

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CANVA
PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Reni Septiana¹, Muhardila Fauziah²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
reniseptiana216@gmail.com, mfauziah88@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to: 1) Develop Canva-based comic media for instructing Civics on the topic of rights and obligations. 2) Determine the feasibility of Canva-based comic media according to material and media expert validators. 3) Determine the practicality of Canva-based comic media based on teacher and student responses. 4) Determine the effectiveness of using Canva-based comic media based on student pretest and posttest results. This study used the Research and Development (R&D) method with a 4-D development model. The subjects of this research were 52 fourth-grade students from Ngrukeman Elementary School and Kadipiro 2 Elementary School. Data were collected through observation, tests, questionnaires, and documentation. Data analysis involved assessing the feasibility, practicality, effectiveness of the developed media. The results of the feasibility test by material and media experts were 96% and 87,67%, respectively, indicating that the Canva-based comic media is highly feasible to use. The practicality test results showed the teacher responses 82,17% and student responses 93,92%, which showed that Canva-based comic media was in the very practical category. Additionally, the effectiveness test results showed an average pretest score of 64,04 and a posttest score of 84,90. The pretest results obtained an average value of 64.04, while the posttest results obtained an average value of 84.90. The paired sample t-test results showed a sig. (2 tailed) < 0.05, which is 0.00, indicating a significant difference between learning outcomes in the pretest and posttest data. Therefore, it can be concluded that this Canva-based comic media is effective for use in learning civics lessons on the topic of rights and obligations.

Keywords: Canva Application, Civics, Comic Media, Rights and Obligations

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media komik berbasis Canva pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. 2) Mengetahui kelayakan dari media komik berbasis Canva menurut validator ahli media dan ahli materi. 3) Mengetahui kepraktisan media komik berbasis Canva menurut respon guru dan siswa. 4) Mengetahui efektifitas penggunaan media komik berbasis Canva berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Ngrukeman dan SD Negeri Kadipiro 2 sebanyak 52 siswa. Data yang digunakan dikumpulkan melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data melibatkan penilaian terhadap kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian pada uji kelayakan oleh ahli media dan materi masing-masing sebesar 92% dan 88,65% yang menunjukkan media komik berbasis Canva sangat layak

untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru sebesar 82,17% sedangkan hasil angket respon siswa sebesar 93,92% yang menunjukkan media komik berbasis *Canva* berada dalam kategori sangat praktis. Hasil dari *pretest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 64,04 sedangkan hasil *posttest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 84,90. Hasil uji *paired sample t-test* diperoleh *nilai sig. (2 tailed)* < 0,05 yaitu sebesar 0,00 yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan media komik berbasis *Canva* ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.

Kata Kunci: Aplikasi *Canva*, Hak dan Kewajiban, Media Komik, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah dasar utama untuk mencapai kesuksesan suatu negara. Menurut Lukitoaji (2019: 22) pendidikan memiliki peran sangat strategis dan penting dalam mendukung serta percepatan pembentukan masyarakat demokratis berkeadaban (*democratic civility*) yang merupakan karakteristik terpenting masyarakat madani Indonesia. Tingkat kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya pendidikan dalam sebuah bangsa akan mendorong perkembangan intelektual dan kebijaksanaan manusia yang lebih baik. Kedua aspek ini berperan krusial dalam memajukan sebuah negara. Pendidikan berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat Indonesia di berbagai bidang, termasuk agama, sosial, ekonomi, dan teknologi, dengan mengontrol dan mengevaluasi kemajuan pendidikan di Indonesia

sesuai dengan kurikulum dan perkembangan zaman (Ilham, 2019:109).

Pembelajaran adalah proses di mana seseorang mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan mengubah sikap dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Menurut Wahyuningsih (2020:1), pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara siswa, guru, dan sumber atau media belajar yang digunakan untuk mencapai kompetensi tertentu. Interaksi ini dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat penting karena berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.

Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses

pendidikan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran digunakan sebagai bahan dan alat untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar (Syarifuddin & Utari, 2022). Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru dalam meningkatkan daya serap informasi dan pemahaman siswa, serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menunjang pembelajaran (Sungkari dkk., 2024). Media pembelajaran juga dapat memberikan gambaran atau pengalaman langsung kepada siswa selama proses belajar berlangsung. Selain itu, media dapat dianggap sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Hasan dkk., 2021).

Pemilihan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah komik (Rahmawati, 2020:27). Komik merupakan bentuk kartun yang menggambarkan tokoh-tokoh yang berperan dalam sebuah cerita bergambar, seringkali menghadirkan berbagai situasi yang kadang lucu.

Komik memiliki unsur visual dan cerita yang kuat, yang membuatnya efektif dalam pembelajaran. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Komik adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PPKn, dengan cara mengemas materi ke dalam cerita bergambar yang menarik. Media juga menjadi sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi (S. Rahmawati dkk., 2024). Menurut Noventari (2020:83), mata pelajaran PPKn bertujuan untuk membina nilai, moral, dan norma secara menyeluruh dan berkesinambungan. Tujuan utama PPKn adalah membentuk watak warga negara yang baik, yang mengetahui, memahami, dan menyadari hak serta kewajibannya. Keberhasilan pendidikan PPKn sangat diperlukan, dan ini dapat dicapai melalui berbagai upaya dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn. Selama ini, metode pengajaran PPKn cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang lebih menekankan aspek kognitif dan kurang

menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Ngrungkeman dan SD Negeri Kadipiro 2 ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran pada saat guru menjelaskan dalam proses pembelajaran terlihat siswa kurang memperhatikan, siswa jarang memberikan respon terhadap penjelasan guru, sehingga kegiatan pembelajaran hanya berpusat kepada guru (*teacher centered*) dan tidak terjadi umpan balik yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa kurang siap untuk belajar di kelas. Terlihat juga bahwa dalam kegiatan belajar, guru masih kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran, diakibatkan karena guru hanya memanfaatkan media gambar dari bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, dimana hal tersebut kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa cepat merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini terjadi karena media yang disediakan oleh sekolah masih dikatakan terbatas, serta terdapat beberapa siswa yang sulit untuk diatur, dan ada beberapa siswa

yang kurang meminati mata pelajaran PPKn, yang berarti siswa belum sepenuhnya memahami materi yang ada di dalam mata pelajaran PPKn. Pembelajaran yang bermakna bagi siswa memerlukan inovasi pembelajaran yang dirancang dan dilakukan oleh guru (Utami dkk., 2022). Masih kurangnya siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban dibuktikan dengan masih terdapat beberapa siswa yang membutuhkan pengajaran intensif karena ketika guru menjelaskan materi hak dan kewajiban, siswa kurang memperhatikan, dan ketika siswa diberikan lembar kerja, beberapa siswa masih bingung mengenai hak dan kewajiban.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti bermaksud menyediakan solusi alternatif dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik berbasis *Canva* dalam pelajaran PPKn. Harapannya materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, dan siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam proses belajar mengajar, sesuai dengan harapan. Siswa yang tertarik akan memiliki motivasi untuk belajar. Motivasi yang semakin meningkat maka usaha yang dilakukan memiliki pengaruh terhadap

keberhasilan dalam pembelajaran sehingga mendapatkan nilai yang tinggi (Fauziah dkk., 2021). Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Berbasis *Canva* pada Pembelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sujadi dalam Ninit (2018:158) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah serangkaian proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan pertanggungjawaban yang jelas. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau meningkatkan produk.

