



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBANTUAN CANVA PADA MATERI MENGENAL TARI MELALUI CERITA RAKYAT DI KELAS IV SDN 106812 BANDAR KLIPPA

**Octariani Br Manik^{1*}, Try Wahyu Purnomo², Nurmayani³, Putra Afriadi⁴,
 Sri Mustika Aulia⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: octariani02@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4111>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran komik berbantuan *canva* pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat di kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) uji validitas media pembelajaran oleh ahli materi memperoleh hasil presentase sebesar 94,66% termasuk dalam kategori “Sangat Valid” serta ahli media memperoleh presentase sebesar 97% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. (2) uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh hasil presentase 95 % termasuk kategori “Sangat Praktis”. Dan respon peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 93% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. (3) Uji keefektifan media melalui *pre-test* memperoleh rata-rata 55,71 kategori “Kurang Efektif” dengan persentase 35,71%. Sedangkan pada *post-test* memperoleh rata-rata 81,07 kategori “Sangat Efektif” dengan persentase sebesar 82%. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik, *Canva*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat. Keberhasilan dalam pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan bagian keempat mengenai standar proses dalam Pasal 12 ayat (1) menyatakan bahwa pembelajaran harus berlangsung dalam lingkungan yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Selain itu, proses pembelajaran harus mampu memotivasi peserta didik agar berpartisipasi secara aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan bakat sesuai dengan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dengan memberikan teladan, membimbing, dan menyediakan sarana yang dibutuhkan. Untuk mencapai pembelajaran yang ideal, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting karena berperan sebagai salah satu elemen utama dalam mendukung seluruh proses belajar-mengajar. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan



Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 9 ayat (2) huruf b, menyatakan bahwa fasilitas termasuk hal yang perlu diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran selain memberikan keteladanan dan pendampingan. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 9 ayat (2) huruf b, menyatakan bahwa fasilitas termasuk hal yang perlu diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran selain memberikan keteladanan dan pendampingan. Dalam konteks ini, pendidik diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang efektif serta mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam proses belajar-mengajar. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterampilan berkualitas yang dimiliki oleh guru atau tenaga pendidik. Sebagai sosok yang berperan penting dalam kegiatan belajar di kelas, guru dengan kompetensi profesional mampu mengatasi berbagai kendala yang dihadapi siswa sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih optimal dan bermakna.

Sistem pendidikan khususnya di Indonesia masih dilakukan secara manual dengan menggunakan media yang konvensional seperti kertas dan papan tulis. Media tersebut dirasa kurang menarik bagi peserta didik karena mulai banyak peserta didik yang bosan dengan sistem pembelajaran tersebut, karena dirasa sangat monoton dan kurang interaktif (Sukmawati dalam Dyah, 2022, h. 4).

Menurut Rahmatina (dalam Hafidh & Lena, 2023, h. 113) era revolusi 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak dalam dunia pendidikan. Menurut Tommaso, dkk (dalam Hafidh & Lena, 2023, h. 113) hasil dari beberapa peneliti juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital dalam kegiatan pendidikannya memperoleh manfaat dalam hal prestasi akademik, hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa.

Media pembelajaran akan menjadi salah satu sumber belajar yang baik, dengan sumber belajar yang baik dapat melayani kegiatan peserta didik, namun belum semua lembaga pendidikan dan pendidik dapat memanfaatkannya dengan optimal karena sejumlah kendala diantaranya waktu dan biaya. Pemanfaatan teknologi pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran akan sangat berdampak terhadap kegiatan belajar mengajar.

Menurut pendapat Nugraha (dalam Dyah, 2022, h. 6) penggunaan media pembelajaran yang lebih terlihat bervariasi dan tidak hanya berfokus dengan bahan ajar cetak. Sehingga peserta didik juga dapat melihat langsung proses analisis dan pemecahan masalah dengan menggunakan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan diantaranya animasi atau gambar. Namun, pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan masih sebatas buku cetak. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang digunakan peserta didik, dapat mengakibatkan kurang optimalnya proses belajar mengajar di tengah perkembangan Era Revolusi Industri 4.0, dimana segala informasi sudah dapat diakses dengan mudah melalui internet. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Berhubungan dengan pemaparan di atas, maka pendidik perlu memperbaiki dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat. Adapun inovasi media pembelajaran yang sesuai adalah mengembangkan media pembelajaran komik berbantuan *canva*. Komik merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami karena memiliki ilustrasi yang menarik dan rangkaian cerita yang mudah dipahami (Desy Krisna Murti, 2020, h. 337-343).

