oleh

LUSIANA ANGGUN PRATIWI

NIM. 21129417

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

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

Nama : Lusiana Anggun Pratiwi  
NIM : 21129417  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197605202008012020

Padang, November 2025  
Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing,



Fikhen Tri Wulandari, M.Pd  
NIP. 199107052022032016

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva  
Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar  
Nama : Lusiana Anggun Pratiwi  
NIM : 21129417  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, November 2025

| No | Jabatan | Tim Penguji,<br>Nama Dosen      | Tanda Tangan |
|----|---------|---------------------------------|--------------|
| 1  | Ketua   | Fikhen Tri Wulandari, M.Pd.     | ( ..... )    |
| 2  | Anggota | Dr. Leni Zahara, S. Pd., M. Pd. | ( ..... )    |
| 3  | Anggota | Drs. Zuardi, M.Si               | ( ..... )    |

## SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lusiana Anggun Pratiwi  
NIM/BP : 21129417/2021  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 26 November 2025  
Saya yang menyatakan,



Lusiana Anggun Pratiwi  
NIM.21129417

## ABSTRAK

Lusiana Anggun Pratiwi. 2025. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan penggunaan media berbasis teknologi masih belum optimal. Media pembelajaran yang digunakan sebatas gambar berupa HVS, untuk sarana dan prasarana di keempat sekolah tersebut sudah dilengkapi fasilitas seperti *proyektor*, *wiffi*, dan *chromebook*, namun guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan keterampilan guru yang masih kurang dalam membuat media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva menggunakan model ADDIE pada materi Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal di kelas III Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data validitas, praktikalitas dan efektivitas.

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva mendapat hasil dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Hasil uji validitas menunjukkan persentase sebesar 91,56% dengan kategori “sangat valid” dari penilaian ahli materi, bahasa, dan media. Uji praktikalitas menunjukkan nilai 94,29% dari guru dan 93,00% dari peserta didik, keduanya termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Selain itu, hasil uji efektivitas memperlihatkan peningkatan nilai *post-test* dibandingkan *pre-test*, menandakan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan media komik digital. Uji coba dilakukan di SDN 17 Batu Gadang, dengan pelaksanaan penelitian di SDN 11 Indarung dan SDN 12 Padang Besi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Canva terbukti sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar.

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

## KATA PENGANTAR

حَمْدُ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian serta menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat dan salam dimohonkan semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, karena dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar”**. Tujuan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Departemen PGSD yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Chandra, S.Pd. M.Pd selaku Koordinator UPP III yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Fikhen Tri Wulandari, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan izin untuk penelitian ini dan selaku pembimbing yang sabar, tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Leni Zahara, S. PD., M.Pd , Bapak Zuardi, M. Si selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan, dan saran yang berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Arwin, S.Pd, M.Pd , Bapak Dr. Adrias, M. Pd, Ibu Serly Safitri, M.Pd selaku dosen validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
7. Bapak dan Ibu Guru Sekolah Dasar yang menjadi tempat pelaksanaan observasi dan penelitian telah memberikan kesempatan serta dukungan kepada peneliti. Bantuan berupa informasi dan data yang diberikan sangat membantu dalam kelancaran proses pelaksanaan penelitian.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Bapak Sutrisno, S. Pd, Ibu Suraimi, S.Pdi., dan Abang Tersayang Afif Alghozali, S. Pd dan Iqbal Lupi Maulana, S. Ds, beserta keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik moral maupun material kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Semua pihak yang terlibat dalam membantu penelitian skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk bapak, ibu dan rekan-rekan menajadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Aamiin ya robbal 'alamin.*

Penelitian skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya karya ilmiah ini. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun peneliti sudah berusaha dengan sebaik mungkin, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Padang khususnya dan semua pihak pada umumnya. Amin ya Robbal'alam.

Padang, 26 Oktober 2025

Peneliti,

Lusiana Anggun Pratiwi

## DAFTAR ISI

|                                                       |             |
|-------------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                  | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                            | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                             | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                            | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR BAGAN .....</b>                             | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                          | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                         | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang .....                               | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....                              | 12          |
| C. Tujuan Penelitian.....                             | 12          |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....           | 13          |
| E. Manfaat Pengembangan .....                         | 14          |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....         | 15          |
| G. Definisi Istilah.....                              | 16          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                    | <b>19</b>   |
| A. Landasan Teori .....                               | 19          |
| 1. Hakikat Media Pembelajaran .....                   | 19          |
| 2. Hakikat Aplikasi Canva.....                        | 32          |
| 3. Hakekat Media Komik Digital .....                  | 42          |
| 4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial..... | 49          |
| 5. Modul Ajar .....                                   | 50          |
| B. Penelitian Yang Relevan.....                       | 57          |
| C. Kerangka Berpikir.....                             | 61          |
| <b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>              | <b>64</b>   |
| A. Model Pengembangan.....                            | 64          |
| B. Prosedur Pengembangan .....                        | 67          |
| 1. Studi Pendahuluan.....                             | 67          |