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Model pengembangan 4-D merujuk pada pendekatan empat tahap yang digunakan dalam proses pengembangan produk menurut Thiagrajan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*),

pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ngrukeman dan SD Negeri Kadipiro 2 dengan jumlah subjek sebanyak 52 siswa. Data pada penelitian ini diperoleh melalui beberapa metode yang terdiri dari: 1) observasi untuk mengidentifikasi masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran; 2) lembar validasi yang digunakan dalam penilaian kelayakan media; 3) angket ditujukan untuk menilai respon guru dan siswa terhadap media; 4) tes untuk mengukur keefektifan media.

Teknik analisis data pada penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media dimana hasil presentase penilaian diinterpretasikan dalam kategorisasi kelayakan media. Analisis data penelitian menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah nilai keseluruhan

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

Presentase	Kategori
81% < P ≤ 100%	Sangat Layak
61% < P ≤ 80%	Layak
41% < P ≤ 60%	Cukup Layak
21% < P ≤ 40%	Kurang Layak
P ≤ 20%	Tidak Layak

Teknik analisis data selanjutnya yaitu analisis angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Kemudian skor hasil angket respon guru dan siswa diinterpretasikan dalam kategori kepraktisan media. Analisis data penilaian menggunakan rumus berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Skor angket yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Media

Presentase	Kategori
81% < 100%	Sangat Praktis
61% ≤ 80%	Praktis
41% ≤ 60%	Sedang
21% ≤ 40%	Kurang Praktis
P ≤ 20%	Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Komik Berbasis Canva

Pengembangan produk media komik berbasis *Canva* merupakan media pembelajaran digunakan dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKn. Pada proses pengembangan media pembelajaran dilakukan beberapa tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*).

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini peneliti melakukan pencarian informasi untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan dalam proses pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Kadipiro 2. Hasil wawancara tersebut diketahui siswa tidak tertarik dan kurang memahami materi pembelajaran PPKn. Selanjutnya dilakukan analisis peserta didik dimana diketahui tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Hasil analisis awal berdasarkan informasi tersebut yaitu adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan tersebut yaitu dengan mengembangkan media komik berbasis *Canva* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Peneliti berdiskusi dengan guru dalam mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan seperti Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Terakhir yaitu menentukan dari pembelajaran yang harus dicapai

oleh media pembelajaran yaitu media komik berbasis *Canva*.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti memilih media yang cocok dan sesuai dengan materi hak dan kewajiban. Sebelumnya, peneliti melakukan diskusi dengan guru dimana mengungkapkan siswa mudah bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran PPKn. Media yang dipilih untuk dikembangkan adalah media komik berbasis *Canva*. Selanjutnya peneliti menentukan format penyajian materi disesuaikan agar mudah dipahami siswa serta membuat rancangan awal pada kerangka produk yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, isi materi, dan penutup. Kemudian peneliti menyusun instrumen penelitian yang berisikan penilaian terkait kelayakan produk, kepraktisan produk, dan efektifitas dari media pembelajaran.

3. Pengembangan (*Develop*)

a. Pembuatan Media Komik Berbasis *Canva*

Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan media komik berisi materi hak dan kewajiban

menggunakan aplikasi *Canva*.

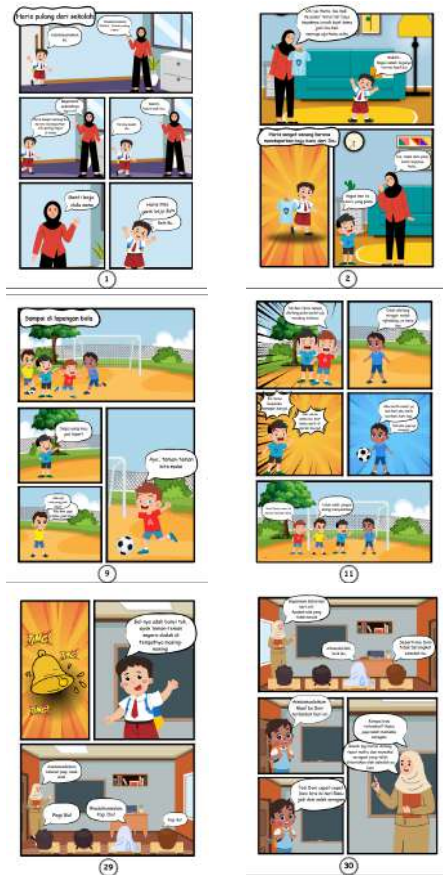
Bagian-bagian tersebut yaitu:

