

**PENGEMBANGAN KOMIK PEMBELAJARAN BERBANTU CANVA PADA  
MATERI PERISTIWA SUMPAAH PEMUDA UNTUK KELAS V  
SDN 11 KOTO BARU**

Muhammad Subhan<sup>1</sup>, Suci Rahma Putri<sup>2</sup>, Cici Hersita<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia<sup>123</sup>  
Alamat e-mail: [3cicihersita12@gmail.com](mailto:cicihersita12@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a learning media to raise students' enthusiasm in participating in the teaching and learning process or when evaluating learning in the PPKn subject matter. Therefore, researchers are interested in developing an interesting learning media that can make students play while learning. Which media uses the Canva-assisted Learning Comic learning media. The research in this writing takes the type of Research and Development (R&D) development research, ADDIE has steps including Analysis Design, Development, Implementation and Evaluation. The types of data used are qualitative and quantitative data. The development of the instruments used are in the form of student analysis instruments, practicality instruments, and effectiveness instruments. Data collection techniques use interviews, observations and documentation. Data analysis techniques use validity, practicality and effectiveness analysis techniques. Based on the development that has been carried out on the Canva-assisted Comic learning media on the Youth Pledge Material for Class V SDN 11 Koto Baru. It can be concluded as follows: 1) Development of Canva-assisted Comic learning media on Youth Pledge Material for Class V SDN 11 Koto Baru using the ADDIE development model that can be tested on Class V Students of SDN 11 Koto Baru. 2) Validation of Canva-assisted Comic learning media on Youth Pledge Material for Class V SDN 11 Koto Baru was assessed by four validators. Validation showed that the Comic learning media obtained a percentage of 92.85% with a very valid category. 3) Practicality assessed by the homeroom teacher V and students against the Comic learning media obtained a percentage of 93.9% with a very practical category. 4) Effectiveness is assessed from student outcomes. Student learning outcomes obtained a percentage of 90.90% with a very effective category.*

*Keywords: Comic<sup>1</sup>, ADDIE<sup>2</sup>*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran PPKn. Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang bisa membuat siswa bisa bermain sambil belajar. Yang mana media tersebut menggunakan media belajar Komik Pembelajaran Berbantu Canva. Penelitian pada penulisan ini mengambil jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D), ADDIE memiliki langkah-langkah diantaranya yaitu Analysis Design, Development, Implementation dan Evaluation. Jenis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang

digunakan berupa instrumen analisis peserta didik, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran Komik Berbaantu Canva Pada Materi Sumpah Pemuda Untuk Kelas V SDN 11 Koto Baru. Dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran Komik Berbaantu Canva ada Materi Sumpah Pemuda Untuk Kelas V SDN 11 Koto Baru dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan pada Siswa Kelas V SDN 11 Koto Baru. 2) Validasi media pembelajaran Komik Berbaantu Canva Pada Materi Sumpah Pemuda Untuk Kelas V SDN 11 Koto Baru di nilai oleh empat validator. Validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik memperoleh persentase 92,85% dengan kategori sangat valid. 3) Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas V dan peserta didik terhadap media pembelajaran Komik memperoleh persentase 93,9% dengan kategori sangat praktis. 4) Efektifitas dinilai dari hasil siswa. Hasil belajar siswa memperoleh persentase 90,90% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Komik<sup>1</sup>, ADDIE<sup>2</sup>

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berkaitan erat dengan peran dan kedudukan serta kepentingan warganegara sebagai individu, anggota keluarga, anggota masyarakat dan sebagai warga negara Indonesia yang terdidik, serta bertekad dan bersedia untuk mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari. PPKn dapat mengembangkan potensi individu sehingga memiliki wawasan, sikap dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan Pancasila yang merupakan

dasar negara dan sebagai filsafat bangsa dan negara Indonesia yang mengandung makna bahwa dalam setiap aspek kehidupan kebangsaan, kemasyarakatan dan kenegaraan harus berdasarkan nilai-nilai Ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia.

