

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED
LEARNING* DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nur Hasanah¹, Hamimah², Serly Safitri³, Hana Shilfia Iraqi⁴

^{1,2,3,4}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

[1anabapen250604@gmail.com](mailto:anabapen250604@gmail.com), [2hamimah@fip.unp.ac.id](mailto:hamimah@fip.unp.ac.id),

[3serlysafitri@fip.unp.ac.id](mailto:serlysafitri@fip.unp.ac.id), [4hanashilfia@fip.unp.ac.id](mailto:hanashilfia@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This research addressed low motivation and engagement among third-grade elementary students in learning IPAS, particularly landform material, as teachers had not optimally used digital media. This R&D study, using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation), developed a Canva-based digital comic media for IPAS learning with the Problem Based Learning (PBL) model. Trials were conducted at SDN 03, 15, and 06 Pulai Anak Air. Validity data came from expert questionnaires; practicality data came from teacher and student responses, analyzed descriptively. The media achieved 94.58 percent average validity (very valid) and practicality of 97.22-100 percent from teachers and 94.02-97.39 percent from students (very practical). The media is thus valid and practical for IPAS learning on landform material.

Keywords: *Digital Comic Media, Canva, Problem Based Learning, IPAS, landforms*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik kelas III Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPAS materi bentang alam, karena guru belum memanfaatkan media digital secara optimal. Penelitian R&D dengan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation*) ini mengembangkan media komik digital berbasis *Canva* menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Uji coba dilaksanakan di SDN 03, 15, dan 06 Pulai Anak Air. Data validitas diperoleh dari angket ahli, data praktikalitas dari respons guru dan peserta didik, dianalisis secara deskriptif. Media memperoleh rata-rata validitas 94,58% (sangat valid) dan praktikalitas 97,22-100% dari guru serta 94,02-97,39% dari peserta didik (sangat praktis). Media ini layak digunakan pada pembelajaran IPAS materi bentang alam.

Kata Kunci: *Media Komik Digital, Canva, Problem Based Learning, IPAS, Bentang Alam*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam suatu kesatuan pembelajaran yang holistik. Secara khusus, muatan IPS dalam IPAS mencakup pemahaman lingkungan alam, kenampakan wilayah, kehidupan sosial, serta hubungan manusia dengan lingkungannya, termasuk materi bentang alam yang menjadi fokus kajian penelitian ini. Dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai salah satu komponen pendukung keberhasilan pembelajaran karena membantu guru mengorganisasikan proses belajar secara sistematis, terencana, dan sesuai dengan tujuan pendidikan (Andriani & Eliyasni, 2022).

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan dan wawancara pada empat Sekolah Dasar yang tergabung dalam satu gugus VII Kota

Bukittinggi, yaitu SDN 03 Pulau Anak Air, SDN 15 Pulau Anak Air, SDSIT Ulul Albab, dan SDN 06 Pulau Anak Air, diketahui bahwa keempat sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan didukung fasilitas teknologi seperti infocus, proyektor, laptop, dan chromebook. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS belum berlangsung secara optimal. Proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada penyampaian materi secara satu arah melalui metode ceramah, dengan penggunaan media berupa gambar statis, audio, dan video konvensional, sedangkan materi bentang alam yang bersifat visual dan spasial membutuhkan media pembelajaran yang dapat menghadirkan penyajian visual secara menarik serta relevan dengan konteks pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari dengan lebih mudah.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah komik digital yang dikembangkan menggunakan Canva. Media ini tidak hanya berperan dalam menyajikan ilustrasi, tetapi juga

mampu mengemas materi secara kontekstual dan menarik melalui perpaduan unsur visual dan narasi. Penyajian tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan aspek spasial dan visual. Penelitian Waisakanitri dkk. (2023) mengindikasikan bahwa media komik digital memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman materi serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan Panjaitan & Rasyid (2023) menyatakan bahwa komik berbasis *Canva* menunjukkan kualitas kelayakan yang baik sebagai media pembelajaran karena desainnya yang mudah dibuat dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemilihan media komik digital dalam penelitian ini diperkuat melalui pengintegrasian dengan model *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student-centered*), dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahaman melalui eksplorasi terhadap permasalahan yang kontekstual. Penelitian Rachel Brigita Putri Bintang & Rahman (2025) Temuan penelitian