- 1) Pembuatan komponen media dengan memperhatikan pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, serta warna huruf. Jenis huruf yang digunakan dalam pembuatan media komik ini adalah *Comic Sans MS*. Serta menggunakan gambar yang tersedia di aplikasi *Canva*.
- 2) Pembuatan Tampilan Media sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Bagian Pembuka

Pada media komik ini berisikan identitas buku, kata pengantar, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), petunjuk cara membaca komik, pengenalan tokoh, dan daftar isi untuk mempermudah siswa mencari materi yang diinginkan.



Gambar 2. Tampilan Bagian Isi

Penyusunan materi pada media pembelajaran dibuat agar sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa sehingga dapat memahami materi dengan baik. Materi hak dan kewajiban dikemas secara ringan agar siswa tidak merasa bosan dan dapat memahami materi hak dan kewajiban dengan baik.



Gambar 3. Tampilan Bagian Penutup

Bagian ini berisikan daftar pustaka yang berisikan referensi yang digunakan peneliti dalam membuat media komik berbasis *Canva*. Pada halaman sampul belakang berisikan biografi penulis dan ilustrasi yang menarik.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap penyebaran media komik berbasis *Canva* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban peneliti menggunakan dengan kelompok yang berbeda. Pembuatan komik berbasis *Canva* siswa di uji coba secara terbatas pada 10 siswa kelas IVB SDN Ngrukeman pada tanggal 1 Oktober 2024. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan tanggal 9 Oktober 2024 pada 27 siswa kelas IVA SDN Ngrungkeman dan tanggal 21 Oktober pada 25 siswa SDN Kadipiro 2.

2. Kelayakan Media Komik Berbasis *Canva*

Media komik berbasis *Canva* yang telah dibuat dinilai oleh validator ahli. Penilaian kelayakan berdasarkan validator ahli media mendapatkan skor 92% dalam kategori “sangat

layak” dengan saran dan masukan pada warna *background* agar lebih kontras dan menarik bagi siswa.



Cover depan sebelum revisi



Cover depan setelah direvisi



Cover belakang sebelum revisi



Cover belakang setelah direvisi

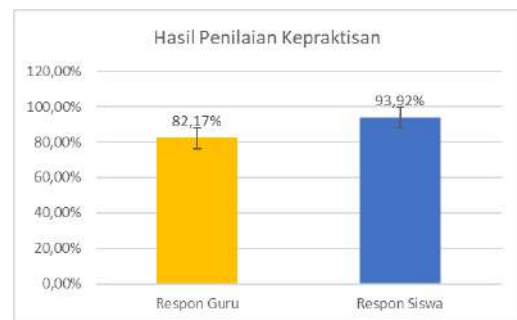
Gambar 4. Hasil Perbaikan Berdasarkan Ahli Media

Hasil validasi dari dosen ahli materi memperoleh presentase 96% dengan kategori “sangat layak” dan ahli materi praktisi memperoleh presentase 81,3% dengan kategori “layak”. Sehingga diperoleh nilai akhir sebesar 88,65% dengan kategori “sangat layak”.