Komik adalah salah satu alat bantu untuk menyelesaikan masalah pemahaman materi. Media komik ini memberikan tampilan yang menarik dan menyenangkan, melalui gambar kartun yang berwarna warni dengan alur dan isi cerita yang ringan, mudah dipahami. Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik. Hal tersebut sangat mendukung untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran.

Menurut Rahma, dkk (dalam Hafidh & Lena, 2023, h. 114) *canva* adalah salah satu aplikasi yang sangat berguna di era digital saat ini. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat



memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *canva* salah satunya memberi kemudahan dalam membuat desain seperti komik, presentasi, grafik, *cover ebook*, video, animasi, yang sudah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun (Rahmatullah, dkk dalam Siti, 2023, h. 3). Terkait berbagai program desain yang ditawarkan *canva* seperti presentasi untuk pendidikan, aplikasi *canva* memiliki sejumlah keunggulan, salah satunya dapat membantu guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. *Canva* memiliki desain yang menarik, *canva* dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa *template* yang berbayar. Namun hal ini tidak menjadi kendala, karena banyak *template* yang menarik dan dapat digunakan secara gratis (Tanjung dkk dalam Siti, 2023, h. 3). *Canva* membuat sebuah proses pembelajaran menjadi tidak jenuh dan membosankan (Pelangi dalam Siti, 2023, h.3), sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyediakan berbagai macam desain yang menarik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *canva* dapat digunakan dalam mendesain media pembelajaran dalam mendesain dapat menggunakan laptop.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti tepatnya di kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa pada hari Kamis 31 Oktober 2024 memperoleh hasil bahwaketersediaan fasilitas media pembelajaran disekolah sudah ada, namun jarang digunakan guru karena penggunaan buku sebagai sumber utama pembelajaran masih dominan. Guru lebih berfokus menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta menggunakan alat konvensional seperti papan tulis, spidol, dan penghapus.

Selain itu guru juga hanya menggunakan video dari *Youtube* sebagai media pembelajaran, dan banyak siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan sebagian besar siswa belum menguasai materi sepenuhnya sehingga nilai yang diperoleh siswa menurun. Tidak bisa dipungkiri belum adanya perangkat pembelajaran itu sangat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ida Kartini wali kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa yang menunjukkan bahwa masih kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kesulitan memahami pembelajaran seni tari salah satunya pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat. Pembelajaran masih menggunakan media buku sebagai sumber utama belajar karena guru belum sepenuhnya mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Tidak hanya itu guru juga kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang menarik dan efektif salah satunya pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat karena materi tersebut berisi konsep atau proses yang sulit untuk divisualisasikan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kelas membutuhkan bantuan media pembelajaran dalam menyajikan materi pembelajaran seni tari tentang mengenal tari melalui cerita rakyat yang dapat mempermudah guru serta siswa dalam mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva* Pada Materi Mengetahui Tari Melalui Cerita Rakyat Di Kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development RnD*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan dalam menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk pembelajaran yang sudah ada. Kemudian, Sugiyono (2017, h. 407) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan ialah suatu penelitian yang memiliki langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang dapat di uji. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut: tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Objek dari penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran komik berbantuan *canva* pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yakni agar mendapatkan data. Guna memperoleh data seperti yang dimaksudkan



tersebut, peneliti menggunakan empat macam teknik diantaranya dengan melakukan observasi, wawancara, kuesioner/angket, dan dokumentasi.