mengindikasikan bahwa kombinasi antara model *Problem Based Learning (PBL)* dan media komik digital lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan dengan penerapan pembelajaran secara konvensional. Lebih lanjut, hasil penelusuran berbagai kajian literatur menunjukkan bahwa penelitian mengenai komik digital pada mata pelajaran IPAS yang memadukan unsur sains dan sosial dalam Kurikulum Merdeka masih relatif terbatas, khususnya pada muatan IPS materi bentang alam dan pada jenjang kelas rendah seperti kelas III Sekolah Dasar (Jannah & Reinita, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang telah diidentifikasi, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana tingkat validitas media komik digital berbasis *Canva* pada materi bentang alam dalam pada pembelajaran IPAS di kelas III Sekolah Dasar dengan menerapkan model *Problem Based Learning*; dan (2) bagaimana praktikalitas media tersebut. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, Tujuan penelitian

ini adalah menganalisis validitas dan kepraktisan media komik digital berbasis Canva yang digunakan untuk menyampaikan materi bentang alam pada pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar dengan menerapkan model *Problem Based Learning*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yaitu metode yang diarahkan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menilai kelayakan produk tersebut agar dapat diterapkan dalam proses pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media komik digital berbasis Canva yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar, yang kemudian dinilai kelayakannya melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli serta pengujian praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik.

Proses pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*,

Development, *Implementation*, dan *Evaluation* (Nissa, 2026). Mengingat sifat model *ADDIE* yang fleksibel dan adaptif, penelitian ini difokuskan pada empat tahap, yaitu (1) *Analyze*, yang meliputi identifikasi kurikulum, materi, dan kebutuhan belajar peserta didik; (2) *Design*, yaitu tahap penyusunan rancangan awal produk tujuan pembelajaran, *storyline* komik berbasis sintaks *PBL*, karakter tokoh, *storyboard*, dan instrumen penelitian; (3) *Development*, yaitu realisasi produk komik digital menggunakan *Canva* beserta buku panduan guru, dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; serta (4) *Implementation*, yaitu uji coba produk pada pembelajaran nyata di kelas.

Tahap pengujian produk dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik kelas III SDN 03 Pulai Anak Air sebagai sekolah uji coba terbatas dengan 16 peserta didik, kemudian disebarkan ke sekolah penelitian, yaitu SDN 15 Pulai Anak Air (25 peserta didik) dan SDN 06 Pulai Anak Air (23 peserta didik) pada tahun ajaran 2025/2026. Jenis Data penelitian terdiri atas data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Adapun data validitas produk dikumpulkan

melalui instrumen validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa menggunakan skala Likert (skor 1-4), sedangkan Informasi mengenai tingkat kepraktisan produk diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket respons oleh guru dan peserta didik dengan skala yang sama.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif (Waruwu, 2024). Tingkat validitas dihitung menggunakan rumus:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Dengan x merupakan jumlah skor validasi dan y merupakan jumlah skor maksimal, sedangkan tingkat praktikalitas dihitung menggunakan rumus:

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

dengan R adalah skor yang diperoleh dan SM adalah skor maksimum. Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat validitas dan kepraktisan yang tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1 Kategori Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid / Sangat Praktis
61% - 80%	Valid / Praktis
41% - 60%	Cukup Valid / Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Valid / Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Valid / Sangat Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan media komik digital berbasis Canva dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Namun, mengingat karakteristik model *ADDIE* yang fleksibel dan adaptif (Branch dalam Nissa, 2026), dalam penelitian ini, tahapan pengembangan dibatasi hingga tahap *Implementation* karena berfokus pada penilaian validitas dan praktikalitas produk. Berikut disajikan hasil penelitian pada setiap tahap.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Analisis kebutuhan dilaksanakan pada 22-28 Januari 2026 melalui observasi dan wawancara di empat Sekolah Dasar