|                                                              |            |
|--------------------------------------------------------------|------------|
| 2. Pengembangan Model.....                                   | 68         |
| C. Uji Coba Produk.....                                      | 75         |
| 1. Subjek Uji Coba .....                                     | 75         |
| 2. Jenis Data .....                                          | 75         |
| 3. Instrumen Pengumpulan Data .....                          | 76         |
| 4. Teknik Analisis Data .....                                | 80         |
| <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>                       | <b>86</b>  |
| A. Penyajian Data Uji Coba.....                              | 86         |
| 1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....                  | 86         |
| 2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....                  | 90         |
| 3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....            | 95         |
| 4. Tahap Penerapan ( <i>Implementation</i> ).....            | 95         |
| 5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....                | 97         |
| B. Analisis Data .....                                       | 97         |
| 1. Analisis Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran .....      | 97         |
| 2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran ..... | 101        |
| 3. Analisis Hasil Uj Efektivitas Media Pembelajaran .....    | 111        |
| C. Revisi Produk.....                                        | 121        |
| D. Pembahasan.....                                           | 126        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                        | <b>130</b> |
| A. Simpulan .....                                            | 130        |
| B. Saran.....                                                | 131        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                   | <b>133</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                         | <b>138</b> |

## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel .....</b>                                                 | <b>Hal</b> |
|--------------------------------------------------------------------|------------|
| 1. Komponen Modul Ajar .....                                       | 52         |
| 2. Elemen dan CP IPAS.....                                         | 56         |
| 3. Rubrik Penilaian Pre-test.....                                  | 78         |
| 4. Rubrik Penilaian Post-test.....                                 | 79         |
| 5. Skala Penilaian Validitas .....                                 | 81         |
| 6. Daftar penskoran validitas media pembelajaran .....             | 82         |
| 7. Skala penilaian praktikalitas .....                             | 83         |
| 8. Daftar penskoran pratikalitas media pembelajaran .....          | 85         |
| 9. Daftar validasi oleh para ahli .....                            | 95         |
| 10. Hasil Uji Validitas .....                                      | 100        |
| 11. Hasil dari penilaian respons guru .....                        | 102        |
| 12. Analisis Hasil Angket Peserta Didik SDN 17 Batu Gadang .....   | 105        |
| 13. Analisis Hasil Angket Peserta Didik SDN 11 Indarung.....       | 107        |
| 14. Analisis Hasil Angket Peserta Didik SDN 12 Padang Besi .....   | 109        |
| 15. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik .....               | 110        |
| 16. Data Uji Efektifitas Soal Pre-Test SDN 17 Batu Gadang .....    | 111        |
| 17. Data Uji Efektifitas Post-Test SDN 17 Batu Gadang.....         | 112        |
| 18. Uji Normalitas SDN 17 Batu Gadang.....                         | 112        |
| 19. Uji Wilcoxon Non Parametrik SDN 17 Batu Gadang.....            | 113        |
| 20. Peningkatan Pre-Test dan Post-Test SDN 17 Batu Gadang .....    | 114        |
| 21. Data Uji Efektifitas Pre-Test SDN 11 Indarung.....             | 114        |
| 22. Data Uji Efektifitas Post-Test SDN 11 Indarung .....           | 115        |
| 23. Uji Normalitas SDN 11 Indarung.....                            | 116        |
| 24. Uji Wilcoxon Non Parametrik SDN 11 Indarung .....              | 117        |
| 25. Peningkatan Pre-Tesr dan Post-Test SDN 11 Indarung.....        | 117        |
| 26. Data Uji Efektifitas Pre-Test SDN 12 Padang Besi .....         | 118        |
| 27. Data Uji Efektifitas Post-Test SDN 12 Padang Besi.....         | 118        |
| 28. Uji Normalitas SDN 12 Padang Besi .....                        | 119        |
| 29. Uji Wilcoxon Non Parametrik SDN 12 Padang Besi.....            | 120        |
| 30. Peningkatan Pre-Tesr dan Post-Test SDN 12 Padang Besi .....    | 121        |
| 31. Saran dan Revisi.....                                          | 121        |
| 32. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi Validasi Materi..... | 122        |
| 33. Saran dan Revisi.....                                          | 122        |
| 34. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi Validasi Media ..... | 123        |
| 35. Saran dan Revisi.....                                          | 124        |
| 36. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi Validasi Bahasa..... | 125        |