3. Kepraktisan Media Komik Berbasis *Canva*

Berdasarkan hasil angket respon guru pada uji lapangan SD Negeri Ngrukeman diketahui perolehan skor total 60 dengan presentase 85,71%. Sedangkan hasil angket respon guru pada uji lapangan SD Negeri Kadipiro

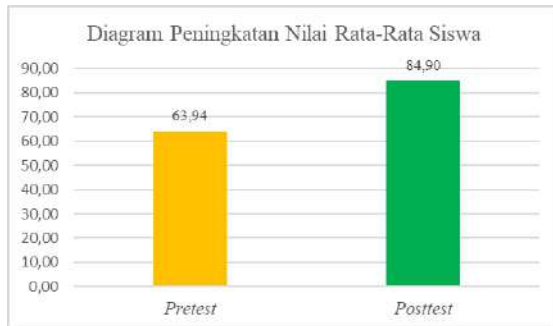
2 diketahui perolehan skor total 55 dengan presentase 78,6%. Presentase skor akhir angket respon guru sebesar 82,17% maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media komik berbasis *Canva* ini dikategorikan praktis. Sedangkan presentase skor akhir angket respon siswa sebesar 93,92% maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media komik berbasis *Canva* ini dikategorikan sangat praktis. Hasil penilaian kepraktisan media oleh angket respon guru dan siswa dapat dilihat pada diagram di berikut ini.



Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian Kepraktisan

4. Efektifitas Media Komik Berbasis *Canva*

Hasil dari *pretest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 64,04 sedangkan hasil *posttest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 84,90. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perbandingan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* berikut.



Gambar 6. Diagram Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa

Berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* $< 0,05$ yaitu sebesar 0,00 yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Artinya dapat disimpulkan media komik berbasis *Canva* ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan jumlah subjek sebanyak 52 siswa kelas IV dari SD Negeri Ngrukeman dan SD Negeri Kadipiro 2. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah buku komik berbasis *Canva* pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hanifah (2023) setelah media komik yang dikembangkan diuji kevalidan dengan kategori valid dan layak

digunakan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena media komik memiliki kevalidan dan juga layak untuk digunakan. Adapun dilihat dari saran penelitian sebelumnya peneliti untuk menggunakan angket respon guru dan siswa dalam mendukung kepraktisan media komik yang dikembangkan karena dalam penelitian tersebut belum dilakukan uji kepraktisan. Berdasarkan saran tersebut dalam tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas media komik berbasis *Canva* dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.

Pengembangan media komik berbasis *Canva* dilakukan dengan menggunakan empat tahapan. Tahapan dari model 4-D yaitu tahap pertama *define* yaitu melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri Kadipiro 2 seperti proses pembelajaran, media apa yang digunakan, respon dari siswa saat kegiatan pembelajaran, dan membuat konsep serta tujuan pembelajaran. Data didasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas IV SD Negeri Kadipiro 2 dimana belum adanya

penggunaan media pembelajaran. Guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber utama belajar.

Tahap kedua *design* dimana peneliti melakukan pemilihan media yang cocok dengan berkonsultasi dengan guru kelas IV SD Negeri Kadipiro 2, memilih format penyajian materi dan instrumen yang telah disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Instrumen penelitian dirancang berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Selanjutnya tahap ketiga *development* yaitu media yang telah dirancang dibuat, divalidasi atau dinilai oleh ahli validasi, diuji coba secara terbatas dan diuji coba di lapangan. Tahap keempat *dissemination* dengan melakukan penyebaran media yang telah dikembangkan ke subjek penelitian pada penelitian ini ke dua sekolah yaitu SD Negeri Kadipiro 2 dan SD Negeri Ngrukeman setelah melalui proses validasi atau penilaian serta revisi dari para ahli.

Kelayakan media komik berbasis *Canva* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi, ahli materi praktisi dan ahli media. Pada penelitian Daulay & Nurmnalina,

(2021) dimana sebelum media komik diuji cobakan maka perlu adanya penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dengan masing-masing menilai aspek pada angket minimal kategori layak. Hasil penilaian tersebut didapatkan rata-rata skor ahli materi sebesar 4,56 (sangat layak) dan ahli media sebesar 4,59 (sangat layak). Sedangkan pada penelitian ini diperoleh presentase skor akhir berdasarkan ahli materi dan ahli materi praktisi sebesar 88,65% maka dapat disimpulkan kesesuaian materi pada media komik berbasis *Canva* dinyatakan sangat layak. Sedangkan presentase skor akhir ahli media sebesar 92% maka dapat disimpulkan media komik berbasis *Canva* dinyatakan sangat layak.

Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media pengembangan media komik berbasis *Canva* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Fitriani dkk. (2024) bahwa bahan ajar komik layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Pengkategorian layaknya media dapat dilihat dari menariknya media, kemudahan penggunaan media, bahasa yang

mudah dipahami, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Mashuri & Budiyo, 2020). Penelitian lainnya oleh Tamira & Ristiono (2022) menyatakan penyajian media pembelajaran harus menarik, karena hal pertama yang dilihat oleh siswa merupakan tampilan medianya. Oleh karena itu, media komik dikembangkan harus memiliki kategori minimal layak dan materi yang baik serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Gumilang dkk. (2019) yang menyatakan media komik layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Kepraktisan media komik berbasis *Canva* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Presentase skor akhir angket respon guru sebesar 82,17% maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media komik berbasis *Canva* ini dikategorikan praktis. Sedangkan presentase skor akhir angket respon siswa sebesar 93,92%. Jika digabungkan maka nilai kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan siswa sebesar 88,05% maka dapat disimpulkan

bahwa kepraktisan media komik berbasis *Canva* ini dikategorikan sangat praktis. Temuan tersebut diperkuat dengan penelitian sebelumnya oleh Artha & Mayar (2020) dimana didapatkan uji kepraktisan dengan presentase 85,5% yang menyatakan bahwa media komik yang dikembangkan sangat praktis. Sehingga media komik yang dikembangkan sangat baik, mudah digunakan, menarik, dan memberikan manfaat bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Arsyad (dalam Irawan & Hakim, 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat diantaranya memperjelas penyajian dalam menyampaikan pesan dan informasi sehingga memperlancar kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *Canva* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media komik digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran (Rahmatin dkk., 2020). Kepraktisan media dapat dilihat dari kemudahan mengakses media itu sendiri (Wajdi dkk., 2018). Pada penerapannya komik dibuat cerita yang relevan

dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa mudah memahami materi (Hasanah & Fernandes, 2024). Oleh karena itu, media komik direkomendasikan untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran (Prahagia dkk., 2023).

Penilaian efektifitas media komik berbasis *Canva* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. Hasil dari *pretest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 64,04. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik berbasis *Canva* siswa mengalami kenaikan dilihat dari hasil *posttest* dengan rata-rata nilai sebesar 84,90. Pada hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* < 0,05 yaitu sebesar 0,00 yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *Canva* efektif karena dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Syilviana & Qurrotani (2024) bahwa media pembelajaran komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, hal

tersebut dapat dibuktikan dengan penilaian dari ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Media komik efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam kegiatan belajar (Aulika dkk., 2023). Penggunaan media komik secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Narestuti dkk., 2021). Menurut Santoso dkk., (2017) dalam penelitiannya menyatakan media komik mempunyai kemampuan dalam menimbulkan minat belajar siswa dan membuat siswa mudah mengingat materi yang sedang dipelajarinya.

Media komik berbasis *Canva* secara visual dapat membuat siswa tertarik dalam keterlibatan proses pembelajaran. Media komik adalah media baca dengan tampilan unik dan menarik sehingga menambah minat membaca siswa, dimana memiliki dampak pada pemahaman siswa dalam mengerjakan *posttest* (Marliana & Subrata, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Nurafrilian dkk., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik efektif dan inovatif dalam pembelajaran. Media komik dinilai cukup memotivasi siswa dalam belajar dan dapat mengubah kesan negatif siswa pada materi yang dirasa sulit (Rasiman & Pramasyahsari, 2014). Penggunaan