Gugus VII Kota Bukittinggi, yaitu SDN 03 Pulau Anak Air, SDN 15 Pulau Anak Air, SDSIT Ulul Albab, dan SDN 06 Pulau Anak Air. Hasil menunjukkan bahwa meskipun keempat sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas teknologi seperti laptop, infocus, proyektor, dan chromebook, guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital secara intensif dalam pembelajaran IPAS. Pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada penggunaan gambar, audio, serta video yang bersifat konvensional, serta belum diintegrasikan secara sistematis dengan model pembelajaran seperti *PBL*. Peserta didik juga membutuhkan media yang mudah dipahami, konkret, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan aktif, khususnya pada materi bentang alam yang bersifat spasial dan abstrak.

Analisis kurikulum mencakup kajian terhadap Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran IPAS kelas III Fase B, dengan fokus pada Bab 8 Topik C mengenai Pengaruh Bentang Alam terhadap

Profesi Masyarakat. CP yang dikembangkan mencakup kemampuan peserta didik dapat mengenali berbagai bentuk bentang alam, mengklasifikasikannya, serta memahami keterkaitannya dengan jenis profesi masyarakat dan upaya menghargainya. TP yang ditetapkan meliputi kemampuan mengidentifikasi pengaruh bentang alam terhadap profesi masyarakat, menganalisis hubungan antara kondisi bentang alam dan jenis profesi melalui diskusi kelompok dan LKPD, serta menyampaikan hasil diskusi dengan percaya diri.

Analisis menunjukkan bahwa siswa kelas III memiliki antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi dengan tampilan visual menarik, seperti gambar, ilustrasi, warna bervariasi, dan animasi sederhana. Penyajian materi secara visual memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang berkaitan dengan objek atau keadaan yang dapat diamati secara langsung maupun kontekstual dengan lebih mudah, sehingga karakteristik tersebut menjadi dasar dalam perancangan media komik digital

berbasis *Canva* pada materi pengaruh bentang alam terhadap profesi masyarakat.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, media komik digital berbasis *Canva* dirancang secara komprehensif dan terstruktur melalui beberapa kegiatan utama, yaitu: (1) merumuskan tujuan pembelajaran yang selaras dengan CP kelas III SD Bab 8 Topik C sesuai Kurikulum Merdeka; (2) menyusun storyline komik dengan mengintegrasikan sintaks *Problem Based Learning (PBL)* secara eksplisit, mulai dari orientasi masalah hingga evaluasi proses pemecahan masalah; (3) menetapkan karakter tokoh, latar cerita, dan elemen visual yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas III; (4) menyusun storyboard sebagai pedoman sistematis pengembangan panel komik; serta (5) merancang Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar penilaian validasi yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket untuk mengukur tingkat kepraktisan berdasarkan respons guru dan peserta didik. Media dirancang menggunakan platform

Canva agar dapat diakses melalui laptop, chromebook, maupun smartphone berbasis Android dan iOS.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media komik digital berbasis *Canva* yang telah dirancang direalisasikan melalui platform *Canva* dengan mengintegrasikan materi Pengaruh Bentang Alam terhadap Profesi Masyarakat ke dalam alur cerita berbasis sintaks *PBL*, dilengkapi buku panduan guru. Media tersebut kemudian dinilai oleh tiga dosen ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Data Validator Media Pembelajaran

No	Nama Validator	Keterangan
1	Mhd. Ridha, M.Pd	Validator Materi
2	Dr. Dina Amsari, M.Pd	Validator Media
3	Yesni Yenti, M.Pd	Validator Bahasa

Validasi ahli materi dilaksanakan dua tahap oleh Bapak Mhd. Ridha, M.Pd, yaitu pada Sabtu, 23 Mei 2026 dan Selasa, 26 Mei