Teknik analisis data pada penelitian ini diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pendapat, kritik, dan saran validator yang berbentuk deskriptif. Saran-saran dari validator ahli media dan ahlimateri sangat berguna untuk memperbaiki kekurangan media yang peneliti kembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran angket menggunakan skala likert, kemudian data dianalisis dengan statistik deskriptif, selanjutnya mencari interval untuk menentukan produk yang dihasilkan layak atau tidak layak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi secara langsung dan wawancara dengan Ibu Ida Kartini, S.Pd., M.Pd selaku wali kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa. Hasil wawancara tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran komik berbantuan *canva* yang akan dibuat untuk siswa kelas IV SD.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dalam analisis kebutuhan di kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa, dapat disimpulkan bahwa terdapat fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran seperti proyektor, ruangan kelas yang memadai, dan lainnya. Akan tetapi selama proses pembelajaran yang dilakukan guru belum bisa menerapkan atau memaksimalkan media pendukung tersebut. Guru juga menggunakan metode ceramah, diskusi serta menggunakan alat konvensional seperti buku paket, papan tulis, spidol, penghapus dari pada penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan observasi untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik. Langkah ini bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah kemampuann peserta didik, gaya belajar, minat belajar, dan motivasi belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pengertian akan keragaman karakteristik peserta didik adalah kunci dalam perancangan pembelajaran yang efektif dan Inklusif. Guru perlu memahami dan merespons perbedaan ini dengan cara yang mendukung perkembangan dan keberhasilan individu, serta menciptakan lingkungan belajar yang memelihara inklusi, kepedulian, dan penghargaan terhadap keunikan masing-masing peserta didik.

c. Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum dilakukan peneliti untuk mengetahui kurikulum yang digunakan disekolah. Sedangkan analisis materi digunakan untuk mengetahui dan menentukan konten atau pendekatan yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dalam kurikulum. Kurikulum yang diterapkan di SDN 106812 Bandar Klippa adalah kurikulum merdeka. Adapun materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenal tari melalui cerita rakyat.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran adalah untuk menetapkan arah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran komik berbantuan *canva* pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat disesuaikan dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan Capaian Pembelajaran (CP) yang ingin dicapai peserta didik supaya tepat sasaran.

1. Peserta didik dapat menyimak cerita rakyat ular naga sibanyak kawan dengan penuh perhatian.
2. Peserta didik dapat menceritakan kembali isi cerita rakyat ular naga sibanyak kawan secara lisan atau tertulis.
3. Peserta didik dapat menyebutkan tokoh, latar, dan alur cerita rakyat ular naga sibanyak kawan.
4. Peserta didik dapat menjelaskan pesan moral atau nilai-nilai kebaikan dalam cerita rakyat ular naga sibanyak kawan.



5. Peserta didik dapat menyusun gerakan tari berdasarkan isi cerita rakyat ular naga sibanyak kawan.
6. Peserta didik dapat menampilkan tari sederhana yang menggambarkan cerita rakyat ular naga sibanyak kawan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti memfokuskan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam membuat media komik berbantuan *canva*, yaitu: (1) mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti materi, konten, teks, gambar, serta komponen-komponen lainnya yang dapat menunjang dalam pengembangan media pembelajaran komik berbantuan *canva*. (2) membuat *storyboard* atau kerangka awal isi komik yang berfungsi sebagai panduan untuk menentukan jumlah halaman pembagian panel, posisi gambar, dan teks. (3) merancang media komik berbantuan *canva*. (4) memindahkan komik ke media penyimpanan. Berikut hasil perancangan media pembelajaran komik berbantuan *canva* pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat.

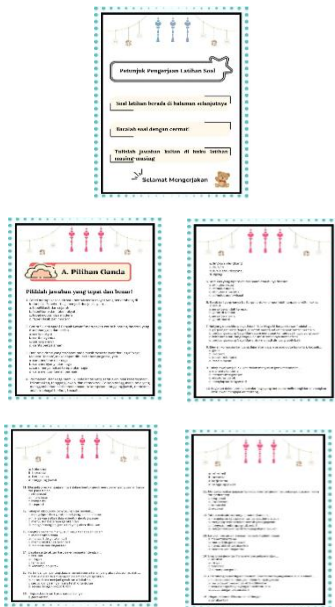
Desain Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva*

Bagian Desain	Komponen Desain	Visual	Keterangan
Awal	Cover/Sampul		Memuat judul komik, materi yang dimuat, nama penulis, serta desain yang menarik.
Isi	Petunjuk Penggunaan Komik		Memuat petunjuk penggunaan komik agar dapat digunakan.
	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran		Memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran



