



MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida>

E-ISSN: 2720-8850 P-ISSN: 2715-7067

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBANTUAN CANVA PADA PELAJARAN PPKn KELAS IV SD

Resvi Dian Pramesti¹, Imas Mastroah², Habudin³

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia^{1,2,3}

resvidian6@gmail.com¹, imas.mastroah@uinbanten.ac.id², habudin@uinbanten.ac.id³

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran pada pelajaran PPKn di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran komik berbantuan Canva pada pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PKKn), dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik berbantuan Canva pada pelajaran PPKn materi pola hidup bergotong royong di kelas IV SD. Adapun penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) ini menggunakan model Brog & Gall yang terdiri dari 5 tahap yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi desain, dan uji coba produk. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum melakukan uji coba produk kepada guru kelas dan siswa. Adapun hasil analisis data yang dikumpulkan menggunakan angket ahli media, angket ahli materi, angket ahli bahasa, angket guru kelas IV, angket siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil analisis data, bahwa media pembelajaran komik berbantuan Canva dikategorikan Sangat Baik dengan penilaian ahli media 87,8% rata-rata 4,38, ahli materi 95,6% rata-rata 4,78, ahli bahasa 98% rata-rata 4,9, dan dikategorikan Baik dengan penilaian angket guru kelas dengan nilai 74% rata-rata 3,7. Adapun hasil data uji coba produk berdasarkan analisis data yang diuji cobakan kepada siswa melalui angket dengan nilai 91,8% rata-rata 4,59 termasuk dalam kategori sangat baik atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Canva, PPKn

Abstract

This development research is motivated by the limited availability of learning media for Civics Education (PPKn) in fourth-grade elementary school classes. The study aims to determine the development procedure for comic-based learning media using Canva in the Civics Education (PPKn) subject and to assess the feasibility of this media for teaching the topic of cooperative living patterns in fourth-grade elementary school classes. This Research and Development (R&D) study uses the Brog & Gall model, which consists of five stages: research and

information gathering, product development, validation testing, design revision, and product trial. The developed media was validated by media experts, subject matter experts, and language experts before being tested on fourth-grade teachers and students. The data analysis results were collected using questionnaires for media experts, subject matter experts, language experts, fourth-grade teachers, students, as well as observations, interviews, and documentation. The data analysis results indicate that the comic-based learning media using Canva is categorized as **Very Good**, with a media expert rating of 87.8% (average score 4.38), a subject matter expert rating of 95.6% (average score 4.78), and a language expert rating of 98% (average score 4.9). The teacher's questionnaire rated the media as **Good**, with a score of 74% (average score 3.7). The product trial data, based on analysis from questionnaires completed by students, showed a rating of 91.8% (average score 4.59), which falls into the **Very Good** category and is deemed suitable for use as learning media.

Keywords: Learning Media, Comic, Canva, Civics Education

Received:21-11-2024	Accepted:25-01-2025	Published:23-02-2025
<p>©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia</p> <p>https://doi.org/10.19105/mubtadi.v6i2.15981</p>		
		

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting yang mendukung kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan dan sistem pendidikan, tanpa adanya pendidikan, suatu negara tidak akan maju dan sangat tertinggal dari negara lain (Kurniawati, 2022). Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai kebutuhan yang sangat diperlukan bagi setiap anak Indonesia yang akan berperan penting dalam membentuk masa depan bangsa. Pentingnya pendidikan diakui secara luas dan didukung kuat oleh UUD 1945 pasal 31 (1) bahwa :

“Setiap warga negara berhak mendapat Pendidikan”. Hak memperoleh Pendidikan ini diperjelas dengan pasal 31 (2) yang bunyinya : “Setiap warga negara wajib mengikuti Pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. Selanjutnya pada ayat (3) dituangkan pernyataan yang berbunyi : “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem Pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang – Undang”.