Dari 22 siswa yang mencapai KKM hanya 9 siswa yang tuntas. Berdasarkan masalah tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik lagi dalam pembelajaran PPKN khususnya peristiwa sumpah pemuda.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka penulis

memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ada di SDN 11 Koto Baru dengan “Mengembangkan Komik Pembelajaran Berbaantu Canva Pada Materi Sumpah Pemuda Untuk Kelas V SDN 11 Koto Baru”. Harapan penulis dengan mengembangkan komik pembelajaran ini khususnya pada materi sumpah pemuda muatan PPKn agar siswa mudah memahami materi sumpah pemuda dan semangat saat pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini memakai jenis Research and Develepment (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).

Jenis data yang dipakai berupa suatu data kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan Instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang

dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengembangkan komik pembelajaran yang telah dilaksanakan di SDN 11 Koto Baru. Penelitian ini menghasilkan produk didalam bidang pendidikan yaitu pengembangan komik pembelajaran berbantu canva pada materi peristiwa sumpah pemuda untuk kelas V SDN 11 Koto Baru. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Dalam proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validasi, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah dilakukan pengumpulan data maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

Tahap Analysis (Analisis)

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan melihat minimnya ketersediaan media-media pembelajaran pada muatan pembelajaran PPKn pada saat

melakukan proses belajar mengajar ataupun pada saat evaluasi pembelajaran di kelas V SDN 11 Koto Baru.

Di dalam analisis kebutuhan mengenai buku di SDN 11 Koto Baru, guru hanya menggunakan buku pendidik dan buku siswa, diharapkan dengan adanya media Komik berbantu Canva ini siswa lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Karena bagi siswa dengan adanya media pembelajaran bisa membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sekolah belum pernah menyediakan media pembelajaran Komik pada saat proses belajar mengajar atau pun evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran PPKn.

#### Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan suatu keadaan siswa yang akan menjadi sasaran dari penggunaan produk pengembangan media pembelajaran Komik berbantu Canva. Proses belajar mengajar mengharuskan guru mengenali karakteristik siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan dan juga didapatkan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP). Siswa kelas V SDN 11 Koto Baru berjumlah 22 orang. Anak usia 8-11 tahun. Pemikirannya disebut operasional konkrit artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau konkrit.

Saat proses pembelajaran ada beberapa karakteristik siswa yaitu sebagai berikut:

Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan guru siswa sibuk bermain bersama teman-temannya. Sehingga tidak memahami materi pembelajaran yang dijelaskan guru.

Siswa yang banyak membuka buku hanya asik melihat gambar-gambar yang ada didalam buku, tanpa memahami apa bacaan yang dijelaskan guru, siswa yang lebih suka membaca buku yang banyak gambar dan warna yang menarik dari pada buku yang tidak ada gambarnya, kurangnya media yang kreatif didalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa bosan dan jenuh.

#### Hasil Analisis Materi

Analisis materi dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis tentang materi peristiwa sumpah pemuda untuk kelas V SDN 11 Koto Baru. Pada tahap ini telah dilakukan penelitian terhadap kurikulum merdeka pada kelas V SD. Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi. Tujuan pembelajaran, dan memilih strategi berdasarkan pondasi atau landasan yang dikembangkan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi peristiwa sumpah pemuda pada mata pelajaran PPKn tema 5. Materi tersebut akan diajarkan ulang oleh peneliti dengan menggunakan media Komik. Sangat berharap semoga dapat membantu dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

#### Tahap Design (Perancangan)

Hasil tahap perancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

##### Hasil rancangan modul ajar

Menentukan KI (kompetensi inti, KD (kompetensi dasar, tujuan

pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan silabus ajar. Agar menghasilkan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran menggunakan komik pembelajaran.

Berbantuan aplikasi canva untuk pembuatan komik pembelajaran.

Penentuan desain, tokoh komik, elemen gambar, jenis tulisan, ukuran tulisan dan materi yang digunakan dalam komik.

Perancangan instrument dimulai dengan kisi-kisi yang telah ditentukan.

##### Hasil rancangan Media Komik

Media Komik yang dirancang dan Menentukan KI (kompetensi inti, KD (kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan silabus ajar. Agar menghasilkan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran menggunakan komik pembelajaran didalam kurikulum. Media Komik ini juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Komik berbantu Canva dengan gambar dan warna-warna yang menarik supaya siswa tertarik untuk membacanya dalam proses pembelajaran.