buku dengan cerita bergambar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (S. Rahmawati dkk., 2024).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis *Canva* dilakukan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dari Thiagarajan yang melalui 4 tahapan, yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis *Canva* layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Artha, R. S., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for Understanding Flood Disaster Mitigation in Early Childhood Education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 341–351. <https://doi.org/10.21009/JPUD.142.12>
- 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.
- Daulay, M. I., & Nurmnalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Fauziah, M., Anggraini, A. E., Sulaeman, Y., Yeni, & Marlina, L. (2021). Improving the Learning Motivation of Elementary School Children through Traditional Games in Facing Stay at Home Situations. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(3), 757–764. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i3.8289>
- Fitriani, A., Mulyani, S., & Caturiasari, J. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital untuk Menanamkan Literasi Ekonomi di Sekolah Dasar. *COLLASE (CREATIVE OF LEARNING STUDENTS ELEMENTARY): Journal of Elementary Education*, 7(5), 856–863. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i5.20085>
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.31331/medive.v3i2.860>

- Hanifah, H. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
<https://repository.upy.ac.id/3245/1/Pendidikan-Nilai.pdf>
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media. Retrieved from <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/24>
- Hasanah, A. N., & Fernandes, R. (2024). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis Canva for Education. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(1), 14–27. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i1.191>
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. <https://doi.org/10.58230/27454312.73>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Lukitoaji, B. D. (2019). *Bahan Ajar Pendidikan Nilai*. Universitas PGRI Yogyakarta. Retrieved from
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274–1283.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- 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.
- Ninit, A. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. CV Budi Utama. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/727579847/Model-Pemb-Mastery-Learning>
- Noventari, W. (2020). Konsepsi Merdeka Belajar Dalam Sistem Among Menurut Pandangan Ki Hajar Dewantara. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 83–91. <https://doi.org/10.20961/pknp.v15i1.44902>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–

2118.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Prahagia, Y., Maswati, & Novalia, R. J. (2023). Praktikalitas Penggunaan Media E-Komik pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 493–501.
- Rahmatin, U., Katil, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatic*, 3(1), 11–19.
<https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- Rahmawati, N. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Hak dan Kewajiban menggunakan Model Make a Match pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1).
<https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40518>
- Rahmawati, S., Sundari, N. D., Hasan, N. A. B., & Permana, S. A. (2024). Promoting Pancasila Ideology through Comic-Based Learning Media. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 21(2), 321–331.
<https://doi.org/10.21831/jc.v21i2.56665>
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544.
- Santoso, S., Apriliya, S., & Kosasih, E. (2017). Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Bordir Tasikmalaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 129–138.
- Sungkari, F. M., Santi, E. V., & Fauziah, M. (2024). Permainan Tradisional Egrang pada Pembelajaran PJOK SD Kelas 1. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, 2(1), 592–599.
<https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1942>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari masa konvensional sampai masa Digital)*. Bening Media Publishing. Retrieved from https://repository.unsri.ac.id/97391/1/B5_BUKU_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf
- Sylviana, I. S., & Qurrotani, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–10.
<https://doi.org/10.17509/jppd.v11i1.68987>
- Tamira, V. P., & Ristiono, R. (2022). Pengembangan Media Berbentuk Atlas Jaringan Hewan Berbasis Android untuk Peserta Didik SMA/MA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 17(2).
- Utami, A. F., Santi, E. V., & Fauziah, M. (2022). Implementasi Perencanaan Pembelajaran Menyenangkan dengan Pendekatan Berbasis Aset di SD Muhammadiyah Pakem. *Jurnal*

PGSD Indonesia, 8(2), 18–26.
<https://doi.org/10.250121/jpgsdi.v8i2.6051>

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.

Wajdi, M. B. N., Halim, P., Badruddin, S., Hartono, Abdullah, H. A., Setiawan, M. I., Sari, I. N., Brata, D. P. N., & Simarmata, J. (2018). Advancement of E-Book Through Automation System in Department of Islamic Education (STAI) Miftahul Ula Nganjuk. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3), 438–441.
<https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.6.17489>