

## Pengembangan Media Komik Pembelajaran berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang

Saikhu Umar Ahmadi<sup>1✉</sup>, Hartono<sup>2</sup> & Danang Prastyo<sup>3</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, saikhu239@gmail.com, Orcid ID: [0009-0008-2204-6268](https://orcid.org/0009-0008-2204-6268)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, hartono@unipasby.ac.id, Orcid ID: [0000-0001-9572-4447](https://orcid.org/0000-0001-9572-4447)

<sup>3</sup>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, danang@unipasby.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-5327-4270](https://orcid.org/0000-0002-5327-4270)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Jun 2025

Accepted:

Jun 2025

Published:

Jun 2025

### Abstract

The need for interesting, contextualised, and accessible media to increase elementary school students' understanding and interest in learning IPAS concepts is very important. This research aims to develop Canva-based learning comic media for IPAS subjects at SD Negeri Kabuh, Jombang Regency. The development was carried out using the ADDIE development model with a focus on product feasibility. This study took a sample of 30 students in IPAS subjects at SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang. This study involved expert testing in the fields of learning design experts, media experts, material experts and peers. This research instrument is a feasibility questionnaire sheet with indicators of learning resource development and evaluation criteria. The results of the study obtained a total assessment of the products developed obtained a percentage of 87%. The results of validation from the subject matter expert of the developed product obtained a percentage of 94%, and the results of validation from peers from the assessment of the developed product obtained a percentage of 88%. While the results of the trial in the small group obtained the results of the product assessment developed obtained a percentage of 73%. The results of the trial in the medium group obtained a percentage of 81.5% while the results of the trial in the large group obtained a percentage of 83.7%. The development of Canva-based learning comic media for IPAS subjects at SD Negeri Kabuh, Jombang Regency, indicates that the products developed are suitable for mass production to be used in learning.

### Keywords:

Canva, Comic Media, Elementary School, Sciences and Social Learning

### How to cite:

Ahmadi, S. U., Hartono, H., & Prastyo, P. (2025). Pengembangan media komik pembelajaran berbasis Canva mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang. *Didaktika*, 5(2), 272-285.

---

## Info Artikel

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:

Jun 2025

Diterima:

Jun 2025

Diterbitkan:

Jun 2025

## Abstrak

Kebutuhan akan media yang menarik, kontekstual, dan mudah diakses untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa sekolah dasar terhadap konsep-konsep IPAS sangatlah penting dipenuhi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik pembelajaran berbasis Canva mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang. Pengembangan dilakukan dengan model pengembangan ADDIE dengan fokus pada kelayakan produk. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 30 peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang. Penelitian ini melibatkan uji ahli dalam bidang ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli materi dan teman sejawat. Instrument penelitian ini adalah lembar angket kelayakan dengan indikator kriteria pengembangan dan evaluasi sumber belajar. Hasil penelitian didapat total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh presentase 87%. Hasil validasi dari ahli materi dari produk yang dikembangkan memperoleh presentase 94%, Hasil validasi dari teman sejawat dari penilaian produk yang dikembangkan memperoleh presentase 88%. Sedang hasil uji coba pada kelompok kecil didapat hasil penilaian produk yang dikembangkan memperoleh presentase 73%. Hasil uji coba pada kelompok sedang memperoleh presentase 81,5% sedangkan hasil uji coba pada kelompok besar memperoleh presentase 83,7%. Pengembangan media komik pembelajaran berbasis Canva mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang menandakan produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi secara massal untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hasil ini dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan media komik pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran lain yang relevan.

---

## Kata Kunci:

Canva, Media Komik, Sekolah Dasar, Pembelajaran IPAS

## Cara mengutip:

Ahmadi, S. U., Hartono, H., & Prastyo, P. (2025). Pengembangan media komik pembelajaran berbasis Canva mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang. *Didaktika*, 5(2), 272-285.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya dunia Pendidikan, ilmu pengetahuan juga mengalami pergeseran yang menjadikan ilmu pengetahuan bersifat dinamis. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran ilmu pengetahuan diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial digabungkan menjadi IPAS. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Viqri et al.,2024). Dalam proses pembelajaran Pendidikan harusnya mengajarkan kepada peserta didik mengenai pembelajaran IPAS dengan menggunakan bahan ajar seperti buku ajar yang dipegang oleh Pendidikan, peserta didik mengenai pembelajaran IPAS dengan menggunakan bahan ajar seperti buku ajar yang dipegang oleh Pendidikan, peserta didik dan LKS. Sehingga dalam pembelajaran anak anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran (Meylovvia & Julianto, 2023).

