

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBANTUAN CANVA PADA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI BERTUKAR ATAU  
MEMBAYAR UNTUK SISWA KELAS IV SD**

Widia Syahputri<sup>1</sup>, Putri Juwita<sup>2</sup>, Sutarini<sup>3</sup>, Umar Darwis<sup>4</sup>,  
<sup>1</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
<sup>2</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
<sup>3</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
<sup>4</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah  
<sup>1</sup>widiasyahputri@umnaw.ac.id, <sup>2</sup>putrijuwita@umnaw.ac.id,  
<sup>3</sup>sutarini@umnaw.ac.id, <sup>4</sup>umardarwis@umnaw.ac.id

**ABSTRACT**

*The process of learning Indonesian in grade IV on the exchange or payment material still faces several challenges that hinder the effectiveness of learning. Low student grades are caused by the lack of active participation in learning, which is exacerbated by the use of conventional methods that tend to be boring. The lack of diversity of learning resources and the use of technology in learning also makes the material less interesting and difficult for students to understand. To improve the quality of learning, it is necessary to make changes to the teaching method and the use of more innovative and technology-based learning media such as the development of digital comic media assisted by Canva. This research method is development (Research and Development) with a 4D model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instruments used in this study were questionnaires, test questions and documentation. The validity of digital comic media from input from material experts, namely lecturers, got a score of 96% out of 10 statements. The validity of digital comic media from input from media experts, namely lecturers, got a score of 96% out of 9 statements. The practicality of digital comic media based on teacher responses got a score of 96% out of 10 statements. The effectiveness of comic media based on student responses scored 80% out of 15 questions consisting of 9 students. From the validation data, practicality and effectiveness, the development of digital comic media assisted by Canva in learning Indonesian language material on exchanging or paying for grade IV elementary school students is declared Valid to be used as teaching materials in the learning process.*

*Keywords : digital comics, canva, exchange or pay*

**ABSTRAK**

Proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV materi bertukar atau membayar masih menghadapi beberapa tantangan yang menghambat efektivitas pembelajaran. Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh kurangnya partisipasi aktif

dalam pembelajaran, yang diperburuk dengan penggunaan metode konvensional yang cenderung membosankan. Kurangnya keberagaman sumber belajar dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga membuat materi kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, perlu dilakukan perubahan pada metode pengajaran serta pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi seperti pengembangan media komik digital berbantuan canva. Metode penelitian ini yaitu pengembangan *R&D (Research and Development)* dengan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define (Pendefinisian)*, *Design (Perancangan)*, *Development (Pengembangan)* dan *Dissemination (Diseminasi)*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, soal test dan dokumentasi. Kevalidan media komik digital dari masukan ahli materi yaitu dosen mendapatkan skor 96% dari 10 pernyataan. Kevalidan media komik digital dari masukan ahli media yaitu dosen mendapatkan skor 96% dari 9 pernyataan. Kepraktisan media komik digital berdasarkan respons guru mendapatkan skor 96% dari 10 pernyataan. Keefektifan media komik berdasarkan respons siswa mendapatkan skor 80% dari 15 pertanyaan yang terdiri dari 9 siswa. Dari data hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan, maka pengembangan media komik digital berbantuan canva pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD dinyatakan Valid digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *komik digital, canva, bertukar atau membayar*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kunci utama bagi suatu negara agar dapat unggul dalam persaingan global. Sependapat dengan Mulia, Y. A. (2023:294) bahwa sumber daya manusia yang paling utama adalah Pendidikan. Bahar, I & Husna, T (2024:20-32) mengatakan bahwa melalui pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang berupa perubahan tingkah laku dari adanya interaksi antara, guru, siswa, dan sumber belajar. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Alda. R., & Hasanah. (2023) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena

pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Sujarwo. (2016) juga mengungkapkan bahwa pendidikan berisikan serangkaian proses belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif Menurut Sahara, A & Rapita, B.R. (2022) menyatakan bahwa pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan pendidikan selanjutnya. Gusyanti. C. & Sujarwo. (2021) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu

pendidikan. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang, termasuk di kelas 4 SD. Juwita, P & Nirmawan (2020:40) mengatakan bahwa bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan bahasa di samping aspek penalaran dan hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk bahasa dan sastra.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV materi bertukar atau membayar masih menghadapi beberapa tantangan yang menghambat efektivitas pembelajaran. Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, yang diperburuk dengan penggunaan metode konvensional yang cenderung membosankan. Kurangnya keberagaman sumber belajar dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga membuat materi kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa.