	Pengenalan Tokoh		Memuat pengenalan singkat tokoh dalam alur dialog
	Materi dalam komik		mengetahui materi tari melalui cerita rakyat Memuat materi



	Latihan Soal		Memuat Latihan Soal
Akhir	Profil Pengembang Media Komik Berbantuan <i>Canva</i>		Memuat biodata pengembang media komik berbantuan <i>canva</i>

3. Development (Pengembangan)

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Elya Siska Anggraini, S.Sn., M.A yang merupakan dosen PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran supaya media pembelajaran komik berbantuan *canva* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara materi. Validasi materi ini peneliti dilakukan pada tanggal 21 Mei 2025. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian dengan Kurikulum	15
2	Relevansi Materi dengan Tema	9
3	Tingkat Keterbacaan	22
4	Kelengkapan Materi	10
5	Penyajian Materi	15
Jumlah Skor		71
Persentase		$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{71}{75} \times 100\% = 94,66\%$

Dari hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran komik berbantuan *canva* diperoleh jumlah skor 71 dari skor maksimal 75 dengan persentase 94, 66% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak" tanpa adanya revisi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Ibu Siti Khodijah Lubis, M.Pd yang merupakan dosen PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran komik berbantuan *canva* yang di kembangkan. Validasi media dilakukan peneliti pada tanggal 12 Juni 2025 dimana hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Media	24
2	Penyajian	15
3	Isi	29
4	Bahasa	15
5	Penggunaan Media	10
6	Pembelajaran	15
Jumlah Skor		107
Persentase		$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{107}{110} \times 100\% = 97\%$

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran komik berbantuan *canva* termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan perolehan skor 107 dari total skor maksimal 110. Hal ini menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 97%. Validator ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan tanpa memerlukan revisi, sehingga peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

c. Praktikalitas Pendidik

Praktikalitas media pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada tanggal 17 Juni 2025 oleh praktisi pendidikan yakni Ibu Ida Kartini, S.Pd., M.Pd yang merupakan guru kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa. Hasil praktikalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Hasil Praktikalitas Oleh Ahli Praktisi pendidikan

No	Indikator	Skor
1	Tampilan Media	15
2	Penyajian	13
3	Isi	30



4	Bahasa	14
5	Penggunaan Media	8
6	Pembelajaran	15
Jumlah Skor		100
Persentase		$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$

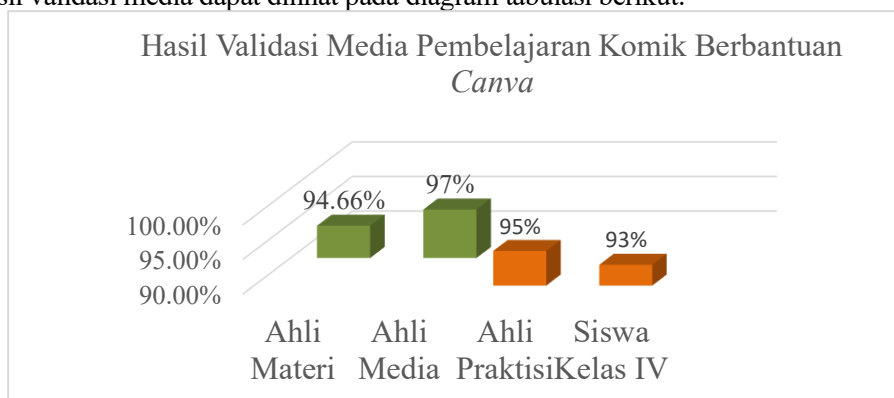
Berdasarkan dari tabel diatas diperoleh kesimpulan bahwa hasil praktikalitas oleh ahli praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa memperoleh jumlah skor 95 dari skor maksimal 100 dengan persentase 95% dan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbantuan *canva* ditetapkan sangat praktis tanpa revisi dan dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

d. Respon Peserta Didik

Tahap ini dimulai dengan media pembelajaran komik berbantuan *canva* kepada peserta didik. Setelah itu, siswa mengisi kuesioner respon peserta didik yang mana bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media komik berbantuan *canva* yang telah dikembangkan.

