

# MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBUATAN CANVA *E-COMIC* DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

**Cusni Anjani**

Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)  
[cusnianjani@student.upi.edu](mailto:cusnianjani@student.upi.edu)

**Leny Vitriasari**

Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)  
[leny.vitriasari@upi.edu](mailto:leny.vitriasari@upi.edu)

**Rahma Nur Ainunnasya**

Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)  
[nasyaainun19@upi.edu](mailto:nasyaainun19@upi.edu)

**Bunyamin Maftuh**

Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)  
[bunyaminmaftuh@upi.edu](mailto:bunyaminmaftuh@upi.edu)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kreativitas anak sekolah dasar melalui pembuatan *e-comic* di aplikasi canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 3 SDN 086 Cimincrang Kota Bandung. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat kreatif dalam berkreasi membuat *e-comic* melalui aplikasi canva. Dibuktikan dari hasil karya pembuatan *e-comic* yang dikreasikan oleh siswa kelas 3 SDN 086 Cimincrang sangat beragam dan orisinil. Dari pembelajaran tersebut siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar melalui *e-comic* pada pelajaran IPS. Dengan demikian dapat disimpulkan dari kalkulasi nilai *e-comic* siswa melalui hasil angket, wawancara dan observasi lapangan menunjukan bahwa pembuatan canva *e-comic* pada siswa sekolah dasar

membawa pengaruh baik dalam pembelajaran terutama pada pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** *Canva, E-comic, Kreativitas.*

### **Abstract**

*This study aims to obtain information about the creativity of elementary school children through making e-comics in the Canva application in Social Sciences (IPS) learning. This study uses a qualitative descriptive research method. The research subjects were grade 3 students at SDN 086 Cimincrang, Bandung City. Data collection techniques were carried out by means of questionnaires, observation, interviews and documentation. The data analysis carried out consisted of data collection, data reduction, data display, and data verification. The results of the study show that students are very creative in creating e-comics through the Canva application. This is evidenced by the work of making e-comics created by grade 3 students at SDN 086 Cimincrang, which are very diverse and original. From this learning students are motivated to improve learning outcomes through digital comics in social studies lessons. Thus it can be concluded from the calculation of students' e-comic scores through the results of questionnaires, interviews and field observations showing that making canva e-comics for elementary school students has a good influence on learning, especially in social studies lessons.*

**Keywords:** *Canva, E-comic, Creativity.*

### **PENDAHULUAN**

Pandemi covid-19 yang telah terjadi beberapa tahun kebelakang telah membawa perubahan pada sistem pendidikan, terutama dalam hal metode pembelajaran. Sebelumnya pendidikan di Indonesia masih menggunakan pembelajaran tatap muka langsung. Namun dengan adanya pandemi ini memaksa sistem pendidikan beralih ke metode pembelajaran yang adaptif

menggunakan alternatif digital yang dilakukan secara online. Sehingga teknologi informasi dan komunikasi di era saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan memiliki pengaruh besar pada proses pembelajaran dan pengajaran (Afriana & Prastowo, 2022).

Berdasarkan filosofi Ki Hajar Dewantara, seorang guru dituntut untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai

dengan dinamisnya zaman. Salah satunya menggunakan teknologi digital yang diakses secara *online*, sehingga dibutuhkan *smartphone* sebagai media pembelajaran utamanya. Menurut Rizanta & Arsanti (2022) pendidik dan peserta didik membutuhkan teknologi atau *platform* yang mendukung kegiatan pembelajaran dan tetap mempunyai interaksi yang baik, agar kelas menjadi menyenangkan atau tidak bosan dan produktif. Penggunaan teknologi dapat memberi dampak positif salah satunya dapat meningkatkan kreativitas pada siswa apabila digunakan secara baik dan benar.