Jenjang Pendidikan dasar merupakan tahap awal dari perjalanan pendidikan bagi siswa. Pendidikan sekolah dasar berperan penting dalam membangun basis pengetahuan siswa, agar memungkinkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya,

sehingga pelaksanaan pembelajaran di tingkat sekolah dasar harus dioptimalkan (Magdalena et al., 2020). Di antara mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memegang peranan penting dalam mendidik siswa menjadi warga negara yang mampu memahami serta menggunakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, cakap, dan berbudi luhur sesuai dengan prinsip – prinsip yang terkandung dalam Pancasila dan Undang – Undang Dasar 1945 (Abdul Gafur, 2012). Selain itu, pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sikap siswa berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

Dalam proses belajar mengajar, keterlibatan aktif baik siswa maupun guru sangatlah penting. Seorang guru yang inovatif berperan sebagai fasilitator agar siswa dapat meningkatkan keterampilan serta memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan desain pembelajaran disusun secara sistematis sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa saat proses belajar mengajar (Rahmatullah et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang masih umum sering kali menyebabkan kurangnya partisipasi aktif dari siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa yang kurang fokus, berbicara saat pembelajaran berlangsung, dan siswa menunjukkan keengganan untuk membaca buku paket yang disediakan oleh sekolah. Hal ini yang membuat siswa jenuh selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang baru dan lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Iseu Synthia et al., 2019).

Hal ini sesuai dengan prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara dan observasi di SDN Tejamari 1 kabupaten Serang. Wawancara yang pertama dilakukan dengan wali kelas IV mengatakan bahwa:

“Siswa beranggapan bahwa pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang sulit, hanya fokus menghafal nama, tanggal dan peristiwa. Penggunaan media pembelajaran menggunakan buku cetak kurikulum 2013 dan umumnya masih menggunakan media yang hanya berupa gambar, belum menggunakan media yang bervariasi, waktu pembelajaran yang terbatas serta materi yang terlalu banyak sehingga kurang optimal proses pembelajaran di kelas”.

Berdasarkan hasil wawancara oleh wali kelas IV SDN Tejamari 1, ternyata masih banyak ditemukan permasalahan yang terdapat dalam kegiatan belajar mengajar baik penggunaan sarana dan prasarana yang belum maksimal, umumnya penggunaan media pembelajaran belum bervariasi, waktu pembelajaran yang terbatas dan materi yang terlalu banyak serta pembelajaran yang diajarkan umumnya disajikan dalam bentuk teori yang terdapat dalam buku cetak. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sebagai alat bantu guru mengajar, yang diharapkan agar siswa dapat menerima

materi pembelajaran dengan baik. Komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan pesan saat pembelajaran (Waluyanto, 2005).

Komik sebagai media pembelajaran yaitu dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran, terdapat banyak gambar dalam komik yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, komik bersifat permanen, komik dapat menarik minat membaca dan mendorong kebiasaan membaca yang disiplin, terutama dikalangan siswa yang kurang suka membaca, selain itu komik merupakan bagian dari budaya populer (Ambaryani & Airlanda, 2017). Pengembangan media komik dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan pemahaman siswa maupun kejenuhan siswa dalam menerima materi. Komik adalah salah satu jenis kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita yang berkaitan erat dengan ilustrasi dan dirancang untuk memberikan pengalaman menghibur kepada para pembaca terutama bagi siswa (Daryanto, 2016).

Pengembangan media komik berbantuan *Canva* ini dapat menjadi solusi agar siswa dapat menerima materi dengan baik khususnya pelajaran PPKn, selain itu dengan penggunaan media ini diharapkan siswa semakin senang dalam mengikuti proses pembelajaran, serta media pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan lebih menarik. Alasan lain mengembangkan media komik sebagai pembelajaran karena komik sangat akrab dengan dunia anak – anak.

Hal tersebut sesuai dengan jurnal penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khairul Azemi dan Hidayat, didapatkan hasil bahwa media komik sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas V SD tema 8 lingkungan sahabat kita, subtema 1 manusia dan lingkungan (Azemi & Hidayat, 2023).

Dari uraian latar belakang di atas, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbantuan *Canva* dalam pelajaran PPKn di kelas IV SD yang dapat digunakan sebagai media bahan ajar pendamping untuk siswa yang kesulitan memahami materi dalam pelajaran PPKn dengan tampilan yang menarik dan bervariasi.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan versi Brog & Gall (1983) mengatakan “*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*”. Dari pengertian tersebut merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam siklus mengembangkan dan memverifikasi produk pendidikan. Setiap langkah dikembangkan berdasarkan hasil tahap sebelumnya, dan produk pendidikan baru akhirnya dibuat. (Ghufron, Anik. Budiningsih, n.d.).