## DAFTAR GAMBAR

| <b>Gambar .....</b>                 | <b>Hal</b> |
|-------------------------------------|------------|
| 1. Tampilan Login .....             | 37         |
| 2. Tampilan Membuat Desain .....    | 37         |
| 3. Tampilan Memilih Desain .....    | 38         |
| 4. Tampilan Papan Kerja .....       | 39         |
| 5. Tampilan Penambahan Elemen ..... | 40         |
| 6. Tampilan Pengeditan Elemen ..... | 40         |
| 7. Tampilan Pilihan Bagikan .....   | 42         |
| 8. Model ADDIE .....                | 66         |
| 9. Halaman Cover .....              | 91         |
| 10. Halaman TP .....                | 92         |
| 11. Pengenalan Tokoh .....          | 93         |
| 12. Halaman Awal Materi .....       | 93         |
| 13. Halaman Akhir Materi .....      | 94         |
| 14. Halaman Evaluasi .....          | 94         |

## DAFTAR BAGAN

|                                                                                                                                            |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Bagan .....</b>                                                                                                                         | <b>Hal</b> |
| 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SD Sugiyono, (2022)..... | 63         |
| 2. Alur Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar (Sugiyono 2022).....    | 74         |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                           |            |
|---------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Lampiran .....</b>                                                     | <b>Hal</b> |
| 1. Surat Izin Observasi .....                                             | 138        |
| 2. Surat Balasan Observasi.....                                           | 142        |
| 3. Hasil Observasi Pengamatan Kelas.....                                  | 146        |
| 4. Hasil Wawancara Guru.....                                              | 150        |
| 5. Hasil Angket Awal Peserta Didik .....                                  | 156        |
| 6. Instrumen Kisi -kisi Validasi Media Pembelajaran .....                 | 164        |
| 7. Instrumen Angket Praktikalitas Guru dan Peserta Didik .....            | 180        |
| 8. Soal Evaluasi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik ..... | 185        |
| 9. Dokumentasi Observasi .....                                            | 187        |
| 10. Surat Izin Penelitian .....                                           | 191        |
| 11. Surat Balasan Penelitian.....                                         | 194        |
| 12. Surat Izin Validator Instrumen .....                                  | 197        |
| 13. Lembar Validasi Pertama dan Kedua Ahli Materi.....                    | 198        |
| 14. Lembar Validasi Pertama, Kedua, dan Ketiga Ahli Bahasa .....          | 206        |
| 15. Lembar Validasi Pertama dan Kedua Ahli Media .....                    | 224        |
| 16. Lembar Praktikalitas Respon Guru SDN 17 Batu Gadang .....             | 233        |
| 17. Lembar Praktikalitas Respon Guru SDN 11 Indarung.....                 | 235        |
| 18. Lembar Praktikalitas Respon Guru SDN 12 Padang Besi .....             | 237        |
| 19. Lembar Parktikalitas Respon Peserta Didik SDN 17 Batu Gadang.....     | 239        |
| 20. Lembar Parktikalitas Respon Peserta Didik SDN 11 Indarung .....       | 245        |
| 21. Lembar Parktikalitas Respon Peserta Didik SDN 12 Padang Besi.....     | 251        |
| 22. Lembar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> SDN 17 Batu Gadang .....  | 257        |
| 23. Lembar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> SDN 11 Indarung.....      | 263        |
| 24. Lembar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> SDN 12 Padang Besi .....  | 269        |
| 25. Dokumentasi Penelitian .....                                          | 275        |
| 26. Modul .....                                                           | 278        |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah hak mendasar bagi seluruh warga negara, sebagaimana diatur dalam Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 yang menegaskan bahwa “setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan”, serta Pasal 31 ayat (2) yang menyebutkan kewajiban pemerintah untuk membiayai pendidikan dasar. Ketentuan ini menandakan bahwa pendidikan bukan hanya sarana memperoleh ilmu, tetapi juga fondasi penting dalam mencerdaskan bangsa, membentuk karakter, meningkatkan daya saing, dan memajukan peradaban. Di tengah derasnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi, sistem pendidikan perlu bertransformasi agar sesuai dengan perkembangan zaman, selaras dengan Pasal 31 ayat (5) yang menugaskan pemerintah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemajuan peradaban dan kesejahteraan manusia.