Kreativitas merupakan salah satu ciri keberanian anak yang mengekspresikan siapa dirinya dan apa yang akan dia lakukan dikemudian hari. Ketika hal itu terjadi anak menjadi kreatif lebih mudah memandang dirinya sebagai pribadi yang disertai rasa senang, imajinasi yang tinggi dan kualitas diri yang lebih baik. Sikap itulah yang menumbuhkan dirinya untuk lebih kreatif. Menurut Widiastuti, dkk. (2021) kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas memang bukan salah satu faktor utama dalam pendidikan tetapi pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menstimulus siswanya untuk mengembangkan kreativitasnya (Muqodas, 2015).

Sedangkan sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri bila digunakan untuk kegiatan belajar

mengajar di sekolah dasar. Buku komik adalah gambar yang disusun dengan sengaja guna menyampaikan suatu informasi dengan memperhatikan aspek estetika untuk membangkitkan respons pada pembaca. Menurut Shadely (Riwanto & Wulandari, 2018) komik merupakan rangkaian bentuk gambar dalam suatu kotak terdapat rentetan cerita.

Gambar tersebut terdapat narasi ataupun balon ucapan. Komik terdiri dari 2 jenis yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip adalah komik yang dimuat dengan banyak kolom berbingkai dalam satu lembar. Sedangkan buku komik adalah komik dalam bentuk buku.

Begitu dinamisnya era saat ini, komik telah bertransformasi membuat banyak kemajuan dalam transfer pengetahuan melalui komik digital atau *e-comic*. Seiring dengan perkembangan zaman ini komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja, akan tetapi bisa berbentuk *e-comic* (Indriasih, dkk., 2020). *E-comic* dapat digunakan dalam dunia pendidikan. *E-comic* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *e-comic* yang telah diverifikasi oleh ahli dan diuji hingga memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar (Wahid, dkk., 2021).

Menurut Trimo (Riwanto & Wulandari, 2018), manfaat media comic dalam kegiatan belajar mengajar adalah: 1) dapat meningkatkan bendaharaan kata, 2) bantu siswa memahami objek dan frasa abstrak, 3) dapat

mengembangkan minat membaca anak dalam suatu mata pelajaran tertentu, dan 4) narasi cerita kartun mengarah pada satu hal kebaikan atau dapat memberi suatu pelajaran tentang kehidupan.

*Comic* dapat menjadi penghubung dalam menyampaikan pesan, salah satunya melalui pembelajaran IPS. Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar dan telah diajarkan kepada siswa Indonesia sejak lama. Pembelajaran IPS ini pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada tahun 1975. Perkembangan pembelajaran IPS di Indonesia pada dasarnya mengadopsi dan mengadaptasi banyak pemikiran ilmu sosial dari NCSS (Sapriya, 2017). Pembelajaran IPS pada dasarnya adalah penggabungan dari ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan (Rahma, 2014). Merujuk pada istilah Somantri, pada jenjang SD pembelajaran IPS mencakup ragam ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan (Widodo, dkk., 2020).

Pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar dalam hakekatnya memberikan pemahaman teori ilmu-ilmu sosial untuk berperan menjadi warga negara Indonesia yang baik dalam bermasyarakat dan bernegara. Sependapat dengan hal tersebut, menurut Ahmad dalam (Rahmi, dkk., 2021) pembelajaran IPS menitikberatkan pada proses yang memungkinkan peserta didik menghadapi dan menyelesaikan problematika sosial di lingkungannya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan

mempelajari konsep-konsep dasar dari berbagai rumpun ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, maupun antropologi.