Sukmawarti, dkk (2021) inovasi-inovasi pembelajaran menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk

menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia. Nurmainira & Syafira. (2022) media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, dengan adanya media dapat membantu tugas guru untuk menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan ke peserta didik. Fitri, N.Y & Sukmawarti. (2022) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Landong, A, dkk (2023:29) media pembelajaran inovatif dapat menggunakan pendekatan yang baru dan kreatif dalam menyajikan informasi, seperti penggunaan media komik digital yang memungkinkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutarini & Tiara, D (2023:28) mengungkapkan bahwa dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 yang berbantuan IT (Informasi dan Teknologi). Khayroiyah, S. Napitupulu, S. & Desniarti. (2022) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat

saat ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, perlu dilakukan perubahan pada metode pengajaran serta pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Dari beberapa fakta di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan komik digital berbantuan *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD".

## **B. Metode Penelitian**

Metode pada penelitian ini yaitu metode pengembangan *R&D*. Penelitian dan pengembangan *R&D* (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. (Sugiyono, 2017: 3-5). Landong, A. (2023:25) Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Pada

pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *canva* bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD ini peneliti akan menggunakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017: 37-38).

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media yaitu dosen dan siswa kelas IV SD Swasta Al-Washliyah 13 Kampung Baru dengan jumlah siswa 9, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan untuk mengetahui respon terhadap kelayakan pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *canva* bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar yang dikembangkan

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

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan materi bertukar atau membayar yang dikemas dalam bentuk media komik.

Media komik pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik dan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena komik dikemas semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi siswa dalam membaca serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan data dari 9 siswa kelas IV maka dapat diketahui bahwa keefektifan media komik digital berbantuan *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD mendapatkan persentase 80% artinya media yang dikembangkan sudah “valid” dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.



Gambar 1. Penerapan media

Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini

### **1. Tahap Pendefinisian** **( Define )**

Dari hasil analisis kebutuhan yaitu peneliti menemukan sebuah solusi dengan cara membuat media komik pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan di dalam komik memiliki keunggulan yaitu selain menarik, siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media komik untuk interaktif yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung. Siswa dapat melakukan percakapan bergantian didepan kelas dan memberikan pengalaman belajar yang secara nyata dan berbeda dari sebelumnya.

### **2. Tahap Perancangan** **(Design)**

Pemilihan aplikasi yang digunakan untuk membuat media komik digital ini adalah *canva*. Menurut Wahyuni, R & Darwis, U (2023) Canva merupakan program desain *online* yang menyediakan berbagai macam peralatan untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti presentasi, poster, animasi, video dan konten visual lainnya. Dengan menggunakan aplikasi Canva, media pembelajaran dinilai dapat lebih menarik perhatian

siswa. Hal ini dikarenakan aplikasi Canva memiliki sangat banyak desain-desain yang menarik, sehingga guru dapat memilih desain yang sesuai dengan karakteristik siswa pada umumnya. Pemilihan format berdasarkan kriteria dan ukuran huruf yang sesuai dengan media komik digital untuk tingkat SD.

### **3. Tahap pengembangan (Development)**

Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya yakni melakukan validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan dan kevalidan media yang telah dikembangkan. Hasil validasi materi terhadap media komik digital berbantuan canva pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar kelas IV SD. Hasil validasi media terhadap media komik digital berbantuan canva pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar

menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar kelas IV SD. Hasil respons guru terhadap media komik digital berbantuan canva pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 96%. Persentase ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar kelas IV SD.