2026 setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, khususnya pada aspek konsistensi materi dan penguatan karakter tokoh guru. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No Indikator Penilaian	Skor
Media komik digital	
1 berbasis <i>Canva</i> sudah memuat CP, ATP, dan TP	4
2 ditetapkan sesuai karakteristik dan Kurikulum Merdeka	4
3 Materi mengacu pada CP, ATP, dan TP	4
4 Materi sesuai perkembangan ilmu untuk tingkat SD	4
5 Materi disajikan secara sistematis	4
6 Keterpaduan antarmateri sudah terlihat	3
7 Media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	3
8 Kedalaman materi sesuai kemampuan peserta didik	4
9 Alur cerita dan permasalahan berhubungan dengan materi dan menarik	3
10 Penyajian media dapat memperjelas materi	3
Jumlah	36
Skor Maksimal	40
Persentase	90%
Kategori	Sangat Valid

Mengacu pada hasil yang tercantum dalam Tabel 3, penilaian dari ahli materi menghasilkan skor 36 dari total skor maksimal 40. Berdasarkan perolehan tersebut, dapat diketahui bahwa:

$$V = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$$

Berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi pengaruh bentang alam terhadap profesi masyarakat pada media komik digital berbasis *Canva* telah sesuai dengan CP, ATP, TP, dan karakteristik peserta didik kelas III, sehingga media dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun validasi ahli media dilaksanakan pada Senin, 25 Mei 2026 oleh Ibu Dr. Dina Amsari, M.Pd melalui pengisian angket validasi mencakup enam dimensi: desain tampilan, aspek keterbacaan tulisan dan penggunaan huruf, serta kualitas tampilan visual dan ilustrasi, tata letak, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Hasil validasi setelah revisi (penambahan slide pengenalan tokoh, sinopsis, kesimpulan, dan cover belakang) sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No Indikator Penilaian	Skor
Keseluruhan tampilan	
1 media menarik dan mengundang minat belajar	4
Ilustrasi gambar dan	
2 karakter tokoh konsisten dan representatif	4
Pemilihan warna harmonis	
3 dan sesuai karakteristik peserta didik kelas III	4
Tata letak (layout) panel	
4 komik tertata rapi dan mudah diikuti alurnya	4
Jenis huruf (font) mudah	
5 dibaca oleh peserta didik kelas III	4
Ukuran huruf pada teks	
6 dialog, narasi, dan keterangan proporsional dan jelas	3
Balon percakapan (speech	
7 bubble) terlihat jelas dan tidak mengganggu ilustrasi	3
Gaya visual (art style)	
8 konsisten di seluruh halaman	4
Media dapat dipelajari	
9 peserta didik secara mandiri maupun kelompok	3
Media menarik perhatian	
10 peserta didik untuk belajar	4
Media sesuai dengan tahap	
11 perkembangan peserta didik kelas III	4
Format file kompatibel	
12 dengan perangkat yang tersedia di sekolah	4
Jumlah	45
Skor Maksimal	48
Persentase	93,75%
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, validasi ahli media memperoleh skor 45 dari skor maksimal 48, sehingga

$$V = \frac{45}{48} \times 100\% = 93,75\%$$

termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tampilan, tata letak, ilustrasi, dan penyajian visual komik telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian aspek kebahasaan dilakukan melalui dua tahap validasi oleh Ibu Yesni Yenti, M.Pd. Validasi tahap pertama dilaksanakan pada Selasa, 26 Mei 2026 menghasilkan persentase 62,5% (valid), dengan catatan perbaikan pada kebakuan istilah, struktur kalimat, jenis dan ukuran huruf, serta penggunaan PUEBI. Setelah revisi, validasi kedua dilaksanakan pada Jumat, 29 Mei 2026 dan memperoleh skor sempurna. Perbandingan hasil kedua validasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Bahasa

No Indikator Penilaian	Revisi	
	1	2
1 Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia	3	4
2 Bahasa komunikatif	3	4
3 Bahasa mudah	3	4

dipahami		
4 Struktur kalimat tepat	2	4
5 Jenis huruf tepat	2	4
6 Ukuran huruf sesuai dan jelas	3	4
7 Kebakuan istilah tepat	2	4
8 Kata singkat dan lugas	2	4
Kalimat sesuai		
9 kemampuan peserta didik	3	4
10 Menggunakan PUEBI yang baik dan benar	2	4
Jumlah	25	40
Skor Maksimal	40	40
Persentase	62,5%	100%
Kategori	Valid	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5, validasi bahasa tahap pertama memperoleh

$$V = \frac{25}{40} \times 100\% = 62,5\%$$

Setelah revisi kebakuan istilah dan PUEBI, validasi tahap kedua memperoleh

$$V = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

dikategorikan sangat valid yang berarti bahasa yang digunakan dalam dialog dan narasi komik mudah dipahami serta sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan belajar siswa kelas III.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan

No	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1	Materi	90%	Sangat Valid
2	Media	93,75%	Sangat Valid
3	Bahasa (sesudah revisi)	100%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		94,58%	Sangat Valid

Rata-rata keseluruhan hasil validasi dihitung dengan:

$$X = \frac{\sum xi}{n} = \frac{90 + 93,75 + 100}{3} = 94,58\%$$

Sebagaimana disajikan pada Tabel 6. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *Canva* memenuhi kategori sangat valid dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar.

4. Tahap Implementation (Penerapan)

Tahap implementasi merupakan uji coba produk yang telah dinyatakan valid untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Implementasi dilaksanakan pada pembelajaran IPAS materi pengaruh bentang alam terhadap profesi masyarakat di tiga sekolah, yaitu SDN 03 Pulai Anak Air

sebagai sekolah uji coba (Kamis, 4 Juni 2026) dengan 16 peserta didik, serta SDN 15 Pulau Anak Air (Jumat, 5 Juni 2026) dengan 25 peserta didik dan SDN 06 Pulau Anak Air (Sabtu, 6 Juni 2026) dengan 23 peserta didik sebagai sekolah penelitian. Tingkat kepraktisan media diketahui melalui hasil angket tanggapan guru dan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas di Sekolah Uji Coba (SDN 03 Pulau Anak Air)

Responden	Persentase	Kategori
Guru Kelas III	97,22%	Sangat Praktis
Peserta Didik (16 siswa)	94,68%	Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas di SDN 03 Pulau Anak Air disajikan pada Tabel 7. Angket respons guru memperoleh

$$NP = \frac{35}{36} \times 100\% = 97,22\%$$

Dengan 8 dari 9 indikator memperoleh skor 4. Angket respons 16 peserta didik memperoleh

$$NP = \frac{606}{640} \times 100\% = 94,68\%$$

Kedua hasil tersebut memperoleh kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah dioperasikan

serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi penggunanya.

Tabel 8 Hasil Uji Praktikalitas di Sekolah Penelitian

Sekolah	Respons Guru	Respons Peserta Didik
SDN 15 Pulau Anak Air (25 siswa)	100%	97,39%
SDN 06 Pulau Anak Air (23 siswa)	88,88%	94,02%

Hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian disajikan pada Tabel 8. Di SDN 15 Pulau Anak Air, seluruh 9 indikator angket guru memperoleh skor 4 sehingga $NP = 100\%$, sedangkan angket 25 peserta didik memperoleh

$$NP = \frac{935}{960} \times 100\% = 97,39\%$$

Di SDN 06 Pulau Anak Air, angket guru memperoleh:

$$NP = \frac{32}{36} \times 100\% = 88,88\%$$

sebanyak lima indikator memperoleh skor 4, sedangkan empat indikator lainnya memperoleh skor 3. Adapun hasil angket yang melibatkan 23 peserta didik menunjukkan bahwa

$$NP = \frac{865}{920} \times 100\% = 94,02\%$$

Seluruh hasil memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hasil tersebut menegaskan bahwa media komik digital berbasis Canva layak diterapkan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar.