## METODE

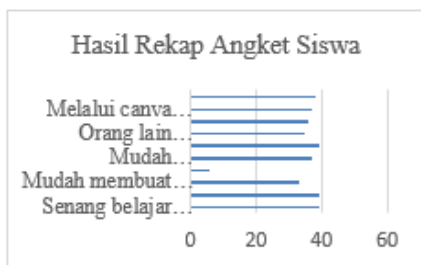
Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SDN 086 Cimincrang kota Bandung dengan subjek penelitiannya siswa kelas 3 SDN 086 Cimincrang. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami kejadian tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian mengenai perilaku, timbal balik dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, pencatatan dan wawancara. Hal ini dilakukan secara ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahan data. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan model Milles Huberman yaitu analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan untuk meninjau seberapa efektif mengenalkan aplikasi *canva* melalui pembuatan *e-comic* pada pembelajaran IPS sebagai upaya menumbuhkan kemampuan komunikasi dan kreativitas anak sekolah dasar. Peneliti mengumpulkan informasi melalui kegiatan observasi, angket, dan

wawancara siswa dan orang tua. Dari hasil angket yang dibagikan menunjukkan bahwa siswa senang belajar IPS menggunakan aplikasi canva dalam membuat comic. Siswa merasa puas dengan hasil *e-comic* yang mereka buat karena memudahkan untuk menyampaikan pesan dalam berkreasi membuat *e-comic*.



Gambar 1  
Hasil Rekap Angket Siswa

Meskipun berdasarkan wawancara dilakukan masih terdapat beberapa anak yang kesulitan karena terbatasnya menggunakan *template* atau *element non-premium* dan terbatasnya ruang penyimpanan pada *smartphone*. Namun dari hasil belajar membuat *e-comic*, siswa mengakui bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru melalui aplikasi canva. Selain itu, pada hasil observasi dan wawancara orang tua mengemukakan bahwa mereka senang dan sangat mendukung karena anak lebih bebas berkreasi serta tidak merasa bosan saat di kelas.

Penelitian relevan yang sejalan dengan penelitian ini, dilakukan oleh Putri & Mudinillah yang berjudul Penggunaan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas VI di SDN 02 Tarantang. Dalam penelitiannya menggunakan aplikasi canva di era pandemic covid-19 untuk menarik minat belajar ilmu pengetahuan sosial.

Penelitiannya mengungkapkan bahwa aplikasi canva efektif digunakan untuk pembelajaran. Namun dari penelitian tersebut tidak memunculkan nilai karakter apa yang bisa ditumbuhkan melalui pembelajaran aplikasi canva. Sehingga hal ini menjadi dorongan bagi peneliti untuk melakukan penelitian Menumbuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Canva *E-Comic* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada subjek penelitian, bahwa pengenalan aplikasi canva *e-comic* dalam pembelajaran IPS, sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Penggunaan aplikasi canva pada pembelajaran IPS membuat siswa menghasilkan karya-karya yang imajinatif di luar perkiraan, mereka banyak membuat karya yang sangat beragam. Dalam kajian ini penulis menyarankan bahwa diperlukan kesadaran dari semua pihak untuk mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media digital dengan aplikasi canva agar siswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan kreativitasnya dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol. 22 No. 1 Tahun 2022.
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). *Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 10, No. 2, 2 Juni 2020.
- Muqodas, I. (2015). *Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Metodik Didaktik Vol. 9, No. 2, Januari 2015.
- Putri, Revina J., & Mudinillah, Adam. (2021). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol 4 No 2 (2021).
- Rahma, Mia T. (2014). *Peningkatan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Metode Two Stay Two Stray dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 1 Bandung Kelas VIII-10)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahmi, Agnia., Rustini, Tin., & Wahyuningsih, Yona. (2021). *Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 Halm 5136 – 5142.
- Riwanto, M.A. & Wulandari, M.P. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*. Jurnal PANCAR Vol. 2, No. 1, April 2018.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. In Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 2., No. 1, pp. 560-568.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran (8th ed.)*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Wahid, F.S., Mutaqin, Alim., & Yasin. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Siswa Sekolah Dasar*. Open Journal Systems Vol.16 No.5 Desember 2021.
- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Project Based Learning Pada Siswa Kelas V SDIT LHI*. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Widodo, Arif., Indraswati, Dyah., Sutisna, Deni., Nursaptini, Anar, A.P. (2020). *Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21:*

*Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial Vol.2 No.2, Desember 2020.

