

KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

Fitri Humairah¹, Asrul², Desti Rahayu³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
humairahfitri020@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a Canva-based digital comic as an engaging learning medium for the topic of changes in the states of matter in fifth-grade elementary school and to determine its feasibility and practicality. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, including define, design, develop, and disseminate stages. The subjects were fifth-grade students of SD Muhammadiyah 2 Sorong City. Data were collected through expert validation sheets and teacher and student response questionnaires, then analyzed using a Likert scale converted into percentages. The results indicate that the developed digital comic is categorized as very feasible and very practical. The media is considered engaging because it combines illustrations, colors, and contextual storytelling that help students understand abstract scientific concepts more easily and enjoyably. Therefore, the Canva-based digital comic can be used as an innovative and relevant science learning medium in elementary schools.

Keywords : digital comic, Canva, learning media, changes in states of matter

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital berbasis Canva sebagai media pembelajaran yang menarik pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan siswa, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan sangat praktis. Media ini dinilai menarik karena memadukan ilustrasi, warna, dan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga membantu mereka memahami konsep perubahan wujud benda yang bersifat abstrak secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, komik digital berbasis Canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA yang inovatif dan relevan di sekolah dasar.

Kata kunci : komik digital, Canva, media pembelajaran, perubahan wujud benda

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan yang bertujuan menciptakan kondisi belajar

yang efektif dan bermakna (Rizky, 2022). Dalam proses pembelajaran, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Syahmi, Ulfa, dan Susilaningih (2022) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk memperoleh hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir ilmiah dan logis siswa. Namun, pada

kenyataannya pembelajaran IPA masih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi, terutama materi yang bersifat abstrak seperti perubahan wujud benda. Padahal siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui gambar, ilustrasi, dan contoh konkret sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Pinatih & Putra, 2021). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah komik digital. Komik digital

mampu menyajikan materi melalui gambar, cerita, dan ilustrasi yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Hardiyanti, Fakhriyah, & Fathurohman, 2019). Selain itu, komik digital dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang menyediakan berbagai template dan fitur menarik untuk mendukung proses pembelajaran (Hasanah et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, ditemukan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya variasi metode pembelajaran dan penggunaan media yang masih terbatas pada papan tulis serta buku LKS. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media komik digital berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami

materi IPA dengan lebih mudah serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil 2025/2026. Lokasi penelitian bertempat di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong yang beralamatkan di Jalan Basuki Rahmat KM 10 RT. 001 RW. 001 Klawuyuk Sorong Timur, Kota 98417 RT. / RW. Kota Sorong, Papua Barat Daya.

Model Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan dapat dikatakan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2011). *Research and Development* adalah suatu penelitian untuk menghasilkan sebuah produk baru (Sugiyono, 2016: 2). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam

bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Thiagarajan (1974) yang mengemukakan bahwa, langkah langkah penelitian RnD adalah *Define, Design, Development, and Disseminate*, atau yang disingkat dengan 4D.

Prosedur Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan proses pengembangan instruksional dengan 4 tahapan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) menurut Pengembangan 4D Menurut Thiagarajan, Semmel (1974). Dalam penelitian ini dilakukan 4 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Subyek Uji Coba

Menurut (Sugiyono, 1997 : 57), Populasi merupakan objek yang mempunyai ciri khas tertentu untuk diteliti lalu ditarik konklusinya. Menurut

(Sugiyono, 2016 : 80), sampel adalah bagian dari keseluruhan dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Maka populasi dalam penelitian ini yaitu Siswa siswi kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong dengan jumlah 30 siswa, sedangkan Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 siswa.

Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket uji coba, ahli media dan ahli materi terhadap produk untuk melihat kelayakan produk, dengan sumber data dari validator/dosen melalui uji validasi. Sementara data kualitatif didapat dari wawancara kepada siswa berisi pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai pengetahuan siswa tentang materi perubahan wujud benda.