##### Tahap development (Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Kesesuaian hasil media Komik dengan melihat validasi isi, bahasa, kegrafikan, dan rpp.

#### Data Hasil Validasi Komik

Data Hasil Validitas Media Pembelajaran Komik. Data yang diperoleh dari hasil validitas media pembelajaran Komik yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media pembelajaran Komik

#### Rekap hasil validasi

Validator	Persentase	Kategori
Materi	<b>94,2%</b>	sangat valid
Bahasa	<b>92,5%</b>	sangat valid
Kegrafikan	<b>91,4%</b>	sangat valid
RPP	<b>93,3%</b>	sangat valid
Rata-rata	<b>92,85%</b>	sangat valid

Berdasarkan dari keempat aspek penilaian validator, didapatkan persentase rata-rata 93,72% adalah dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sistematis, menarik perhatian siswa, gambar yang ada pada media

sudah sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Validasi ini juga menunjukkan bahwa kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik, bahasa yang digunakan menjadikan materi yang disajikan mudah dimengerti oleh siswa, dan juga bahasa yang dikembangkan oleh peneliti dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan semangat siswa untuk belajar.

#### Hasil validasi RPP

No	Jumlah	Skor Max	Persentase	Kategori
1.	20 + 8 = 28	5 x 6 = 30%	$\frac{28}{30} \times 100\%$ <b>93,33%</b>	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, validasi modul mendapatkan total skor 28 maka mendapatkan nilai 93,33%. Skor ini termasuk dalam kategori “sangat valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni “Komik berbantu Canva layak diujicobakan dalam penelitian”.

#### Tahap implementation (implementasi)

Data praktikalitas guru dan siswa

#### Hasil praktikalitas guru

No.	Praktisi	Jumlah	Skor MAX	Penilaian	Kategori
1.	Pendidik Kelas IV	40+8 = 48	10 x 5 = 50	$\frac{48}{50} \times 100\%$ = <b>96%</b>	Sangat Praktis

Uji coba perorangan ini bertujuan untuk melihat hasil kepraktisan dengan sasaran pendidik (guru). Hasil kepraktisan ini diambil dari angket respon pendidik. Angket respon pendidik diberikan untuk mengetahui kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran Komik Berbantu Canva yang telah dikembangkan peneliti. Angket praktikalitas diisi oleh guru kelas V SDN 11 Koto Baru. Yang mana di isi langsung oleh ibu Rika Susanti, S.Pd dengan perolehan skor 48 presentase nya yaitu 96% dengan kategori sangat praktis. Guru kelas menilai bahwa jelasnya petunjuk dalam menggunakan media, adanya kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan sesuai gambar dengan kebutuhan materi yang ada didalam media serta sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain sambil belajar.

Setelah media pembelajaran Komik Berbantu Canva dinyatakan valid oleh validator, maka media pembelajaran Komik Berbantu Canva sudah dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran di kelas. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan di kelas V SDN 11 Koto

Baru dengan jumlah seluruh siswa yaitu 22 siswa. Dalam implementasinya pada proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Komik siswa dapat melakukannya dengan secara mandiri setelah peneliti menjelaskan cara menggunakan ataupun cara bermain media pembelajaran Komik Berbantu Canva. Adapun penilaian yang dilakukan oleh peserta didik selaku ahli praktisi adalah sebagai berikut:

Hasil uji praktikalitas siswa

N o	Praktisi	Jumlah	Skor MAX	Penilaian	Kategori
1	Peserta Pendidik Kelas IV	Jumlah seluruh siswa 22 = 1057	$p = \frac{50}{50} \times 100 = 1100$	$p = \frac{1057}{1100} \times 100\% = 96\%$	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, terlihat bahwa jumlahnya dengan skor rata-rata keseluruhan 96%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran Komik yang peneliti buat masuk dalam kategori “sangat praktis”.

Rekapitulasi Nilai Praktikalitas guru dan siswa

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali kelas V SDN 11 Koto Baru	96 %	Sangat Praktis
2.	Siswa kelas V SDN 11 Koto Baru	96%	Sangat praktis
Rata-rata		<b>96%</b>	Sangat praktis

#### Data efektivitas

Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan.