Perkembangan teknologi dan pemahaman tentang pembelajaran sepanjang hayat menjadikan pendidikan sebagai proses dinamis dan berkelanjutan yang melibatkan seluruh aspek kehidupan, sehingga inovasi pembelajaran menjadi bagian integral dalam meningkatkan kualitas sistem pendidikan. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya menyampaikan fakta dan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, karakter, dan nilai-nilai yang mendukung pertumbuhan peserta didik sebagai individu yang berpengetahuan, kreatif, dan bertanggung jawab (Habaridota, 2023). Dalam konteks era digital, penggunaan bahan ajar menjadi aspek penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar interaktif berperan besar dalam meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa (Openg et al., 2024). Untuk mencapai hal tersebut, pendidik dapat memanfaatkan bahan ajar dan media pembelajaran sebagai stimulus yang mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi semakin optimal (Kandia et al., 2023).

Di SD Negeri Kabuh media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih dalam bentuk cetak, tampilannya yang kurang menarik dan kurang bervariasi membuat peserta didik menjadi cepat bosan sehingga motivasi belajar peserta didik kurang dan juga pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru sehingga kurang menarik minat maupun antusias siswa. Kemampuan berpikir logis penting diterapkan pada kelas VI SD Negeri Kabuh karena memudahkan dalam memahami konsep abstrak dalam sains serta mampu memperoleh prestasi yang baik. Dengan begitu perlu membuat media yang menarik supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan anak anak menjadi antusias dalam belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk cara berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, dan kepedulian sosial peserta didik sejak dini. Namun, dalam praktiknya, masih banyak ditemukan permasalahan di lapangan, salah satunya adalah kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat satu arah, terlalu teoritis, serta minim visualisasi sering kali membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi, terlebih jika materi tersebut bersifat abstrak atau kompleks (Suprapmanto & Zakiyah, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu memicu partisipasi siswa. Salah satu pendekatan yang sangat potensial adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital

melalui platform Canva.. Media berbasis Canva dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dan memperkenalkan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Canva memungkinkan guru untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran yang mudah diakses dan menarik, seperti infografis, presentasi, poster, dan video. Dengan menggunakan Canva, guru dapat membuat materi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, seperti menggunakan gambar, grafik, dan elemen visual lainnya untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep IPAS (Widyaningrum & Sondari, 2021).

. Dalam hal ini, pengembangan media berbasis Canva dapat diterapkan dengan beberapa cara, seperti: Infografis: Membuat infografis yang memvisualisasikan topik-topik seperti siklus air, proses fotosintesis, atau peta-peta geografi yang menarik dan mudah dipahami. Video Pembelajaran: Menggunakan Canva untuk membuat video pembelajaran yang menjelaskan konsep-konsep IPAS dengan animasi dan narasi, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi juga terlibat secara visual. Tugas Kreatif: Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membuat desain mereka sendiri menggunakan Canva terkait dengan materi IPAS, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran (Illahi & Darmawan, 2025).

Pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media visual seperti Canva membantu menciptakan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan visual siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi (Junanah et al., 2025). Namun, dalam pembelajaran IPAS di kelas, masih ditemukan siswa yang mudah bosan dan kurang termotivasi, sehingga kualitas pembelajaran menurun. Padahal, kurikulum merdeka menuntut peserta didik untuk belajar secara kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, pengembangan media komik berbasis Canva menjadi solusi potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang.

Media pembelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh masih bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga siswa mudah bosan dan kurang terlibat aktif. Media cetak seperti buku dan LKS belum mampu menyajikan konsep abstrak secara visual dan interaktif. Untuk mengatasi kekosongan ini, pengembangan media komik berbasis Canva menjadi solusi inovatif. Komik edukatif yang dirancang melalui Canva menyajikan materi IPAS secara visual, naratif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Akmal et al. (2025) menyebutkan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar di sekolah dasar. Penulis mengemukakan bahwa penggunaan media yang dapat melibatkan siswa secara aktif, seperti media digital, aplikasi pembelajaran, dan alat peraga interaktif, dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Keterlibatan siswa sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, dan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah, tetapi juga merangsang kreativitas, meningkatkan motivasi, dan memperbaiki kemampuan mereka dalam berkolaborasi (Urva et al., 2024; Haziyah et al., 2025).