Instrumen Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini berupa angket dan wawancara, dimana angket yang digunakan peneliti berupa lembar validasi produk dan angket uji coba produk. Lembar validasi produk akan diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebagai dasar dalam melakukan revisi produk. Setelah di revisi, peneliti melakukan wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan yang akan di jawab oleh responden. Selanjutnya produk dilakukan uji coba kepada responden penelitian. Setelah uji coba selesai, Peneliti memberikan angket uji coba produk kepada siswa yang berisikan butir pertanyaan mengenai produk yang telah dibuat oleh peneliti.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Angket Validasi Ahli

Angket merupakan suatu instrumen yang di mana dapat mengetahui tentang valid atau tidaknya Komik tersebut melalui ahli materi maupun ahli media. Terdapat presentase skor kevalidan sebagai berikut:

$$NP = \frac{NR}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai dari presentase

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes

Pada hasil presentase dapat dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Presentase Validasi Ahli

No.	Presentase	Skor
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber : Arikunto dan Jabar, 2018)

Pada tabel tersebut presentase analisis angket apabila hasil dari perhitungan presentasi tersebut dibawah 41% maka media tersebut belum layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

2. Analisis Angket

Dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada peserta didik akan mendapatkan suatu hasil data yang dimana dapat dianalisis uji deskriptif presentase, rumus pada uji tersebut sebagai berikut:

$$NP = \frac{NR}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai presentase

R = Skor jawaban responden peserta didik

SM = Skor dari maksimal tes yang digunakan

Jika sudah mendapatkan hasil pada presentase tersebut dapat dibuatkan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Presentase Analisis Angket

No.	Presentase	Skor
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
2.	21% - 40%	Tidak Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	61% – 80%	Praktis
5.	81% - 100%	Sangat Praktis

Pada tabel tersebut presentase analisis angket apabila hasil dari perhitungan presentasi tersebut dibawah 41% maka media tersebut belum praktis untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Uji Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan media komik digital pada materi perubahan wujud benda guna menambah bahan

bacaan bagi siswa dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam mengajarkan materi perubahan wujud benda ini dilaksanakan dari bulan Oktober 2025 sampai dengan bulan Januari 2026

Data Hasil Penelitian

A. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan sebelum mengembangkan produk komik digital. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi untuk mengidentifikasi kesulitan dan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPA. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas V dan peserta didik SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan memahami materi dan merasa bosan selama proses pembelajaran karena metode yang digunakan masih didominasi ceramah dan buku cetak. Peserta didik menyatakan lebih tertarik dan lebih mudah

memahami materi apabila pembelajaran memanfaatkan teknologi digital.

Selain itu, karakteristik siswa juga dianalisis untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi pengguna. Siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi, dan sebagian besar telah terbiasa menggunakan smartphone. Temuan ini memperkuat keputusan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis tersebut, materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam komik digital adalah perubahan wujud benda karena sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ditetapkan di sekolah.

B. Tahap Perancangan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti mengembangkan produk komik

digital melalui proses perancangan materi pembelajaran dan perancangan media. Materi perubahan wujud benda disusun secara runtut, jelas, dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Setelah materi disusun, peneliti merancang media komik digital dengan menyusun naskah cerita yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Alur cerita dirancang dengan memperhatikan latar tempat, waktu, serta konteks yang relevan dengan materi yang dipelajari sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep perubahan wujud benda. Selanjutnya, proses pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan tampilan komik yang menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran

C. Tahap Pengembangan

Pembuatan Karakter Komik

Pada tahap pembuatan tokoh, peneliti mendesain tokoh agar sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat sebelumnya dengan bantuan

website Pixton. Peneliti menentukan umur, jenis kelamin, bentuk tubuh, warna kulit, hingga pose tokoh untuk menghasilkan karakter yang akan digunakan dalam komik.



Gambar 4.1 Karakter Komik

Pembuatan Sampul Komik

Pada tahapan ini, peneliti membuat sampul komik dengan menggunakan aplikasi canva. Peneliti mendesain sampul dengan baik sehingga sekiranya pembaca dapat menggambarkan isi komik. Setelah sampul komik selesai di desain, peneliti menggabungkan sampul komik dengan isi komik.