5. Pembahasan

Ditinjau dari aspek validitas, media yang dikembangkan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 94,58% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut mempertlihatkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan pada aspek isi, desain visual, serta penggunaan bahasa. Perolehan nilai validitas ahli media sebesar 93,75% menunjukkan bahwa media memiliki kualitas tampilan dan desain visual yang baik. Sementara itu, hasil validasi bahasa pada tahap kedua yang mencapai 100% mengindikasikan bahwa dialog dan narasi yang terdapat dalam komik telah disusun sesuai dengan kaidah kebahasaan serta dapat dipahami dengan baik oleh siswa kelas III. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jannah dan Reinita (2023) yang menyebutkan bahwa

media komik digital berbasis Kurikulum Merdeka dengan penerapan model Problem Based Learning memenuhi kriteria valid untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Dari aspek praktikalitas, persentase guru berkisar 88,88%-100% dan peserta didik 94,02%-97,39% menegaskan bahwa media tersebut sangat mudah digunakan serta bahwa kontennya mudah dipahami, baik oleh guru maupun peserta didik di ketiga sekolah. Temuan tersebut semakin memperkuat hasil penelitian Waisakanitri dkk. (2023) serta Panjaitan dan Rasyid (2023), yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media komik digital berbasis Canva dapat mendukung peningkatan pemahaman sekaligus menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena tampilannya yang menarik serta mudah dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Penyajian materi melalui ilustrasi, karakter tokoh, dialog, dan alur cerita membuat materi pengaruh bentang alam terhadap profesi masyarakat menjadi lebih konkret dan kontekstual untuk siswa kelas III dalam

perkembangan kognitifnya masih termasuk dalam fase operasional konkret. Pengintegrasian sintaks *Problem Based Learning* ke dalam alur komik turut mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis hubungan antara kondisi bentang alam dan profesi masyarakat, berdiskusi bersama kelompok, serta menyampaikan hasil pemikirannya. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian Rachel Brigita Putri Bintang & Rahman (2025) bahwa integrasi *PBL* dengan media komik digital memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional dalam membangun kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian, media komik digital berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi pengaruh bentang alam terhadap profesi masyarakat pada kelas III Sekolah Dasar, media tersebut telah dinyatakan memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah tersedia di sekolah, sekaligus menghadirkan pembelajaran IPAS

yang lebih menarik, berpusat pada peserta didik, dan kontekstual.

D. Kesimpulan

Bersumber pada hasil riset pengembangan dengan model ADDIE, media komik digital berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS memakai model *Problem Based Learning* di kelas III Sekolah Dasar pada materi pengaruh bentang alam terhadap profesi masyarakat dinyatakan memenuhi 2 kriteria mutu. Awal, valid dengan rata-rata 94, 58% (materi 90%, media 93, 75%, bahasa 100%). Kedua, praktis dengan persentase respons guru 88, 88%-100% serta partisipasi didik 94, 02%-97, 39% pada ketiga sekolah, sepenuhnya berkategori sangat praktis.

Dengan demikian, media komik digital berbasis *Canva* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS materi bentang alam di kelas III Sekolah Dasar sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Guru bisa memakai media ini selaku alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan tetap memberikan pendampingan kepada peserta didik, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan materi dapat

diperluas dengan menambahkan fitur-fitur interaktif, seperti kuis, animasi, serta menguji efektivitas media terhadap peningkatan pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arwin, A., Yunisrul, Y., & Zuardi, Z. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. *Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019), Kota Batu, Jawa Timur, Indonesia.

<https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.107>

Assyifa, M., Pratiwi, M. E. A., Hakim, S. A., & Surayanah, S. (2026). ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI IPAS SEIRING BERJALANNYA WAKTU. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 475–484.
<https://doi.org/10.51878/elementary.v6i2.9985>

Izzati, D. W. F., Setyowati, D., & Fatmawati, R. A. (2024). Deskripsi Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka Kelas IV di SD Negeri 01 Anjongan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5618–5626.

<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1832>

Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF*. 2(4).

Nissa, S. A. (2026). *PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN R&D DALAM PAI: TAHAPAN DAN MODEL BORG & GALL, ADDIE, DAN 4D*. 1(1).

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484–495.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>

- Puspananda, D. R. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9(1), 85. <https://doi.org/10.30734/jpe.v9i1.1682>
- Rachel Brigita Putri Bintan, & Rahman, M. F. (2025). Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by Digital Comic Media on Students' Critical Thinking. *Jurnal Profesi Keguruan*, 11(1), 91–102. <https://doi.org/10.15294/jpk.v11i1.26425>
- Subroto, E. N., Qohar, Abd., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>