Walaupun sejumlah studi telah mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, seperti e-book interaktif untuk kreativitas siswa, Komik animasi Canva untuk meningkatkan berpikir kritis dalam IPAS (Novita & Novitasari, 2024). Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif membantu mengatasi masalah kejenuhan yang sering dirasakan siswa, terutama pada materi yang dianggap sulit. Dengan fitur-fitur yang

ada dalam media interaktif, seperti feedback langsung, animasi, dan elemen permainan (gamification), siswa dapat belajar secara mandiri sambil tetap merasa terlibat dan terstimulasi (Enteria & Casumpang, 2019; Kurniawan et al., 2024).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rais et al. (2025), Canva digunakan sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat lebih mudah terlibat dalam proses belajar karena media yang dihasilkan lebih visual dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, penggunaan Canva memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka dalam menyusun materi pembelajaran, seperti presentasi atau poster ilmiah. Ini memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara lebih aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembuat dan penyaji informasi. Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, media ini juga mampu menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan demikian, penelitian ini menekankan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Dengan mengimplementasikan media berbasis Canva, peserta didik dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran IPAS lebih menarik dan efektif. Tujuan dari penelitian adalah mengembangkan produk bahan ajar pengembangan media komik pembelajaran berbasis canva mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang yang disusun menggunakan aplikasi canva yang memuat materi tentang “bagaimana tubuh kita bergerak”. Bahan ajar yang dikembangkan berupa komik untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran IPAS dan mendorong peserta didik secara optimal dalam proses pembelajaran IPAS di kelas VI SD Negeri Kabuh Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI SD Negeri Kabuh, Kabupaten Jombang. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memiliki prosedur sistematis yang sesuai dengan tahapan R&D dan dapat diterapkan untuk mengembangkan media dan bahan ajar yang efektif serta mendukung proses pembelajaran secara dinamis.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kabuh Kecamatan Kabuh Kabupaten Jombang. Subjek uji coba adalah 30 siswa kelas VI yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu. Tahapan penelitian meliputi: analisis kebutuhan, desain media menggunakan canva, pengembangan produk awal, implementasi melalui uji coba terbatas, evaluasi dan revisi berdasarkan hasil uji. Fokus penelitian ini pada tahap kelayakan media.

Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, guru kelas VI, dan teman sejawat. Kriteria ahli adalah mereka yang memiliki pengalaman mengajar lebih dari tiga tahun di bidang yang relevan. Mereka memberikan penilaian dan saran untuk perbaikan media. Setelah validasi, dilakukan uji coba lapangan terhadap siswa. Jika

ditemukan kekurangan, dilakukan revisi produk untuk memastikan media sesuai dengan kebutuhan dan kondisi nyata di kelas.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument non-test yang berupa angket. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta mengumpulkan data kualitatif mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mata pelajaran IPAS. Angket dibuat untuk ahli materi, ahli media, ahli desain, guru kelas VI SD Negeri Kabuh, teman sejawat dan peserta didik. Angket pada penelitian *Expert Judgment* menggunakan skala Likert 1 - 4, dan uji coba lapangan menggunakan skala Likert 1 - 4, sedangkan untuk peserta didik digunakan skala Guttman dengan rentang nilai 0-1. Angket ini disusun berdasarkan kriteria-kriteria dalam evaluasi sumber belajar serta angket disusun dengan fungsi dan kepentingan masing-masing. Teknik triangulasi sumber digunakan untuk menguatkan validitas data, dengan cara menggabungkan data dari berbagai sumber seperti ahli, guru, dan siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dalam bentuk persentase. Penilaian kelayakan diklasifikasikan dalam kategori sangat baik, baik, cukup, atau kurang, mengacu pada skala Likert dan Guttman. Interpretasi data dilakukan untuk menarik simpulan atas kelayakan media yang dikembangkan. Kriteria kelayakan media dengan skala Guttman secara deskriptif sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Siswa