Gambar 4.2 Sampul Komik

Pembuatan Isi Komik

Pada tahap pembuatan isi komik, peneliti menggunakan website Pixton dan aplikasi Canva. Komik dirancang per panel, dan setelah gambar selesai, balon kata ditambahkan pada panel. Panel-panel komik kemudian disusun rapi agar terlihat seperti komik pada umumnya menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 4.3 Isi Komik Digital

Validasi Media

Setelah komik selesai didesain, tahap selanjutnya adalah validasi media pembelajaran untuk validator media dan validator materi oleh : Ibu Lina Kumalasari, M.Pd. Proses ini melibatkan sekali revisi berdasarkan masukan dan saran dari validator media dan materi. Setelah komik direvisi sesuai saran, validator memberi nilai dari skala 1-5 pada lembar instrumen validasi.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelengkapan, kebenaran, dan sistematika media. Hasil dari data validasi tahap satu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Butir Pernyataan	Jawaban Ahli Media	Jumlah
Desain Produk	1	4	21
	2	4	
	3	4	
	4	4	
	5	5	
Pemograman Media Pembelajaran	6	4	23
	7	4	
	8	5	
	9	5	
	10	5	
Jumlah			44

$$NP = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tinggi}} \times$$

100%

$$NP = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$NP = 88\%$$

Hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa dari kedua aspek desain produk komik dan aspek pemograman media pembelajaran dengan, nilai 88% memenuhi kriteria "sangat layak".

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi tahap satu menunjukkan bahwa tujuan validasi adalah untuk menguji

kelengkapan, kebenaran, dan sistematika materi:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Butir Pernyataan	Jawaban Ahli Media	Jumlah
Kurikulum	1	5	25
	2	5	
	3	5	
	4	5	
	5	5	
Materi	6	4	16
	7	4	
	8	4	
	9	4	
Kebahasaan	10	4	4
Jumlah			45

$$NP = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tinggi}} \times$$

100%

$$NP = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$NP = 90\%$$

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa dari ketiga aspek kurikulum, aspek materi, dan aspek kebahasaan dengan, nilai 90% memenuhi kriteria "sangat layak".

Digitalisasi Media

Dalam melakukan digitalisasi, peneliti menggunakan aplikasi canva yaitu "Heyzine Flipbooks". Setelah komik diubah dalam bentuk digital, maka komik sudah dapat diakses melalui smartphone ataupun media digital lain seperti komputer dan

lainnya. Komik dapat di akses dengan link dan barcode berikut:

<https://heyzine.com/flip-book/4d2dc49cba.html>



Gambar 4.4 Barcode Komik Digital

Hasil Penilaian Respon Guru

Uji coba terbatas dilakukan oleh peneliti. Namun, sebelum uji coba, peneliti melibatkan guru kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, Ibu Siti Nur Komariah, S.Pd. untuk menilai produk yang dikembangkan dari segi kurikulum, keakuratan media, penyajian, dan keterlaksanaan. Karena pendidik adalah calon pengguna dan pelaksana pembelajaran, peneliti mempertimbangkan untuk melibatkan pendidik dalam penilaian produk.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Butir Pernyataan	Jawaban Ahli Materi	Jumlah
Kurikulum	1	5	25
	2	5	
	3	5	
	4	5	
	5	5	
Materi	6	4	16
	7	4	

	8	4	
	9	4	
Kebahasaan	10	4	4
Jumlah			45

$$NP = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tinggi}} \times$$

100%

$$NP = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$NP = 93,33\%$$

Hasil penilaian dari respon guru kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong menunjukkan bahwa dari ketiga aspek tampilan visual, aspek materi dan aspek kebermanfaatan dengan, nilai 93,33% memenuhi kriteria "sangat praktis".

Hasil Penilaian Respon Siswa

Di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, uji coba media pembelajaran dilakukan pada 15 siswa dari kelas V, masing-masing 7 pria dan 8 perempuan. Angket yang diberikan oleh peneliti digunakan oleh siswa untuk menilai media komik digital. Berdasarkan perolehan hasil yang telah di rata rata, ditemukan bahwa 91% peserta didik memberikan respon terhadap media komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria "sangat praktis".

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis Canva yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba terbatas sehingga produk yang dihasilkan telah melalui prosedur sistematis sesuai model pengembangan 4D.