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen
1.	Tuntas	20	90,90%
2.	Tidak Tuntas	2	9,09%

dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 90,90% dikategorikan sangat efektifitas karena media Komik Pembelajaran Berbaantu Canva tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik, sedangkan tidak tuntas peserta didik dengan rata-rata 9,09% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal, sehingga media Komik Pembelajaran Berbaantu Canva dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah tahap terakhir yang akan ditempuh untuk menyempurnakan produk. Produk yang dikembangkan adalah Komik Pembelajaran Berbaantu Canva Pada Materi Sumpah Pemuda Untuk Kelas V SDN 11 Koto Baru.

Pada tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan mengolah data penelitian pada uji efektifitas dari hasil tes belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Komik, ketika setelah menggunakan media pembelajaran Komik Pembelajaran Berbaantu Canva Pada Materi Sumpah Pemuda Untuk Kelas V SDN 11 Koto Baru. Uji efektifitas ini di uji coba dengan kelompok besar menggunakan 10 soal pilihan ganda pada 3 pertemuan Pembelajaran Materi Sumpah Pemuda pada Pelajaran PPKn.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap komik pembelajaran berbantu canva pada materi peristiwa sumpah pemuda untuk kelas V SDN 11 Koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut.

Validitas dari komik pembelajaran berbantu canva pada materi peristiwa sumpah pemuda untuk kelas V SDN 11 Koto Baru yang dinilai oleh tiga validator yang menunjukkan bahwa komik pembelajaran yang dikembangkan sangat valid maka media komik layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran

Praktikalitas dari komik pembelajaran berbantu canva pada materi peristiwa sumpah pemuda untuk kelas V SDN 11 Koto Baru yang dinilai dari hasil analisis angket respons pendidik dan angket respons peserta didik yang menunjukkan bahwa komik memperoleh hasil persentase rata-rata 96% pada kategori sangat praktis maka komik pembelajaran berbantu canva dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

Efektifitas komik pembelajaran berbantu canva pada materi peristiwa sumpah pemuda untuk kelas V SDN 11 Koto Baru yang dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh presentasi nilai rata-rata 90,90% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan komik pembelajaran berbantu canva dapat

membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Santoso et al., (2023)Ahyar, S, A., Sukmana, & Hardani. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Issue January).
- [2] Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 763–771. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266>
- [3] Azhari, A. R. (2023). JEJAK | *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*. 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.22437/jejak.v3i2.24820>
- [4] Azmi, I. K. (2023). Pembelajaran Sumpah Pemuda Dan Pendidikan Karakter Guna Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 3(1), 66–78. <https://doi.org/10.22437/jejak.v3i1.24696>
- [5] Bakhrul, P., Pengamalan, K., Kompas, P., Siswa, U., & Dasar, S. (n.d.). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “ KOMPAS .” 1, 214–223.
- [6] Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila

- PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- [7] Didik, D. P., & Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. *2(1)*, 229–234.
- [8] Firdaus, H. (2023). menanamkan sikap cinta tanah air melalui pembelajaran pkn di sekolah dasar sebagai pilar patriotisme bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1525–1534.
- [9] Henggang bara saputro, S. (2015). pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *PRIMA EDUKASIA*, 51(4), 571–574. [https://doi.org/10.1016/S0002-9378\(15\)30176-9](https://doi.org/10.1016/S0002-9378(15)30176-9)
- [10] Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- [11] Khasanah, N., Ngazizah, N., Anjarini, T., & Purworejo, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM MODEL ON ANIMAL CLASS IV SD ' S LIFESTYLE MATERIALS. *2(1)*, 25–35.
- [12] Listya, A. A. (2023). PEMANFAATAN CANVA FOR EDUCATION UNTUK PEMBUATAN KOMIK BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI SMA NEGERI 1 BANTAENG Utilization Canva For Education For The Making Of Indonesian Language Teaching Materials In Limited Face To F.
- [13] Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274–1283.
- [14] Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- [15] Nevi Septianti, R. A. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di sdn cikokol 2. *2*, 7–17.
- [16] Nugroho, H. wahyu. (2019). CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENSE JOURNAL(CESSJ) Volume 1, Nomor 1, Juni 2019 18. 1.
- [17] Nurhayati, I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA ( The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School ). 65–75.
- [18] Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar ( SD ). *5*, 8050–8054.
- [19] Santoso, G., Safitri, I., &

