

**PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS CANVA TERINTEGRASI  
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBEJALARAN IPAS DI KELAS  
V SEKOLAH DASAR**

Putri Salda Annefa<sup>1</sup>, Arwin<sup>2</sup>, Hamimah<sup>3</sup>, Gita Rahmi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>putrisaldaannefa12@gmail.com, <sup>2</sup>arwinrasyid62@gmail.com,

<sup>3</sup>hamimah@fip.unp.ac.id, <sup>4</sup>gitarahmi@unp.ac.id

**ABSTRACT**

*This research was driven by low student interest and understanding of abstract Science and Social Studies (IPAS) materials, alongside limited innovative digital learning media in elementary schools. Conventional teacher-centered learning often leaves students struggling to analyze contextual problems. This study aims to develop Canva-based e-comic media integrated with the Problem-Based Learning (PBL) model on the topic "Economic Conditions in My Region" that is valid and practical for Grade V elementary school students. The research follows the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjects included expert validators (content, language, and media specialists) and teachers and students from four elementary schools: SDN 05 Mungka, SDN 04 Mungka, SDN 01 Jopang Manganti, and SDN 02 Jopang Manganti. Data were collected through observation, interviews, and validation/practicality questionnaires, then analyzed descriptively. The results indicate that the PBL-integrated e-comic is highly valid based on expert assessments. In the implementation phase, the media was found to be highly practical, with teacher response rates reaching 90%–94% and student responses 86%–93%. In conclusion, the developed e-comic is feasible and practical as an interactive IPAS learning tool. This research implies that the media provides an effective alternative for teachers to enhance student enthusiasm and conceptual understanding through a problem-solving approach.*

**Keywords:** *E-Comic, Canva, Problem-Based Learning, IPAS*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dipicu oleh rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang abstrak serta keterbatasan media digital inovatif di sekolah dasar. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menyebabkan siswa kesulitan menganalisis masalah kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-komik berbasis Canva yang terintegrasi model *Problem Based Learning* (PBL) pada topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku" yang valid dan praktis untuk kelas V SD. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun subjek penelitian mencakup dosen ahli (materi, bahasa, media) serta guru dan siswa di empat sekolah, yaitu SDN 05 Mungka, SDN 04 Mungka, SDN 01 Jopang Manganti, dan SDN 02 Jopang Manganti. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket validasi dan praktikalitas yang

dianalisis dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian membuktikan yakni media e-komik berbasis Canva terintegrasi PBL memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian para pakar. Pada tahap implementasi, media dinyatakan sangat praktis dengan persentase respon guru mencapai 90%–94% dan respon siswa 86%–93%. Simpulan penelitian ini berupa media e-komik yang dihasilkan layak dan praktis digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS yang interaktif. Implikasinya, media ini menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan antusiasme dan mempermudah pemahaman konsep siswa melalui pendekatan pemecahan masalah.

**Kata Kunci:** E-Komik, Canva, *Problem Based Learning*, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Di era digital, inovasi pembelajaran yang adaptif tidak hanya terhadap teknologi tetapi juga dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa memerlukan transformasi pendidikan (Anita et al., 2022). Penyajian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) seharusnya menjadi kemampuan berpikir yang holistik, yang dapat menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata melalui Kurikulum Merdeka (Sutinah, 2025). Secara teori, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik sepenuhnya terlibat dalam memecahkan masalah kontekstual dengan bantuan media pembelajaran interaktif (Ramadhani & Hamimah, 2024). Idealnya, penggunaan teknologi digital seperti platform Canva dan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat menciptakan ekosistem belajar yang berpusat

pada siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti "Kondisi Perekonomian di Daerahku" (Khasanah et al., 2021).

Namun, realitas yang ditemukan melalui observasi dan wawancara di Gugus 1 Kecamatan Mungka menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara harapan kurikulum dengan praktik di lapangan. Meskipun sarana prasarana digital seperti *chromebook*, *smartboard*, dan jaringan Wi-Fi sudah memadai di sekolah-sekolah tersebut, pemanfaatannya belum optimal. Teknologi cenderung hanya digunakan sebagai "alat pemindah teks" yang pasif, seperti penayangan video YouTube search atau PowerPoint standar. Kondisi nyata di empat sekolah dasar (SDN 04 Mungka, SDN 05 Mungka, SDN 01 Jopang Manganti, dan SDN 02 Jopang Manganti) mengonfirmasi bahwa keterbatasan kemahiran guru

dalam mengembangkan konten media inovatif menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang fokus, karena materi yang disajikan tidak menantang daya imajinasi serta logika mereka.