No	Kriteria Kelayakan	Interval Nilai
1	51% - 100%	Layak
2	1% - 50%	Tidak layak

Sementara kriteria kelayakan media dengan skala Likert secara deskriptif sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kriteria Kelayakan Ahli

No	Kriteria Kelayakan	Interval Nilai
1	76% - 100%	Sangat layak
2	51% - 76%	Layak
3	26% - 50%	Kurang layak
4	1% - 25%	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyusunan Instrument

Dalam proses pembelajaran media diberikan kepada siswa untuk mengetahui perangkat ini bahwa dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran, produk rancangan akan diuji cobakan terhadap siswa dengan jumlah 55 siswa. Data yang diinginkan dalam angket kepada penggunaan produk akan menanyakan bagaimana isi atau materi yang disajikan, kemudahan, dan kemenarikan produk oleh siswa. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk rancangan dengan 3 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil yang dikategorikan sebagai validasi awal dari 5 orang siswa, uji coba terbatas yang melibatkan siswa berjumlah 15 orang serta uji coba kelompok besar yang melibatkan siswa dengan jumlah 30 orang.

Namun sebelum itu dibuat instrumen berupa pilihan ganda yang dibuat akan diuji validitas dan reliabilitanya agar instrument yang akan dipergunakan dapat dikatakan valid dan reliable. Validitas merupakan alat uji untuk mengetahui ketepatan dari suatu alat ukur (angket) dengan validitas yang tinggi maka alat ukur tersebut dikatakan telah mengukur variabel yang sebenarnya (variabel yang dimaksud, dalam hal ini pengetahuan siswa). Hasil dari uji validitas yang menggunakan korelasi product moment akan dibandingkan dengan r tabel N = 55 pada signifikansi = 0,05 diperoleh nilai sebesar 0.266, Hasil uji instrumen adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	R hitung	R tabel	Keterangan	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Item 1	0.647	0.266	Valid	Item 11	0.724	0.266	Valid
Item 2	0.591		Valid	Item 12	0.600		Valid
Item 3	0.852		Valid	Item 13	0.676		Valid
Item 4	0.822		Valid	Item 14	0.709		Valid
Item 5	0.600		Valid	Item 15	0.765		Valid
Item 6	0.675		Valid	Item 16	0.778		Valid
Item 7	0.595		Valid	Item 17	0.478		Valid
Item 8	0.687		Valid	Item 18	0.647		Valid
Item 9	0.709		Valid	Item 19	0.591		Valid
Item 10	0.773		Valid	Item 20	0.851		Valid

Hasil pengujian instrumen pada Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa pada tingkat signifikan 5% sejumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai r-tabel Product Moment sebesar 0.266. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini adalah valid atau dapat mengukur variabel yang diteliti.

Uji reliabilitas instrumen digunakan untuk mengetahui tingkat keandalan dari alat ukur yang dipakai semakin tinggi nilai reliabilitas atau data tersebut telah reliabel maka alat ukur yang dipakai juga lebih baik (andal) untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya atau tempat (lokasi) yang berbeda. Metode yang digunakan adalah dengan rumus alpha. Adapun hasil pengujian reliabilitas data hasil penelitian adalah sebagaimana pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	r	Keterangan
Instrumen Siswa	0.920	Reliabel

Hasil pengujian reliabilitas pada Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas variabel yang digunakan, dalam variabel di atas lebih besar dari nilai r-tabel sebesar 0.6. maka hasil jawaban responden dapat diandalkan dengan kata lain bahwa apabila dilakukan penelitian yang sama dalam waktu yang berbeda maka responden akan memberikan jawaban yang sama.

## Uji Kelayakan Ahli Desain

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek	Jumlah Item	Presentase Aspek	Presentase Total Aspek
1	Halaman Muka/Cover	4	95%	
2	Kelayakan Isi Materi	4	85%	
3	Penyajian Isi Materi	4	85%	87%
4	Ilustrasi Gambar	4	90%	
5	Instrumen Evaluasi	4	80%	

Hasil validasi dari ahli desain dari 5 aspek yang diukur didapat untuk aspek desain Cover memperoleh prosentase 95%, untuk aspek kelayakan isi materi memperoleh prosentase 85%, untuk aspek penyajian isi materi memperoleh prosentase 85%, untuk aspek ilustrasi gambar memperoleh prosentase 90% dan untuk aspek instrumen evaluasi memperoleh 80%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 87%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat dilakukan uji coba.