Harapan untuk pendidikan di masa depan adalah terciptanya pembelajaran yang lebih modern, inovatif, serta memanfaatkan teknologi digital mulai dari penggunaan kecerdasan buatan, metode belajar daring interaktif, hingga laboratorium virtual sehingga peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, berinovasi, bekerja sama, dan memiliki literasi digital. Dengan dukungan kebijakan, alokasi minimal 20% APBN sebagaimana diatur dalam Pasal 31 ayat (4), serta

sinergi antara pemerintah, sekolah, pendidik, orang tua, dan masyarakat, diharapkan pendidikan Indonesia mampu melahirkan generasi berkualitas yang siap bersaing di tingkat global tanpa mengabaikan nilai-nilai luhur bangsa.

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi 5.0, yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, serta perkembangan teknologi informasi dan digital, dunia kini semakin terdigitalisasi. Teknologi merupakan alat yang memudahkan manusia di seluruh dunia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, baik dalam bidang pekerjaan maupun pendidikan (Maritsa et al., 2021). Teknologi membawa berbagai kemudahan serta memperkenalkan cara-cara baru dalam menjalankan aktivitas manusia. Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi adalah hadirnya internet sebagai sarana komunikasi, di mana masyarakat dapat saling berbagi informasi dengan orang-orang dari seluruh penjuru dunia (Anggraeni et al., 2022).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media inovatif, seperti komik digital yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Saat ini, media pembelajaran berupa komik cetak mulai kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena gambar-gambarnya yang sebagian besar tidak berwarna dan isi komik yang dianggap kurang menarik, sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi Pelajaran (Juneli et al., 2022). Dalam kegiatan

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

Media komik digital merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kombinasi teks, gambar, dan alur cerita menjadikan komik digital lebih menarik dibanding media konvensional. Penelitian (Amijaza, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital IPAS mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Selain menarik, komik digital membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak, seperti ekosistem dan fotosintesis, melalui visualisasi dan narasi yang mudah dipahami. Menurut (Made Mitha Wedayanti et al., 2023) membuktikan bahwa komik digital interaktif berbasis pendekatan saintifik efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media ini juga fleksibel karena dapat diakses secara daring maupun luring menggunakan platform seperti Canva atau flipbook.

Komik digital berperan dalam pengembangan literasi sains dan sosial peserta didik. Menurut (Suwandinata & Suranata, 2023) menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. Dari sisi teknis, komik digital mudah dikembangkan dengan model R&D seperti ADDIE atau 4D menggunakan alat yang sederhana dan biaya rendah. Dengan demikian, komik digital menjadi solusi pengembangan media pembelajaran IPAS yang menarik, efisien, dan kontekstual karena mampu mengintegrasikan aspek ilmiah dan sosial secara visual serta menyenangkan.

Penelitian ini mengkaji penggunaan media komik digital berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Media ini dikembangkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai visual dan cerita. Komik digital memadukan konsep fenomena alam dan sosial dalam bentuk cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks. Selain itu, komik digital juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, literasi visual, dan literasi digital, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Sebagai aplikasi yang tergolong baru, Canva telah banyak digunakan oleh para guru dalam merancang media pembelajaran. Hal ini karena Canva memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya mudah dan sangat praktis untuk digunakan. Pengguna hanya perlu menyesuaikan template yang sudah tersedia. Selain itu, Canva juga dilengkapi dengan beragam fitur seperti elemen grafis, foto, video, animasi, teks, dan lain-lain (Zebua, 2023). Canva merupakan platform desain yang menawarkan kanvas kosong untuk memudahkan para pembuat konten dalam merancang proses pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Selain memungkinkan pengguna membuat desain dari nol, Canva juga menyediakan berbagai template siap pakai yang sangat berguna bagi pemula yang belum berpengalaman dalam dunia desain (Munasiah et al., 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki dua elemen utama, yaitu pemahaman yang mengintegrasikan konsep sains dan sosial, serta keterampilan proses seperti mengamati, bertanya, menyelidiki, dan mengomunikasikan hasil. Pembelajaran IPAS dirancang secara terpadu dan kontekstual agar siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan konteks serta kearifan lokal memperkuat relevansi pembelajaran, sementara pengembangan kemampuan berpikir kritis, literasi ilmiah, dan sosial membantu siswa memecahkan masalah nyata. Sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, IPAS menekankan

pembelajaran aktif melalui investigasi dan diskusi. Selain itu, IPAS bersifat dinamis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sosial, sehingga Kurikulum Merdeka menuntut fleksibilitas dalam pelaksanaannya agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Kemendikbud, 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di empat sekolah dasar, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa tantangan. Peserta didik cenderung kurang aktif ketika proses pembelajaran hanya menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan lembar kerja. Aktivitas belajar menjadi monoton sehingga perhatian siswa cepat menurun. Sebaliknya, ketika guru menggunakan media pembelajaran digital, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam berdiskusi, serta lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