- Ramadhani, M. R. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ) Sumpah Pemuda Dan Bangsa Indonesia : Implementasi Pada Siswa Di Perguruan Tinggi Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ). 02(03), 106–117.
- [20] Siskawati, Y. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ASISWA ASEKOLA HHDASAR Yulia. Jurnal pendidikan islam dan anim ultikulturalisme, 4(2), 507–519.
- [21] Sukartiningsih, W., & Ahmat, J. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. Jpgsd, 1(2), 1–9.  
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3025>
- [22] Sutipyo Ru'iyah, C. (2021). Upaya meningkatkan minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19 melalui media komik. 6(6), 1021–1028.
- [23] Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. 8(1), 126–133.
- [24] Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 01(4), 333–349.  
<https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>
- [25] Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 1(1), 24.  
<https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>
- [26] Ahyar, S, A., Sukmana, & Hardani. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Issue January).
- [27] Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 4(2), 763–771.  
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266>
- [28] Azhari, A. R. (2023). JEJAK | Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi. 3(2), 45–55.  
<https://doi.org/10.22437/jejak.v3i2.24820>
- [29] Azmi, I. K. (2023). Pembelajaran Sumpah Pemuda Dan Pendidikan Karakter Guna Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah, 3(1), 66–78.  
<https://doi.org/10.22437/jejak.v3i1.24696>
- [30] Bakhrul, P., Pengamalan, K., Kompas, P., Siswa, U., & Dasar, S. (n.d.). Pengembangan Media Komik

- Pengamalan Pancasila “ KOMPAS .” 1, 214–223.
- [31] Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- [32] Didik, D. P., & Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. 2(1), 229–234.
- [33] Firdaus, H. (2023). menanamkan sikap cinta tanah air melalui pembelajaran pkn di sekolah dasar sebagai pilar patriotisme bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1525–1534.
- [34] Henggang bara sapatro, S. (2015). pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *PRIMA EDUKASIA*, 51(4), 571–574. [https://doi.org/10.1016/S0002-9378\(15\)30176-9](https://doi.org/10.1016/S0002-9378(15)30176-9)
- [35] Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- [36] Khasanah, N., Ngazizah, N., Anjarini, T., & Purworejo, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM MODEL ON ANIMAL CLASS IV SD ' S LIFESTYLE MATERIALS. 2(1), 25–35.
- [37] Listya, A. A. (2023). PEMANFAATAN CANVA FOR EDUCATION UNTUK PEMBUATAN KOMIK BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI SMA NEGERI 1 BANTAENG Utilization Canva For Education For The Making Of Indonesian Language Teaching Materials In Limited Face To F.
- [38] Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274–1283.
- [39] Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- [40] Nevi Septianti, R. A. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di sdn cikokol 2. 2, 7–17.
- [41] Nugroho, H. wahyu. (2019). CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENSE JOURNAL(CESSJ) Volume 1, Nomor 1, Juni 2019 18. 1.
- [42] Nurhayati, I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA ( The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School ). 65–75.

- [43] Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar ( SD ). 5, 8050–8054.
- [44] Santoso, G., Safitri, I., & Ramadhani, M. R. (2023). Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ) Sumpah Pemuda Dan Bangsa Indonesia : Implementasi Pada Siswa Di Perguruan Tinggi Jurnal Pendidikan Transformatif ( Jupetra ). 02(03), 106–117.
- [45] Siskawati, Y. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR Yulia. Jurnal pendidikan islam dan imultikulturalisme, 4(2), 507–519.
- [46] Sukartiningsih, W., & Ahmat, J. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. Jpgsd, 1(2), 1–9.  
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3025>
- [47] Sutipyo Ru'iyah, C. (2021). Upaya meningkatkan minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19 melalui media komik. 6(6), 1021–1028.
- [48] Tonra, W. S., Angkotasari, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. 8(1), 126–133.
- [49] Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 01(4), 333–349.  
<https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>
- [50] Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 1(1), 24.  
<https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>