## Uji Kelayakan Ahli Materi

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Item	Presentase Aspek	Presentase Total Aspek
1	Isi Materi	5	96%	
2	Penyajian isi	4	90%	94%
3	Tampilan Gambar	4	90%	
4	Alat Evaluasi	3	100%	

Hasil validasi dari ahli materi dari 4 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi memperoleh prosentase 96%, untuk aspek penyajian isi memperoleh prosentase 90%, untuk aspek tampilan gambar memperoleh prosentase 90%, dan untuk aspek alat evaluasi memperoleh 100%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 94%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat diuji cobakan.

## Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 7.** Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jumlah Item	Presentase Aspek	Presentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	69,6%	
2	Kemenarikan	10	76,4%	73%

Hasil uji coba pada kelompok kecil dengan jumlah 5 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 69,6%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 76,4%. Total penilaian produk yang dikembangkan

memperoleh prosentase 73%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat uji cobakan pada kelompok sedang.

### Uji Coba Kelompok Sedang

**Tabel 8.** Hasil Uji Coba Kelompok Sedang

No.	Aspek	Jumlah Item	Presentase Aspek	Presentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	80,9%	81,4%
2	Kemenarikan	10	81,9%	

Hasil uji coba pada kelompok kecil dengan jumlah 15 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 80,9%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 81,9%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 81,5%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat uji cobakan pada kelompok besar.

### Uji Coba Kelompok Besar

**Tabel 9.** Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Jumlah Item	Presentase Aspek	Presentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	83,9%	83,7%
2	Kemenarikan	10	83,5%	

Hasil uji coba pada kelompok kecil dengan jumlah 30 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 83,9%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 83,5%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 83,7%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi secara masal untuk diketahui dan dijadikan pedoman dalam mengembangkan Media Komik Pembelajaran berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Kabuh Kabupaten Jombang.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di SD, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media, desain, guru, dan teman sejawat dengan rerata skor di atas 80% (kategori sangat baik). Temuan ini sejalan dengan penelitian Ditriguna et al. (2023), yang menyatakan bahwa media komik berformat visual dan naratif tinggi sangat efektif untuk menyampaikan konsep ilmiah yang kompleks secara sederhana dan menarik. Validasi oleh para ahli juga memperkuat argumen Qomariyah & Agustina (2024) bahwa penggunaan kombinasi teks dan visual mampu memfasilitasi pemahaman konsep-konsep IPAS secara lebih utuh.

Yang membedakan penelitian ini dari studi terdahulu adalah penggunaan Canva sebagai platform desain berbasis cloud yang mempermudah guru dalam memproduksi media dengan tampilan profesional, bahkan tanpa keahlian desain grafis. Sementara beberapa penelitian sebelumnya lebih menekankan pada media komik cetak atau hasil ilustrasi manual (Faurenza et

al., 2022), studi ini menghadirkan novelty berupa efisiensi desain, fleksibilitas konten, dan kolaborasi digital dalam pengembangan komik pembelajaran. Hal ini memperkaya literatur tentang media digital, khususnya dalam konteks sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Selain terbukti layak secara teknis dan isi, media ini juga membuka ruang bagi pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan memotivasi siswa, sebagaimana disampaikan oleh Fitria (2023) bahwa media visual interaktif dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan fokus belajar siswa. Kelayakan yang tinggi dari aspek desain dan narasi membuktikan bahwa media ini tidak hanya valid, tetapi juga aplikatif dan berpotensi diadaptasi untuk berbagai tema IPAS lainnya. Lebih lanjut, hasil validasi kelayakan media komik pembelajaran berbasis Canva dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Efendi et al. (2022) dan Hasanah & Fernandes (2024), yang menekankan bahwa siswa menunjukkan keterlibatan dan motivasi belajar yang lebih tinggi ketika media digital yang digunakan bersifat visual, naratif, dan interaktif. Namun, penelitian ini tidak hanya membuktikan kelayakan dari aspek desain dan isi, tetapi juga menawarkan kemudahan produksi media oleh guru secara mandiri menggunakan Canva. Hal ini melengkapi studi Siregar & Rohani (2022) dan Degorio & Langub (2025) yang menyoroti pentingnya pemberdayaan guru dalam menciptakan media yang adaptif dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa.