Penelitian R&D ini dirancang agar bisa melihat peningkatan aktivitas dan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran PPKn melalui penerapan Sugiyono berdasarkan teori Brog & Gall. Desain penelitian pengembangan menunjukkan langkah-langkah lengkap yang perlu dilakukan jauh sebelum pengembangan perlu dilakukan untuk memperoleh data yang lebih akurat, proses analisis yang lebih objektif dan menarik

kesimpulan secara tepat (Arifin, 2011). Adapun alasan peneliti memilih model Brog & Gall karena model ini dapat menghasilkan sebuah produk/model dengan nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan validasi oleh para ahli, serta mendorong proses inovasi produk yang sesuai dengan tuntutan zaman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Produk Komik Berbantuan *Canva*

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi desain, dan uji coba produk. Proses pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu mencari informasi terkait media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas. Peneliti menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi dalam mengumpulkan data. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDN Tejamari 1. Kegiatan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2023 dengan guru kelas IV.

Media komik berbantuan *Canva* ini dikembangkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Pengembangan ini cukup efektif menjadi alternatif guru untuk mempermudah saat pembelajaran PPKn di kelas IV materi pola hidup bergotong royong. Hal ini juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pola hidup bergotong royong menggunakan media komik berbantuan *Canva*.

2. Pengembangan Produk

Pengembangan produk media pembelajaran komik berbantuan *Canva* ini untuk proses pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Selanjutnya setelah tahap pengumpulan informasi melalui wawancara. Selesai dilakukan dan data sudah dianalisis, langkah selanjutnya yaitu penyusunan bahan media pembelajaran komik berbantuan *Canva* untuk bahan ajar pendamping di kelas.

Langkah awal dalam mendesain media pembelajaran adalah menentukan tema, yaitu “pola hidup bergotong royong” setelah tema sudah ditentukan, selanjutnya mendesain produk. Pada media komik berbantuan *Canva* yang peneliti buat ini terdiri dari: *cover* depan, pengenalan tokoh, sembilan halaman isi, pesan moral, dan *cover* belakang.

Komik yang didukung oleh *Canva* ini dibuat dengan desain yang menarik agar para siswa membacanya dengan rasa gembira dan para siswa yang sebelumnya kesulitan memahami isi komik, menjadi mudah memahami isinya setelah komik ini dikembangkan. Komik dikembangkan berbentuk buku yang *full colour*, kertas yang digunakan adalah art paper A5 (21 x 15 cm), pemilihan diksi kata sangat sederhana sehingga mudah dipahami, dan esensi komiknya pun dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Berikut ini tahap pengembangan produk meliputi :

- a. Komik dikembangkan dalam bentuk buku didesain menggunakan aplikasi *Canva*.
- b. Komik dicetak dengan ukuran A5 (21 x 15 cm).
- c. *Cover* depan dan belakang pada komik menggunakan jenis kertas art karton.
- d. Halaman pertama dan akhir menggunakan jenis kertas *art paper*
- e. Komik ini menggunakan materi pola hidup bergotong royong. Dengan menyesuaikan Kompetensi Awal.
- f. Jenis *font* yang digunakan yaitu *comic sans*, *happy font TH*, *acre semibold regular*, *scripter*.

3. Uji Validasi

Tujuan utama uji validasi ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga dapat ditentukan apakah produk tersebut layak atau tidak untuk diuji cobakan di lapangan. Dalam proses validasi, validator tidak hanya menilai kelayakan produk, tetapi juga memberikan saran, masukan, dan rekomendasi perbaikan yang konstruktif. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator dijadikan acuan utama dalam penyempurnaan produk, sehingga produk yang dikembangkan dapat lebih optimal, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan.

4. Revisi atau Perbaikan Desain

Tahap revisi produk ini bertujuan untuk memperbaiki media komik berbantuan *Canva* sesuai saran dan masukan dari validator media, materi, dan bahasa.

5. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Uji coba melibatkan guru dan 20 siswa kelas IV yang dipilih secara acak menggunakan teknik random sampling. Angket respon diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap produk yang dikembangkan dalam konteks pembelajaran. Setelah itu, peneliti meminta mereka untuk mengisi angket respon yang telah disediakan.

Kelayakan Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva*

Kelayakan pada produk media komik berbantuan *Canva* ini menggunakan instrumen validasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berikut ini hasil penelitian validasi produk kepada para ahli, yaitu:

1. Validasi Ahli Media

Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berupa komik yang dibuat menggunakan *Canva*. Data kuantitatif berupa skor digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media, sementara data kualitatif berupa masukan digunakan sebagai bahan perbaikan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penilaian dari uji media dengan perolehan jumlah skor 79 dari 18 pertanyaan dengan maksimal skor 90 dan mendapatkan nilai persentase 87,8% dengan skor rata-rata 4,38 serta memperoleh kategori “Sangat Baik”. Maka hasil uji validasi dari ahli media sudah dikatakan sangat layak oleh validator. Dengan catatan komik dicetak dengan bahan yang baik, tambahkan logo universitas, dan tambahkan pengenalan tokoh pada halaman awal.

2. Validasi Ahli Materi

Uji validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kualitas dan kelayakan isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk yang dikembangkan oleh peneliti. Evaluasi ini menghasilkan data kuantitatif berupa skor yang digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Selain itu, data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli materi dijadikan acuan untuk menyempurnakan dan memperbaiki produk, sehingga produk yang dikembangkan menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian dari uji ahli materi dengan perolehan jumlah skor 86 dari 18 pertanyaan dengan maksimal skor 90 dan mendapatkan nilai persentase 95,6% dengan rata-rata 4,78 serta memperoleh kategori “Sangat Baik”. Maka hasil uji validasi dari ahli materi sudah dikatakan sangat layak oleh validator. Dengan catatan perbaikan tanda baca dan penulisan kata sambung yang tepat.

3. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian dari uji ahli materi dengan perolehan jumlah skor 49 dari 10 pertanyaan dengan maksimal skor 50 dan mendapatkan nilai persentase 98% rata-rata 4,9 serta memperoleh kategori “Sangat Baik”. Maka hasil uji validasi dari ahli bahasa sudah dikatakan sangat layak oleh validator tanpa revisi.

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbantuan Canva dinyatakan layak untuk digunakan. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan revisi dan saran perbaikan yang konstruktif. Setelah produk melewati tahap validasi dan dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari para ahli, langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji coba produk kepada guru dan siswa kelas IV di SDN Tejamari 1. Uji coba ini melibatkan guru kelas IV serta 20 siswa yang dipilih secara acak menggunakan teknik random sampling. Angket respon diberikan kepada guru dan siswa untuk mengevaluasi tanggapan mereka terhadap penggunaan produk dalam proses pembelajaran. Hasil dari angket respon ini akan digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas dan penerimaan produk oleh pengguna akhir. Selanjutnya, peneliti meminta guru dan siswa untuk mengisi angket respon yang telah diberikan. Adapun hasil rekapitulasi penilaian produk dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 – Hasil Rekapitulasi Penilaian Produk

No.	Keterangan	Persentase	Rata-rata	Hasil
1.	Hasil Penilaian Ahli Media	87,8%	4,38	Sangat Baik