Fakta-fakta ini tidak menyisakan keraguan bahwa tantangan nyata dalam belajar bukan berkaitan dengan perangkat keras, melainkan ketersediaan konten media yang berpotensi menerjemahkan gagasan abstrak menjadi pengalaman visual yang nyata. Untuk mengatasinya, diperlukan kebutuhan yang mendesak untuk mengintegrasikan penceritaan yang dinamis dan modern ke dalam materi pembelajaran IPAS dengan mengembangkan e-komik berbasis Canva. Kebaruan penelitian ini terletak pada langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan secara sistematis ke dalam struktur cerita e-komik, di mana dialog antar tokoh berfungsi sebagai pemicu munculnya masalah yang kemudian dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpikir kritis.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian pengembangan ini berfokus pada perancangan media

e-komik berbasis Canva terintegrasi PBL yang memenuhi kriteria kualitas menurut Nieveen (1999). Mengombinasikan e-komik dengan model *Problem Based Learning* (PBL) bukan sekadar menggabungkan dua instrumen, melainkan sebuah strategi untuk menciptakan sinergi antara media visual dan metode pedagogis (Syamsidah & Suryani, 2014). Alasan utama penggabungan ini adalah peran komik sebagai *trigger* masalah yang konkret; dalam sintaks PBL, orientasi masalah seringkali sulit dipahami siswa jika hanya disajikan dalam bentuk teks abstrak (Reinita et al., 2023). Dengan komik, fenomena ekonomi yang kompleks dapat divisualisasikan melalui dialog dan ekspresi karakter yang dekat dengan dunia anak, sehingga masalah tersebut menjadi lebih nyata dan mudah dianalisis.

Secara kognitif, penggabungan ini efektif untuk meminimalisir beban kerja mental siswa (*cognitive load*) karena informasi materi IPAS yang padat dipecah menjadi panel-panel visual yang komunikatif (Nachiappan, 2013). Penggunaan platform Canva memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan konten secara

fleksibel dengan kearifan lokal, sehingga masalah yang diangkat dalam alur PBL menjadi sangat kontekstual dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa (Wulandari et al., 2022). Maka dari itu, integrasi ini tidak sekadar berperan sebagai alat bantu visual, melainkan juga menjadi kerangka kerja yang menuntun siswa dari pembaca pasif menjadi pemecah masalah aktif. Sinergi ini memastikan bahwa setiap langkah berpikir kritis dalam PBL didukung oleh stimulasi visual yang kuat, yang pada akhirnya menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan mendalam sesuai dengan ruh Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini diarahkan untuk menciptakan keluaran media pembelajaran yang teruji valid secara konten juga instruksional, serta praktis sebagai upaya untuk diimplementasikan oleh guru di tengah keterbatasan waktu dan kemahiran desain. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta sebuah instrumen pembelajaran yang tidak sekadar mengutamakan layak secara teoretis, sekaligus mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman bermakna siswa dalam

memahami realitas ekonomi di sekitar mereka.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (R&D). Metode R&D merupakan proses sistematis untuk meneliti, merancang, membuat, dan menguji validitas produk pendidikan (Sugiyono, 2020). Menghasilkan data empiris adalah fokus utama dari metode ini, yang berfungsi sebagai landasan dalam mengembangkan alat dan model pembelajaran yang efektif (Rasyid, F, 2022). Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE (Analisa, Desain, Penciptaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi). Model ini dipilih karena kerangka kerjanya yang sistematis namun fleksibel, yang memungkinkan pengembangan media dilakukan secara terukur dan efisien tanpa mengabaikan validitas produk melalui tahapan evaluasi yang terintegrasi di setiap fase proses.

Prosedur pengembangan media e-komik dalam penelitian ini dijabarkan melalui lima rangkaian tahap model ADDIE. Tahap pertama, Analysis, dilakukan dengan menemukan masalah pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar,

karakteristik siswa, serta ketersediaan sumber daya digital di lapangan. Selanjutnya, pada tahap Design, dilakukan penyusunan konsep produk yang mencakup penyusunan tujuan pembelajaran spesifik, pemetaan materi "Kondisi Perekonomian di Daerahku", serta pembuatan prototipe atau storyboard e-komik di platform Canva.

Tahap Development meliputi proses produksi media secara utuh serta pelaksanaan validasi oleh para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media). Hasil validasi para pakar menjadi dasar revisi untuk memastikan produk layak secara teoretis. Setelah dinyatakan valid, produk masuk ke tahap Implementation, di mana media e-komik diterapkan dalam lingkungan belajar nyata di empat sekolah dasar di Gugus 1 Kecamatan Mungka. Tahap terakhir adalah Evaluation, yang difokuskan pada penilaian kualitas produk melalui evaluasi formatif. Merujuk pada kriteria Nieveen (1999), evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis data uji praktikalitas guna mengukur tingkat kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media berdasarkan respon guru dan siswa. Hasil evaluasi

ini menjadi dasar penyempurnaan final sehingga e-komik yang dihasilkan terbukti memenuhi standar validitas dan kepraktisan untuk diterapkan secara operasional pada proses pembelajaran IPAS.