Pada tahap analisis kebutuhan, hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku cetak sehingga siswa mengalami kebosanan dan kesulitan memahami materi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik siswa dengan metode pembelajaran yang digunakan. Siswa kelas V yang sudah terbiasa menggunakan smartphone dan teknologi digital cenderung lebih tertarik pada media berbasis visual dan interaktif. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media digital

yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Nilai tersebut diperoleh dari perhitungan jumlah skor yang diperoleh sebesar 44 dari skor maksimal 50, kemudian dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan sehingga diperoleh hasil 88%. Secara substansi, skor tinggi pada aspek desain produk dan pemrograman media menunjukkan bahwa komik telah memenuhi prinsip tampilan visual yang baik, keterbacaan teks yang jelas, serta sistematika penyajian yang runtut. Meskipun demikian, adanya saran revisi seperti pengurangan dialog yang terlalu padat dan penegasan konsep penting menunjukkan bahwa penyempurnaan desain tetap diperlukan agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Nilai ini diperoleh dari skor 45 dari skor maksimal 50. Aspek kurikulum memperoleh nilai maksimal, yang menunjukkan bahwa materi

dalam komik telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Pada aspek materi dan kebahasaan, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa isi komik sudah benar secara konsep dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Saran penambahan panel “Tahukah Kamu?” dan penegasan hubungan sebab-akibat seperti pemanasan, energi, dan perubahan wujud menunjukkan bahwa media ini tidak hanya bersifat menarik secara visual, tetapi juga dapat diperkuat secara konseptual agar lebih ilmiah.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, media diuji coba kepada guru dan 15 siswa kelas V. Hasil respon guru menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Nilai tersebut diperoleh dari total skor 75 dari skor maksimal 75. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek tampilan visual, kesesuaian materi, dan kebermanfaatan, media komik digital dinilai sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pengguna utama media menilai bahwa komik digital mudah digunakan, sesuai dengan kurikulum,

dan mendukung keterlaksanaan pembelajaran.

Respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Persentase ini diperoleh dari rata-rata skor keseluruhan angket yang diberikan kepada 15 siswa. Nilai tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian positif terhadap media komik digital yang dikembangkan. Siswa merasa media ini menarik, mudah dipahami, serta membantu mereka memahami materi perubahan wujud benda yang sebelumnya dianggap sulit. Tingginya respon siswa menunjukkan bahwa unsur visual, warna, karakter tokoh, serta alur cerita yang kontekstual mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif secara simultan. Komik digital yang memadukan ilustrasi dan dialog naratif membantu siswa membangun

representasi mental yang lebih konkret terhadap konsep perubahan wujud benda. Selain itu, pendekatan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat materi lebih bermakna dan mudah diingat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis Canva tidak hanya layak secara materi dan desain, tetapi juga memiliki daya tarik yang tinggi serta praktis digunakan dalam pembelajaran. Media ini mampu menjawab kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

D. Kesimpulan

Komik digital berbasis Canva yang dikembangkan melalui model 4D dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Media ini mampu menyajikan materi perubahan wujud benda secara visual dan naratif sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Komik digital berbasis Canva dapat

dijadikan alternatif media pembelajaran IPA yang inovatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, J. U., Irianto, D. M., & Aljamaliah, S. N. M. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SEKOLAH DASAR* Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Surel : juliannehasanah@gmail.com
- Hariyanto, B., MZ, I., SU, W., & Rindawati. (2022). 4D Model Learning Device Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance Book. *MATEC Web of Conferences*, 372, 05008. <https://doi.org/10.1051/mateconf/202237205008>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Khuwailid, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Kimia SMA Pada Materi Titrasi Asam Basa*. 1–151. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/75706/1/Khadijah>
Khuwailid_11190162000026_Skr ipsi.pdf

Nomor, V., & Perbutulan, M. I. A. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains pada Pembelajaran IPAS Kelas V di*. 1, 125–136.

Rahmayani, W., Syahrilfuddin, H., Putra, M. J. A., Keguruan, F., Pendidikan, I., Riau, U., Artikel, I., Comics, D., Media, L., Method, A., & Validation, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital (KODIG) pada Elemen Pemahaman IPAS pada Fase B*. 3(3), 315–328.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2621>

Rizky, A. S., Faradita, M. N., Dian, K., & Afiani, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran KOMIKA (Komik IPAS) sebagai Bentuk Literasi Sains pada Materi Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar*. 8(2), 310–323.

Rudiyanto, C., Huda, N., & Tobing, V. M. L. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva untuk Siswa Kelas XI SMA Masa Depan Cerah Surabaya*. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(1), 68–76.
<https://doi.org/10.37481/jmh.v5i1.1122>

Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuzha (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*. *Journal of Education Research*, 5(3), 3187–3198.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3>