Salah satu alasan mengapa mata Pelajaran IPAS sulit dipahami oleh peserta didik adalah karena pelajaran IPAS kerap menggunakan istilah dalam bahasa asing contohnya "*evaporation*" yang artinya penguapan. Guru juga menyebutkan bahwa pembelajaran yang hanya berpusat pada kegiatan mencatat atau mendengarkan ceramah tidak mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, sedangkan penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Maritsa et al., 2021). Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang ideal seharusnya bersifat interaktif,

kontekstual, serta didukung oleh pemanfaatan teknologi digital yang mampu menarik minat siswa dan mendukung karakteristik IPAS sebagai pembelajaran terpadu, bermakna, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Peneliti melaksanakan observasi di SD Negeri 11 Indarung yang berlangsung selama 2 hari, pada tanggal 13 dan 14 Februari 2025. Pada hari pertama, peneliti mengantar surat izin observasi dan peneliti mengamati sarana dan prasarana berbasis digital yang ada disekolah serta peneliti mengisi lembar observasi. Pada hari kedua, peneliti mengisi lembar observasi serta mewawancarai peserta didik mengenai minat belajar dan mewawancarai guru mengenai penggunaan media pembelajaran. Studi ini dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan peserta didik serta mewawancarai. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mengenai kondisi yang ada, mengidentifikasi permasalahan, dan menganalisis kebutuhan guru serta siswa. Dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 11 Indarung, telah digunakan media pembelajaran berupa gambar cetak dan video dari YouTube, namun penggunaannya masih terbatas pada beberapa mata pelajaran tertentu.

Peneliti menemukan beberapa pengamatan mengenai fasilitas di SD Negeri 11 Indarung, fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi sudah tersedia, seperti jaringan internet, dan proyektor. Namun, para guru belum mengembangkan media pembelajaran dalam

format digital. Sebagian besar siswa kelas III cukup aktif dalam kegiatan belajar. Di era digital saat ini, keberadaan media pembelajaran digital sangat penting untuk mempermudah guru dalam mengajar. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi terbaru dalam pengembangan media pembelajaran.

Peneliti juga melaksanakan observasi di SD Negeri 13 Batu Gadang yang berlangsung selama 2 hari, pada tanggal 12 dan 13 Februari 2025 dan menemukan bahwa guru telah memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Media pembelajaran yang digunakan berupa media gambar yang di cetak dari referensi internet, serta video pembelajaran dari youtube. Akibatnya, media pembelajaran ini hanya bisa digunakan sekali dan tidak dapat dimanfaatkan secara berulang.

Sebagian besar siswa di Kelas III SD Negeri 13 Batu Gadang sudah mulai aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti yang kita ketahui, kemajuan teknologi saat ini telah merambah ke berbagai bidang, termasuk pendidikan. Perubahan dalam kurikulum juga menuntut para guru untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi guna mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan media komik digital berbasis aplikasi canva.

Peneliti juga melakukan observasi di SD Negeri 12 Padang Besi yang berlangsung selama 2 hari, pada tanggal 11 dan 12 Februari 2025. Observasi ini juga dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan peserta didik serta wawancara. Peneliti menemukan bahwa para guru telah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar sesuai dengan kurikulum merdeka. Media yang digunakan terdiri dari gambar yang dicetak dari sumber internet dan video pembelajaran yang diambil dari YouTube.

Peserta didik kelas III SD Negeri 12 Padang Besi hampir semua terlihat aktif dalam pembelajaran yang menggunakan media cetak atau video dari youtube yang di berikan oleh guru, namun ada beberapa peserta didik yang tidak terlihat aktif dalam pembelajaran tersebut, karena peserta didik terlihat bosan dengan media yang monoton. Oleh karena itu pengembangan media digital sangat dibutuhkan untuk membantu keaktifan peserta didik.

Peneliti juga telah melakukan observasi pendahuluan di SD Negeri 17 Batu Gadang selama dua hari, yaitu pada tanggal 10 dan 11 Februari 2025. Kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa, serta wawancara. Hasil observasi menunjukkan bahwa para guru telah memanfaatkan media pembelajaran dalam proses mengajar sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka. Media yang digunakan meliputi gambar yang dicetak dari internet serta video pembelajaran yang diakses melalui youtube.