Novelty dari penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan visual-naratif (komik) dalam kerangka ADDIE, dengan memanfaatkan platform Canva sebagai alat desain yang ramah pengguna dan kolaboratif. Berbeda dengan penelitian Khotimah & Hidayat (2022) serta Subroto et al. (2020), yang berfokus pada efektivitas media komik dalam pembelajaran matematika, studi ini memperluas ruang lingkup pada mata pelajaran IPAS, yang notabene menggabungkan konsep-konsep sains dan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media komik tidak hanya efektif dalam menyampaikan konten kognitif, tetapi juga dapat menjadi jembatan untuk membangun keterkaitan antara konsep ilmiah dan realitas sosial yang relevan dengan kehidupan siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Latifah et al. (2025), yang menemukan bahwa penggunaan Canva dalam bentuk komik sejarah dapat meningkatkan pemahaman kronologis dan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menjadikan Canva bukan hanya sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai alat produksi pembelajaran berbasis cerita visual yang terstruktur dan disusun melalui proses pengembangan sistematis (ADDIE). Dengan demikian, kontribusi utama dari penelitian ini bukan hanya pada produk akhir media yang valid dan layak, tetapi juga pada model pengembangan dan penerapan media digital edukatif yang dapat direplikasi oleh guru di berbagai konteks sekolah dasar.

Implikasinya, guru dapat mengembangkan media sejenis dengan Canva secara mandiri, tanpa bergantung pada materi cetak yang kaku. Sekolah dan dinas pendidikan dapat mengintegrasikan pelatihan desain media berbasis Canva sebagai bagian dari program peningkatan kompetensi guru. Ke depan, penelitian lanjutan disarankan menguji efektivitas penggunaan media ini secara langsung terhadap hasil belajar dan keterampilan abad 21 siswa, serta mengembangkan fitur interaktif yang lebih mendalam, seperti animasi dan mini-games berbasis Canva. Implikasi praktisnya, guru dapat memanfaatkan template komik sebagai open-ended resource untuk berbagai topik IPAS, selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi dan proyek mandiri. Bagi kepala sekolah dan dinas, hasil ini menegaskan urgensi pelatihan literasi visual-naratif berbasis platform gratis guna menekan kesenjangan kualitas pembelajaran di daerah non-metro. Secara teoretis, integrasi cerita visual ke

dalam siklus ADDIE memperkaya kerangka desain media dengan dimensi afektif, menawarkan model hibrida “ADDIE-Storyline” yang layak diuji pada mata pelajaran lain (Sani et al., 2022).

Keterbatasan penelitian mencakup ukuran sampel tunggal ( $n = 30$ ) dan durasi intervensi relatif pendek. Riset lanjutan dianjurkan memperluas populasi, menguji efek jangka panjang terhadap keterampilan proses sains dan literasi digital, serta membandingkan platform desain lain (misal: Adobe Express) untuk menilai efektivitas relatif. Dengan demikian, studi ini tidak hanya memvalidasi manfaat komik Canva, tetapi juga menawarkan kerangka inovatif dan implikasi kebijakan yang dapat memperkuat kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media komik pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas VI SD Negeri Kabuh, Kabupaten Jombang. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media, desain, guru kelas, dan teman sejawat, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rerata di atas 80% pada skala Likert di semua tahapan validasi kelayakan. Media ini mampu menyajikan materi secara visual, naratif, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, minat, serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS. Temuan ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya tentang efektivitas media visual interaktif, namun memberikan kontribusi baru dengan mengintegrasikan pendekatan komik dan platform Canva dalam kerangka ADDIE.