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

### **1. Hasil Penelitian**

Melalui penelitian pengembangan ini dihasilkan media e-komik berbasis Canva yang terintegrasi model Problem Based Learning (PBL) dalam pelajaran IPAS kelas V. Media dirancang secara fleksibel agar dapat dioperasikan melalui laptop, smartboard, maupun smartphone.

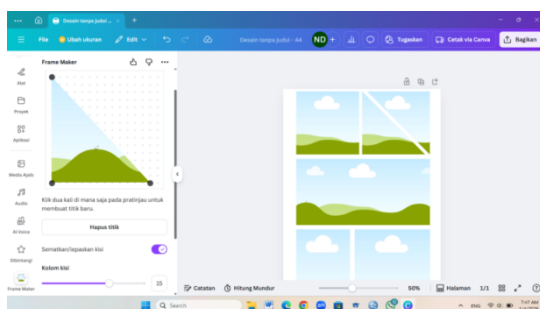
Sebelum diimplementasikan, produk melalui tahap uji validitas oleh dosen ahli untuk menjamin kelayakan instruksional dan teknis. Mengacu pada metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur ADDIE, proses penelitian ini menempuh lima fase sistematis, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berpedoman pada rangkaian prosedur tersebut, berikut dipaparkan data hasil penelitian yang telah diperoleh:

## Analisis

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, kurikulum, sarana prasarana, serta karakteristik siswa kelas V, dan kendala dalam pembelajaran IPAS di Gugus 1 Kecamatan Mungka. Ditemukan bahwa meskipun sarana digital tersedia, media yang digunakan masih bersifat pasif. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat mempresentasikan materi ekonomi menjadi lebih kontekstual.

## Desain

Peneliti merancang kerangka media dalam bentuk *storyboard* menggunakan platform Canva. Struktur e-komik disusun dengan mengintegrasikan sintaks *Problem Based Learning* (PBL), di mana setiap bab diawali dengan konflik ekonomi yang dialami tokoh.



**Gambar 1** Langkah Medesain E-Komik di Platform Canva

## Pengembangan

Tahap ini meliputi proses produksi media secara utuh dan validasi oleh para pakar. Sebelum diuji cobakan, dilakukan penilaian validasi media menggunakan instrument angket dengan kriteria penilaian yang disajikan pada tabel berikut:

**Table 1** Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81-100%	Sangat valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup valid
21-40%	Tidak valid
0-20%	Sangat tidak valid

Sumber: (Aprilia & Zainil, 2025)

Hasil validasi menunjukkan persentase 88% dari ahli materi (sangat valid), 80% dari ahli bahasa (valid), dan 90% dari ahli media (sangat valid). Masukan dari ahli media digunakan untuk memperbaiki kontras warna dan ukuran *font* agar lebih ramah bagi siswa SD.



**Gambar 2** Tampilan Cover Final E-Komik Terintegrasi PBL



**Gambar 3 Tampilan Isi Final E-Komik Terintegrasi PBL**

### Implementasi

Media diuji cobakan di tiga sekolah dasar (SDN 04 Mungka, SDN 01 Jopang Manganti, dan SDN 02 Jopang Manganti). Peneliti mengamati antusiasme siswa saat mengakses e-komik melalui *chromebook* dan *smartboard*. Data praktikalitas diambil melalui angket respon untuk mengukur keterpakaian media di kelas. Hasil rekapitulasi menggambarkan tingkat kepraktisan yang tinggi dari sisi guru dan siswa di seluruh lokasi penelitian.

Untuk mengukur tingkat kepraktisan media dalam kondisinya nyata, peneliti menggunakan instrumen angket respon guru dan siswa. Untuk mengukur tingkat kepraktisan media, peneliti menggunakan skala penilaian sebagai berikut:

**Table 2 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup praktis
21-40%	Tidak praktis
0-20%	Sangat tidak praktis

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Rincian perolehan skor praktikalitas di seluruh lokasi penelitian disajikan pada tabel berikut:

**Table 3 Hasil Praktikalitas Media E-komik Berbasis Canva Terintegrasi PBL**

Lokasi Penelitian	Respon Guru	Respon Siswa	Kategori
SDN 04 Mungka	94%	90%	Sangat Praktis
SDN 01 Jopang Manganti	90%	86%	Sangat Praktis
SDN 02 Jopang Manganti	90%	93%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	91%	87%	Sangat Praktis

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 1, perolehan persentase di seluruh lokasi menunjukkan hasil yang sangat positif. Pada aspek respon guru, skor tertinggi mencapai 94% yang dipengaruhi oleh indikator kemudahan akses perangkat dan efektivitas narasi komik dalam memicu diskusi berbasis masalah. Sementara itu, respon siswa mencapai angka tertinggi 93% di SDN 02 Jopang Manganti, yang

mengonfirmasi bahwa tampilan visual Canva dan alur cerita PBL mampu meningkatkan antusiasme serta fokus belajar siswa.