Siswa kelas III di SD Negeri 17 Batu Gadang umumnya menunjukkan partisipasi aktif ketika menggunakan media cetak dan video dari YouTube yang disediakan oleh guru. Namun, terdapat sebagian siswa yang kurang terlibat secara aktif karena merasa jenuh terhadap media yang digunakan secara berulang. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media digital yang lebih variatif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di empat sekolah dasar, ditemukan bahwa proses pembelajaran yang jarang memanfaatkan media pembelajaran digital masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, pemanfaatan papan tulis, serta buku cetak sebagai sumber utama materi. Kondisi tersebut umumnya disebabkan oleh keterbatasan sarana teknologi, rendahnya keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat digital, serta kurangnya dukungan infrastruktur. Meskipun metode tradisional memiliki keunggulan dalam membangun interaksi langsung antara guru dan peserta didik, minimnya penggunaan media pembelajaran digital berdampak pada terbatasnya variasi pembelajaran, rendahnya perkembangan literasi digital siswa, dan berkurangnya daya tarik pembelajaran bagi generasi yang akrab dengan teknologi. Padahal, media pembelajaran digital dapat menghadirkan materi secara lebih interaktif, visual, dan kontekstual melalui penggunaan video, simulasi, maupun platform pembelajaran daring yang sesuai dengan kebutuhan

peserta didik. Dengan demikian, hasil observasi ini menunjukkan bahwa rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar berpotensi mengurangi efektivitas proses belajar serta relevansinya dengan perkembangan zaman, sehingga diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru, penyediaan sarana teknologi, dan penerapan media digital secara bertahap untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai tuntutan abad ke-21. Jika media pembelajaran digital sudah diterapkan di sekolah, maka pihak sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti Wi-Fi, akses internet, dan perangkat teknologi (laptop, proyektor, atau tablet). Fasilitas tersebut mendukung kelancaran penggunaan media digital, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mendorong motivasi dan kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, kesiapan infrastruktur digital menjadi kunci keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hal di atas, solusi yang dapat diajukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas III adalah perlunya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggunakan media komik digital berbasis aplikasi canva.

Meninjau masalah-masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar yang Sangat Valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar yang Sangat Praktis?
3. Bagaimanakah Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar yang Sangat Efektif?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang dapat diambil untuk penggunaan media komik digital adalah:

1. Mengembangkan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar yang Sangat Valid
2. Mengembangkan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar yang Sangat Praktis

3. Mengembangkan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III Sekolah Dasar yang Sangat Efektif

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk dalam penelitian ini diharapkan akan menghasilkan media komik digital berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPAS di kelas III SD.

Spesifikasi komik digital ini adalah sebagai berikut :

1. Media berbentuk komik digital di rancang menggunakan aplikasi canva.
2. Media komik digital menyajikan materi berbentuk cerita bergambar, terdapat balon-balon teks dan gambar kartun yang menarik dan berwarna, serta font yang mudah dibaca dengan ukuran dan jenis yang sesuai.
3. Media komik digital menyajikan alur cerita yang jelas dengan menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami peserta didik dan nantinya pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, menyenangkan, serta dapat menumbuhkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar menggunakan media komik tersebut.

### **E. Manfaat Pengembangan**

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai berikut

1. Bagi peneliti: Untuk memotivasi agar bisa mengeluarkan ide-ide baru kreatif untuk mengembangkan dan merancang media komik digital berbasis aplikasi canva serta sebagai bekal mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru: Sebagai referensi atau acuan contoh media komik digital berbasis aplikasi canva yang bisa dijadikan sebagai solusi untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi peserta didik: Sebagai alat bantu untuk memahami pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan membantu peserta didik secara mandiri.
4. Bagi sekolah: Untuk memperoleh manfaat dari hadirnya media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, sehingga dapat memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa. Selain itu, meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. Bagi PGSD FIP UNP : Untuk acuan bagi mahasiswa lainnya dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran komik digital

berbasis aplikasi canva atau perangkat lunak lainnya untuk membuat proses pembelajaran yang menarik.

6. Bagi peneliti selanjutnya : Sebagai referensi atau acuan pembaca untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi penelitian ini adalah media pembelajaran yang dapat diuji melalui uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian isi, dan kualitas media. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Uji praktikalitas akan dilakukan oleh guru untuk menilai sejauh mana kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran serta menilai kesesuaian media dan efisiensi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Selain itu, uji praktikalitas juga akan dilakukan oleh peserta didik melalui pengisian angket untuk mengevaluasi kenyamanan, kemudahan, dan tingkat keterlibatan mereka saat proses pembelajaran, serta seberapa efektif media tersebut dalam membantu proses pembelajaran. Selanjutnya, uji efektivitas akan dilakukan untuk mengukur sejauh mana media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini ialah dalam penerapannya, karena keterbatasan peneliti dari beberapa aspek, baik

dari tenaga, pengalaman, waktu, serta biaya maka peneliti melakukan dalam skala kecil, yaitu pada mata pelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar pada materi Bab 6 Topik A “Kota atau Kabupaten Tempat Aku tinggal” satu kali saja.