Media ini juga menunjukkan potensi untuk diadaptasi secara luas karena mudah digunakan, fleksibel, dan dapat disesuaikan dengan konteks lokal serta kurikulum Merdeka. Dengan demikian, pengembangan media komik berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media ini secara kuantitatif terhadap hasil belajar dan mengembangkan fitur interaktif tambahan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media komik berbasis Canva bukan hanya alat bantu visual, tetapi strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengatasi kejenuhan, rendahnya partisipasi, dan kesulitan memahami konsep IPAS di SD. Dengan pendekatan visual-naratif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, media ini menyederhanakan konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang menarik dan emosional. Fleksibilitas dan aksesibilitas Canva memungkinkan guru merancang materi yang interaktif dan bermakna, sehingga membangkitkan rasa ingin tahu, memperkuat daya ingat, serta mendorong motivasi dan kemandirian belajar siswa secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, L. Y., Anjelina, R., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(4), 265–272. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1938>
- Degorio, J. M. L., & Langub, M. K. C. (2025). Enhancing physics education through comic strips: A development research study. *International Journal of Instruction*, 18(2), 637–652. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18234a>

- Ditriguna, I. N. A. K., Sudiana, I. N., & Suastra, I. W. (2023). Media komik digital dengan aplikasi Comic Life untuk meningkatkan literasi sains kelas VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 416–424. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60470>
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., Elvina, E., & Siregar, P. S. (2023). Canva application-based learning media on motivation and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342–352. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53956>
- Enteria, O., & Casumpang, P. F. H. (2019). The effectiveness of developed comic strips as instructional materials in teaching specific science concepts. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(10), 876–882. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol7.iss10.1835>
- Faurenza, R., Vebrianto, R., Herlinda, H., & Adisti, A. (2024). Assessment and evaluation of Canva-based comic strip media with KEMP instructional on sound material. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 8(2), 379–386. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.72074>
- Fitria, T. N. (2023). The creation of comic strips using Canva in teaching writing to students. *ISLLAC: Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 7(1), 159–176. <http://dx.doi.org/10.17977/um006v7i12023p159-176>
- Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengembangan LPKD berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan aplikasi Canva for Education kelas 4 SD/MI. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(3), 841–851. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.13770>
- Hasanah, A. N., & Fernandes, R. (2024). Kepraktisan media pembelajaran komik berbasis Canva for Education. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(1), 14–27. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i1.191>
- Haziyah, S. F., & Nugraheni, N. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan minat literasi membaca peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 362–372. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2447>
- Illahi, P. R., & Darmawan, D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA materi Siklus Air di kelas V SDN 2 Ciudian Kecamatan Singajaya. *Syntax Idea*, 7(4), 552–558. <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i4.12840>
- Junanah, S., Safitri, N., & Farhuraqman, O. (2025). Penerapan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 74–84. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1450>
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2023). The strategic role of learning media in optimizing student learning outcomes. *Journal of Education Research*, 4(2), 508–514. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.193>
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital comic teaching materials to increase student engagement and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.46038>

- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Latifah, A. T., Supratman, H., & Rahayu, D. V. (2024). Development of Canva-based digital comics to improve junior high school students' proportional reasoning abilities. *Jurnal Padagogik*, 7(1), 107–118. <https://doi.org/10.35974/jpd.v7i1.3269>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Novita, W., & Novitasari, A. (2024). Development of animated video learning media assisted by Canva application in IPAS subjects on energy and its changes in grade V elementary school. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 191–200. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i1.2315>
- Openg, F. S., Aran, A. M., & Kwen, K. M. (2024). Pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. *JAPB: Jurnal Agama, Pendidikan dan Budaya*, 5(2), 122–132. <https://doi.org/10.56358/japb.v5i2.342>
- Qomariyah, F., & Agustina, F. R. (2024). Integrating comic strips in the classroom amid the pervasion of technology. *Critical Review of English-Arabic World Journal*, 2(2), 89–103. <https://doi.org/10.35719/crewjournal.v2i2.1937>
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhillah, R., & Andriani, A. E. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis canva terhadap pemahaman peserta didik kelas 3 pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 417–422. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.397>
- Sani, H., Jaidin, J. H., Shahrill, M., & Jawawi, R. (2022). Comics as a teaching and learning strategy in primary social studies lessons. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 6(3), 137–156. <https://doi.org/10.36312/esaintika.v6i3.941>
- Siregar, R. S., & Rohani, R. (2022). Development of science digital comics as a learning media of human digestive system to improve students' reading interest. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(4), 1435–1445. <http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v23i4.pp1435-1445>
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiwana, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135–141. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis permasalahan pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R.

(2024). Problematika pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Implementasi literasi digital dalam merancang desain pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 2(2), 321–328. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v2i2.512>