### **4. Tahap penyebaran (Dissemination)**

Pada tahap *disseminate* merupakan langkah terakhir. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan media yang tepat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarakan berupa media komik digital berbantuan canva

materi bertukar atau membayar. Media disebarluaskan dengan cara mengupload video komik di youtube: <https://youtu.be/8iJY00JwZRA?feature=shared>

### **E. Kesimpulan**

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan tahapan-tahapan dengan model 4D dengan langkah-langkah (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan) dan (4) *Dissemination* (penyebaran) telah menghasilkan suatu produk berupa media komik digital berbantuan *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD. Kevalidan media komik digital dari masukan ahli materi yaitu dosen mendapatkan skor 96% dari 10 pernyataan. Kevalidan media komik digital dari masukan ahli media yaitu dosen mendapatkan skor 96% dari 9 pernyataan. Kepraktisan media komik digital berdasarkan respons guru mendapatkan skor 96% dari 10 pernyataan. Keefektifan media komik berdasarkan respons siswa mendapatkan skor 80%

dari 15 pertanyaan yang terdiri dari 9 siswa. Dari data hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan, maka pengembangan media komik digital berbantuan *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD dinyatakan Valid digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan media komik digital berbantuan *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD masih memerlukan tindak lanjut oleh karena itu peneliti menyarankan:

1. Bagi siswa, sebaiknya dapat memanfaatkan media komik digital agar siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, sebaiknya dapat memanfaatkan media komik digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Bagi pembaca, sebaiknya dapat melakukan

pengembangan media komik digital pada mata pelajaran lain dan materi yang lain agar dapat dihasilkan sumber belajar yang lebih inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, Vol. 4 No.4.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/15106> (diakses 14 Februari 2024).

Alda. R., & Hasanah. (2023). Analisis Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan. *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. 3 No. 9.

Juwita, P & Nirmawan. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Cerpen. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*. Volume 1 No. 2.

Sukmawarti, dkk (2021). Desain lembar aktivitas siswa berbasis problem posing pada pembelajaran matematika SD. *Jurnal MathEducation Nusantara*. Vol. 4 (1), 2021, 10-18.

Nurmairina & Syafira. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis *Ispring Suite 8* Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IV Sdn 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4 (2), 161-172 Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol.1, No.4 Oktober

Fitri, N.Y & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Geometri Berbantuan *Software Geogebra* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V.

## DAFTAR PUSTAKA

Sutarini & Tiara, D (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran

Khayroyiah, S. Napitupulu, S. & Desniarti. (2022). Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 01 Nomor 01. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1155/751>

Wahyuni, R & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema IndahNya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD . *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 02 Nomor 2.

Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil

- Education: *Jurnal Ilmu Pendidikan*  
Volume 2 No 1.  
<https://irje.org/index.php/irje/article/view/187>
- terhadap prestasi belajar  
mahasiswa. *Jurnal Lembaga  
penelitian dan pengabdian  
masyarakat*
- Landong, A. (2023). *Media Pembelajaran. Jejak Pustaka. Yogyakarta.*
- Landong, A. (2023). *Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. Jejak Pustaka. Yogyakarta*
- Landong, A. (2023). *Penelitian Sekolah Dasar. Jejak Pustaka. Yogyakarta*
- Bahar, I & Husna, T (2024:20-32). *Pengembangan bahan ajar pop-up book pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas III sekolah dasar. Tuntun Jurnal Pendidikan. Vol. 1 No. 1*
- Gusyanti. C. & Sujarwo. (2021). *Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies Volume 2, Nomor 4.*
- Dasopang, S & Darwis, U. (2023). *Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan. Volume 02 Nomor 3. <https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>*
- Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). *Development Of Pop Up Book Media As IPS Learning Media Material Of Cultural Diversity In North Sumatra Grade IV Elementary School Students.*
- Sujarwo. (2016). *Potensi Kecendrungan cara belajar visual*