## **G. Definisi Istilah**

Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

### **1. Penelitian Pengembangan**

Penelitian Pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu serta menguji keefektifan, validitas, dan kepraktisannya. Produk yang dikembangkan dapat berupa media pembelajaran, model, metode, atau perangkat lainnya yang mendukung proses pendidikan dan pembelajaran.

### **2. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Media ini berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi peserta didik.

### **3. Komik Digital**

Komik Digital adalah Sebuah bentuk ilustrasi yang menampilkan karakter dan menyajikan alur cerita secara berurutan

melalui rangkaian gambar yang saling berkaitan, dirancang untuk menghibur para pembaca.

#### 4. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang dapat diakses melalui web dan perangkat seluler, memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai jenis desain, seperti poster, presentasi, brosur, konten media sosial, dan komik digital, tanpa harus memiliki keterampilan desain yang mendalam. Aplikasi ini menawarkan beragam template, elemen grafis, pilihan font, serta fitur drag-and-drop yang memudahkan pengguna dalam membuat desain secara praktis dan intuitif.

#### 5. Model ADDIE

Model ADDIE adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran atau produk edukatif. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

#### 6. Pengembangan

Secara umum, *pengembangan* (development) adalah suatu proses sistematis untuk meningkatkan atau menciptakan sesuatu yang baru agar memiliki nilai guna yang lebih baik. Dalam konteks penelitian pendidikan, pengembangan merujuk pada proses merancang, membuat, dan menyempurnakan produk pendidikan

seperti media pembelajaran, bahan ajar, perangkat pembelajaran, atau instrumen evaluasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

#### 7. Validitas

Validitas merupakan tingkat ketepatan dan kebenaran suatu instrumen, media, atau produk dalam menilai atau mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam penelitian pengembangan, validitas merujuk pada sejauh mana media atau alat yang dibuat memenuhi standar yang ditetapkan serta dianggap layak digunakan berdasarkan evaluasi dari para ahli atau validator.

#### 8. Praktikalitas

Praktikalitas merujuk pada sejauh mana suatu produk atau media dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, termasuk guru dan peserta didik. Suatu media dianggap praktis jika dapat dimanfaatkan tanpa mengalami kendala yang signifikan, tidak memerlukan banyak modifikasi, serta dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

#### 9. Efektivitas

Efektivitas adalah seberapa berhasil suatu media, metode, atau produk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam pendidikan, efektivitas berarti seberapa baik media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman, keterampilan, atau hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 96,00% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 86,67% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji validitas ahli kebahasaan memperoleh hasil 92,00% dengan kategori “Sangat Valid”. Rata-rata keseluruhan hasil validasi adalah 91,56%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka media pembelajaran ini sudah dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.
2. Hasil uji praktikalitas dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase sebesar 97,14% “Sangat Praktis” pada SDN 17 Batu Gadang, kemudian di SDN 11 Indarung 88,57% dengan kategori “Praktis”, selanjutnya di SDN 12 Padang Besi 97,14% dengan kategori “Sangat Praktis”. Rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas adalah 94,29% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sementara itu, hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,43% dengan kategori “Sangat

Praktis” SDN 17 Batu Gadang, kemudian di SDN 11 Indarung 96,08% dengan kategori “Sangat Praktis”, selanjutnya di SDN 12 Padang Besi 91,50% dengan kategori “Sangat Praktis”. Rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas adalah 93,00% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media ini sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam mendukung pembelajaran IPAS.