2.	Hasil Penilaian Ahli Materi	95,6%	4,78	Sangat Baik
3.	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	98%	4,9	Sangat Baik
4.	Hasil Penilaian Angket Respon guru	74%	3,7	Baik
5.	Hasil Angket Respon Siswa	91,8%	4,59	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran komik berbantuan *Canva* dengan menggunakan prosedur pengembangan Brog & Gall yang menggunakan 5 tahap yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi desain, dan uji coba produk. Adapun hasil penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, hasil penilaian angket respon guru dan hasil penilaian angket respon siswa. validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah produk divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif dari saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Hasil penilaian dari ketiga ahli, angket respon guru dan angket respon siswa tersebut dijadikan ukuran valid media yang artinya, media komik berbantuan *Canva* sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Penilaian yang diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli media yaitu 87,8% dengan rata-rata 4,38 termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” karena media pembelajaran ini dapat mempermudah siswa dalam menerima materi dan menarik motivasi siswa untuk belajar dan jumlah persentase dan rata-rata sudah memenuhi kriteria pedoman skor. Selanjutnya, penilaian oleh ahli materi memperoleh skor presentase 95,6% dengan rata-rata 4,78 termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” karena materi sesuai dengan pelajaran dan mempermudah siswa memahami pelajaran. Selain itu hasil penilaian dari ahli bahasa yang sudah dilakukan, memperoleh skor presentase 98% dengan rata-rata 4,9 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Penilaian yang terakhir yaitu hasil responden siswa dan guru terhadap produk. Angket respon guru mendapatkan skor presentase 74% dengan rata-rata 3,7 termasuk dalam kategori “Baik”. Selanjutnya yang terakhir hasil angket respon siswa mendapatkan skor presentase 91,8% dengan rata-rata 4,56 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dapat dikatakan demikian karena pada penilaian interval lima seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya dinyatakan presentase 80%-100% berada dalam kategori “Sangat Baik” atau “Sangat Layak” karena yang diperhitungkan adalah tingkat kelayakan media pembelajaran untuk digunakan.

Isi pembelajaran yang dikembangkan dalam media pembelajaran komik berbantuan *Canva* mencakup paparan teori, berupa contoh kegiatan tolong menolong yang sering terjadi di Masyarakat. Materi pembelajaran pola hidup bergotong royong yang dikembangkan mengandung aspek keaktifan siswa, yakni dapat memotivasi siswa untuk menggali pengetahuan dan wawasan yang luas yakni ditandai dengan penyajian perintah yang harus dilakukan siswa baik individu maupun kelompok. Hal ini sesuai dengan media

pembelajaran yang erat kaitannya dengan motivasi siswa yang harus dimunculkan dari dalam dirinya sehingga media pembelajaran tersebut mampu menciptakan motivasi dalam memahami materi isi tersebut. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika mengikuti kegiatan uji coba produk yang dikembangkan. Senada dengan hasil penelitian oleh Khairul Azemi dan Hidayat bahwa dalam penyampaian materi di kelas peran media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Demikian media pembelajaran komik berbantuan *Canva* ini dianggap berhasil dikembangkan menjadi media yang layak digunakan dan memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi saat pembelajaran di kelas. Media komik ini juga bisa digunakan secara individu maupun kelompok..

KESIMPULAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran komik berbantuan *Canva* mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn) ini menggunakan model Borg & Gall yang menggunakan 5 tahap diantaranya: Penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk, dan uji coba produk. Berdasarkan uji kelayakan pada media komik berbantuan *Canva* hasil validasi ahli media mendapatkan nilai presentase 87,8% dengan rata-rata 4,38 mendapat kriteria “Sangat Layak”, validasi ahli materi mendapatkan nilai presentase 95,6% dengan rata-rata 4,78 mendapat kriteria “Sangat Layak”, validasi ahli bahasa mendapatkan nilai presentase 98% dengan rata-rata 4,9 mendapatkan kriteria “Sangat Layak”. Adapun hasil penilaian angket respon guru terhadap uji coba produk mendapatkan nilai presentase 74% dengan rata-rata 3,7 mendapatkan kategori “Layak” dan yang terakhir hasil angket respon siswa mendapatkan nilai presentase 91,8% dengan rata-rata 4,59 mendapat kategori “Sangat Layak”. Dengan ini dapat dinyatakan bahwa uji coba produk media pembelajaran komik berbantuan *Canva* yang dilakukan oleh siswa kelas IV dinyatakan layak untuk digunakan pada mata pelajaran PPKn materi pola hidup bergotong royong. Media pembelajaran komik berbantuan *Canva* ini digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi pola hidup bergotong royong. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur. (2012). *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Ombak.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Azemi, K., & Hidayat. (2023). Pengembangan Media Komik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(10), 7815–7822.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Gava Media.

- Ghufron, Anik. Budiningsih, C. A. H. (N.D.). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Budaya Yogyakarta Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*.
- Iseu Synthia, P., Nana, H., & Aan Subhan, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy Of Education Journal*, 13(1).
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, Vol 7, 45–55.