### **Evaluasi**

Tahap evaluasi merupakan fase final dalam rangkaian penelitian pengembangan ini. Fokus utama pada tahap ini adalah mengukur tingkat praktikalitas media pembelajaran yang telah disusun melalui analisis instrumen angket respon guru dan siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk menemukan data yang presisi terkait efisiensi dan kemudahan penggunaan produk saat diimplementasikan secara nyata selama konteks pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

## **2. Pembahasan**

Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa media e-komik terintegrasi PBL telah memenuhi kriteria kualitas produk menurut Nieveen (1999), yaitu meliputi valid dan praktis. Keberhasilan ini didorong oleh desain media yang tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi sebagai instrumen pemecahan masalah. Penggunaan narasi dalam komik membantu guru mengomunikasikan materi ekonomi

yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami serta konkret dan relevan dengan lingkungan lokal siswa.

Secara teknis, kemudahan pengoperasian media tanpa memerlukan keahlian IT yang rumit menjadi nilai tambah bagi kepraktisan guru di lapangan. Integrasi sintaks PBL ke dalam dialog tokoh komik terbukti efektif sebagai trigger bagi siswa untuk terlibat aktif dalam mencari solusi masalah ekonomi. Dengan demikian, media e-komik berbasis Canva ini layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS yang inovatif untuk meningkatkan antusiasme dan pemaknaan konsep siswa di sekolah dasar.

## **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan, bisa disimpulkan di mana media e-komik berbasis Canva yang terintegrasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas V dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan. Kevalidan produk dibuktikan melalui penilaian para pakar materi, bahasa, dan media

dengan perolehan rata-rata persentase yang sangat tinggi, sehingga media ini dinilai layak secara teoretis maupun instruksional. Dari aspek praktikalitas, media e-komik ini terbukti sangat praktis berdasarkan respon positif dari guru dan siswa di tiga sekolah dasar. Kemudahan aksesibilitas melalui berbagai perangkat digital serta kemampuan narasi komik dalam menyederhanakan konsep ekonomi yang abstrak menjadi pengalaman visual yang konkret menjadikan media ini efektif dalam mendorong peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dengan adanya hasil tersebut, direkomendasikan bagi guru untuk menggunakan media e-komik ini sebagai salah satu inovasi dalam menciptakan ekosistem belajar yang interaktif dan kontekstual. Pihak sekolah diharapkan dapat terus mendorong optimalisasi sarana teknologi untuk mendukung pengembangan konten digital yang kreatif sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Selain itu, bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melakukan pengujian lebih mendalam mengenai efektivitas

media ini terhadap hasil pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis siswa dengan cakupan subjek yang lebih luas, guna memperkuat generalisasi kebermanfaatan produk dalam skala yang lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Arwin, Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 59–68.
- Aprilia, N., & Zainil, M. (2025). Pengembangan Media Ajar Website pada Materi Luas Bangun Datar Segiempat di Kelas V Sekolah Dasar. 5, 2314–2329.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., Anjarini, T., & Purworejo, U. M. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis PBL Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. 2(1), 25–35.
- Nachiappan, S. (2013). *Peranan Teori Dual Coding dan Proses Kognisi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Melalui Kaedah Pedagogi Hermeneutik*.
- Nieveen, N., Akker, J. van den, Branch, R. M., Gustafson, K., & Plomp, T. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*.
- Nofarinda, N., Murjainah, &

- Prasrihamni, M. (2022). *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPS pada*. 5(3), 591–600.
- Ramadhani, U., & Hamimah. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V*. 2(2), 62–72.
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek*. IAIN Kediri Press.
- Reinita, Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). *The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school*. 10(2), 149–157.
- Santika, B., & Arwin. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Book Creator di Kelas V SD*. 10.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. IKAPI.
- Sutinah, C. (2025). *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS ) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS ) Fase B dan C*.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2014). *Buku Model Problem Based Learning ( PBL )*.
- Toma, A. A., & Reinita. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. 32(02), 162–177.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.