3. Pengujian hasil efektivitas media pembelajaran media komik digital berbasis aplikasi canva dilakukan dengan membandingkan soal *pretest* dan soal *posttest* melalui perhitungan Wilcoxon. Pada sekolah uji, hasil uji efektivitas di sekolah uji coba di SDN 17 Batu Gadang memperoleh perhitungan sebanyak 93% dengan kategori “Sangat Efektif”. Kemudian pada sekolah penelitian di SDN 11 Indarung diperoleh skor uji efektivitas sebesar 98% dengan kategori “Sangat Efektif”. Selanjutnya sekolah penelitian di SDN 12 Padang Besi diperoleh skor uji efektivitas sebesar 73% dengan kategori “Cukup Efektif”. Rata-rata keseluruhan uji efektivitas adalah 88% kategori “Efektif”.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva dalam penelitian ini terbatas pada materi Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal
2. Media Pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva dalam penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas III di SDN 17 Batu Gadang, SDN 11 Indarung, dan SDN 12 Padang Besi.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPAS Bab 6 Topik A di kelas III Sekolah Dasar.
4. Guru diharapkan dapat menggunakan Media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS Bab 6 Topik A di kelas III Sekolah Dasar.
5. Peserta didik kelas III SD disarankan untuk menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva sebagai media ajar tambahan untuk memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta membantu mereka dalam belajar secara mandiri.
6. Peneliti lainnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi canva pada materi dan bidang studi lainnya, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas kesempatan belajar bagi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Arjowilangun. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(2), 1–21. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i2.3829>
- Amijaza, D. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SD Negeri Grindag Kulon Progo. *Journal of Education Research*, 5(3), 3187–3198.
- Anggraeni, P. N., Syafa Herdiani, Tin Rustini, & Muh. Husen Arifin. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(1), 144–147. <https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4743>
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Hasanah, M. (2024). 3 1,2,3. 4(September), 2020–2025. file:///C:/Users/user/Downloads/4516-Article Text-15737-1-10-20241112.pdf
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267.
- Batubara, H. H. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF*.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD CV Graha Edu*.
- Endaryono, E., Mahyudi, M., & Aswin Saputra. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Learning Management System Di Ma As-Syafi’Iyah 01 Manggarai Selatan. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(9), 6521–6530. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i9.4949>
- Fatirul, achmad N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*.
- Fauzia, I., Linda, D., & dkk. (2024). *Bedah Aplikasi Canva Strategi dan Teknik Desain*.
- Ghaniem, F. A., & Yasella, M. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*.
- Hadju, V. A., & Aulia, U. (2022). *DESAIN PENELITIAN MIXED METHOD* Editor: Nanda Saputra (Issue November).

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kemendikbud. (2025). *Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 15, Issue 1).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kirchoff, J. (2017). Using digital comics to develop digital literacy: fostering functionally, critically, and rhetorically literate students. *Texas Journal of Literacy Education*, 5(2), 117–129. <http://ezproxy.lib.uconn.edu/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1162692&site=ehost-live>
- Koesnadi, L. P., & Astuti, R. (2024). Analisis Kesesuaian dan Kelengkapan Modul Ajar terhadap Standar Kompetensi Microteaching. *Journal of Education Research*, 5(4), 5479–5487. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1726>
- L Heny Nirmayani, Arini, N. K. S., & I Nyoman Pancaria. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN CANVA PADA MUATAN PELAJARAN IPAS BAB 7 TOPIK C. 5*, 1–13.
- Made Mitha Wedayanti, I Gede Astawan, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023). Media Komik Digital Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPAS dengan Topik Fotosintesis Siswa Kelas IV. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 7(3), 220–232.

<https://doi.org/10.23887/ijnse.v7i3.74870>

- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marlina, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini* (p. 161).
- Munasiah, M., Zikriah, Z., & Heriyati, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JURNAL PADI (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.520>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurdyansyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF. In M. P. Pandi Rais, S.Pd. (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). UMSIDA Press.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pane, I., Hadju, V. A., Maghfuroh, L., & Akbar, H. (2021). *DESAIN PENELITIAN MIXED METHOD*.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I*, 4(April), 464–475.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rusmayana, T. (2021). MODEL PEMBELAJARAN ADDIE INTEGRITAS PEDATI DI SMK PGRI KARISMA BANGSA SEBAGAI PENGANGTI PRAKTEK LAPANGAN DIMASA PANDEMI COVID-19. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Rusydiyah, E. F. (2020). Media Pembelajaran Problem based learning. In *Emergency Medicine Journal*.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>

- Sanjaya, W., Yeni ERITA, Rati Syafiana PUTRI, & Novalina INDRIYANI. (2022). Teachers' Readiness and Ability in Designing Teaching Modules in The Independent Curriculum. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(7), 288–296. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i7.46>
- Sukiman. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Susanto, S. P., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Flipbook Berbantuan Canva pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 130–137.
- Suwandinata, I. G. Y., & Suranata, K. (2023). Educational Media: Digital Comics Based on a Contextual Approach on the Topic of the Water Cycle. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 321–329. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.63054>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Syarifuddin, & Eka Dewi, U. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital) (Syarifuddin Eka Dewi Utari) (Z-Library).pdf* (pp. 1–137).
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Yunarti, T., & Aini, E. N. (2023). Fungsi dan Pentingnya Komik dalam Pembelajaran. *Prosiding Sinapmasagi*, 4(2), 7–10.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).

- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>
- Zuhro, I. N., Sutomo, M., & Mashudi, M. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Addie. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193. <https://doi.org/10.52166/talim.v5i2.3085>