Hasil menunjukkan bahwa kuesioner respon peserta didik dapat dikategorikan "Sangat Baik" sehingga tidak perlu direvisi. Diperoleh keseluruhan skor sebanyak 1. 302 dengan rata-rata 46,5 dan persentase $\frac{1.302}{1.400} \times 100 = 93\%$. Melalui hasil ini siswa menunjukkan respon positif terhadap media komik berbantuan *canva* pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat.

Berdasarkan penilaian oleh para ahli dan respon peserta didik dapat diketahui bahwa hasil persentase ahli materi sebesar 94,66%. Pada ahli media sebesar 97%. Hasil penilaian oleh praktisi memiliki persentase 95% tanpa revisi. Pada respon peserta didik persentase yang didapatkan sebesar 93%. Berdasarkan keterangan tersebut maka media pembelajaran media komik berbantuan *canva* layak di uji cobakan. Hasil validasi media dapat dilihat pada diagram tabulasi berikut:



Grafik Tabulasi Hasil Validasi Media

4. Implementation (Implementasi)

Tahap impementasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran komik berbantuan *canva* yang di uji coba di kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa. Tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2025 di ruang kelas IV dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa yang berjumlah 28 siswa. Pada tahap ini, peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan tujuan mengukur kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. *Pre-test* berfungsi untuk mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan media pembelajaran tertentu (Arikunto, 2019, h. 267). Pada kegiatan ini peneliti



menjelaskan kepada siswa bahwa tes ini bukan untuk menilai “hasil akhir”, melainkan hanya untuk mengetahui pemahaman awal. Kemudian, siswa mengerjakan soal secara individu. Hasil nilai dari *pre-test* yang disajikan dalam tabel berikut:

Hasil Nilai *Pre-Test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Keterangan
1	Abigail Maria Simangunsong	65	Tidak Tuntas
2	Abram WSB Sidabariba	60	Tidak Tuntas
3	Afifa Utami	75	Tuntas
4	Aisyah Putri	50	Tidak Tuntas
5	Albert Rizky Sinaga	55	Tidak Tuntas
6	Aldi Alfatih	75	Tuntas
7	Alya Rizki	15	Tidak Tuntas
8	Anggi Anantasya Al Zahra	40	Tidak Tuntas
9	Aril Syah Putra Sarumaha	75	Tuntas
10	Ayu Asifa Najla	85	Tuntas
11	Calvin Anhar Simanjuntak	80	Tuntas
12	Gilbert Giovano Silaban	80	Tuntas
13	Joanna Aundrey Naibaho	45	Tidak Tuntas
14	Jonathan Malau	85	Tuntas
15	Laura Eriska Sitinjak	30	Tidak Tuntas
16	Mhd Riziq Hanan	35	Tidak Tuntas
17	Muhammad Agus Ansar	75	Tuntas
18	Naomi Sinaga	30	Tidak Tuntas
19	Natanael Johansen Sipayung	40	Tidak Tuntas
20	Rizki	80	Tuntas
21	Nini Fazilah	40	Tidak Tuntas
22	Sisilia Benedicta Nadeak	35	Tidak Tuntas
23	Sofia Meiland Chaca Pandiangan	40	Tidak Tuntas
24	Syabilla Aulia Rahman	75	Tuntas
25	Syakirah Azmi	35	Tidak Tuntas
26	Zaskia Faiha Siregar	85	Tuntas
27	Febi	40	Tidak Tuntas
28	Cika	35	Tidak Tuntas
Jumlah		1. 560	
Rata-Rata		55, 71	
Persentase = $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$		$\frac{10}{28} \times 100\% = 35, 71\%$	

Berdasarkan perolehan hasil nilai *pre-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 35,71% yang termasuk ke dalam kategori “Kurang Efektif”. Dari nilai *pre-test* tersebut dapat dinyatakan bahwa banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). *Post-test* adalah tes yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Menurut Arikunto (2019, h. 267), *post-test* berfungsi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai setelah adanya perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran tertentu. Dalam kegiatan ini, peneliti memberikan soal pilihan ganda yang sama dengan *pre-test*. Selanjutnya, siswa mengerjakan soal secara individu untuk menilai pemahaman masing-masing. Hasilnya kemudian dibandingkan dengan nilai *pre-test* untuk melihat peningkatan. Hasil nilai *post-test* disajikan dalam tabel berikut:



Hasil Nilai *Post-Test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post-Test</i>	Keterangan
1	Abigail Maria Simangunsong	85	Tuntas
2	Abram WSB Sidabariba	80	Tuntas
3	Afifa Utami	85	Tuntas
4	Aisyah Putri	90	Tuntas
5	Albert Rizky Sinaga	95	Tuntas
6	Aldi Alfatih	90	Tuntas
7	Alya Rizki	50	Tidak Tuntas
8	Anggi Anantasya Al Zahra	80	Tuntas
9	Aril Syah Putra Sarumaha	90	Tuntas
10	Ayu Asifa Najla	90	Tuntas
11	Calvin Anhar Simanjuntak	60	Tidak Tuntas
12	Gilbert Giovano Silaban	90	Tuntas
13	Joanna Aundrey Naibaho	95	Tuntas
14	Jonathan Malau	95	Tuntas
15	Laura Eriska Sitinjak	55	Tidak Tuntas
16	Mhd Riziq Hanan	85	Tuntas
17	Muhammad Agus Ansar	90	Tuntas
18	Naomi Sinaga	70	Tidak Tuntas
19	Natanael Johansen Sipayung	80	Tuntas
20	Rizki	55	Tidak Tuntas
21	Nini Fazilah	80	Tuntas
22	Sisilia Benedicta Nadeak	75	Tuntas
23	Sofia Meiland Chaca Pandiangan	85	Tuntas
24	Syabilla Aulia Rahman	90	Tuntas
25	Syakirah Azmi	80	Tuntas
26	Zaskia Faiha Siregar	85	Tuntas
27	Febi	80	Tuntas
28	Cika	85	Tuntas
Jumlah		2. 270	
Rata-Rata		81, 07	
Persentase = $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$		$\frac{23}{28} \times 100\% = 82\%$	

Berdasarkan perolehan hasil nilai *post-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 82% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Efektif”. Dari nilai *post-test* tersebut dapat dinyatakan bahwa adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa sesudah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik berbantuan *canva*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui validasi, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran komik berbantuan *canva* berdasarkan validasi dan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti. Pada tahap evaluasi dilakukan analisis data yang didapatkan dari uji coba lapangan. Berikut merupakan hasil data penilaian produk media pembelajaran komik berbantuan *canva*:

a. Validitas Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva*

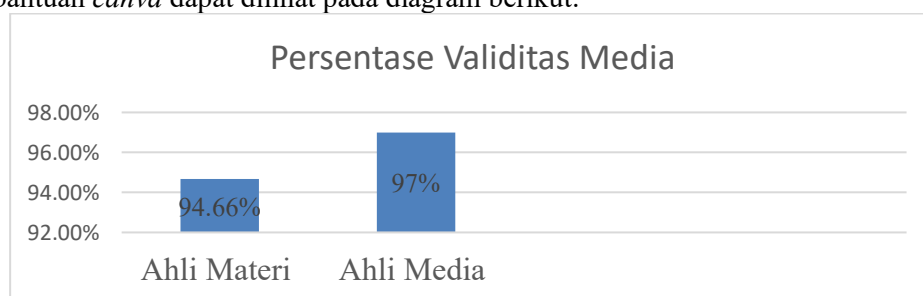
Penilaian validitas media komik berbantuan *canva* diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Rekapitulasi validasi media disajikan pada tabel berikut:



Rekapitulasi Validasi Media

No	Validator	Hasil Validasi Media	
		Persentase Kelayakan	Kategori
1	Ahli Materi	94,66%	Sangat Layak
2	Ahli Media	97%	Sangat Layak
Jumlah Total		191,66%	Sangat Layak
Rata-rata		95,83%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan persentase validasi media secara keseluruhan adalah 95,83% dan termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Penilaian hasil praktisi media pembelajaran komik berbantuan *canva* dapat dilihat pada diagram berikut:



Grafik Penilaian Keseluruhan Validasi Media

a. Praktikalitas Media

Penilaian praktikalitas media komik berbantuan *canva* yang dikembangkan diperoleh berdasarkan penilaian kuesioner praktisi pendidikan dan respon peserta didik. Rekapitulasi praktikalitas media pembelajaran komik berbantuan *canva* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Rekapitulasi Praktikalitas Media

No	Praktikalitas	Hasil Praktikalitas Media	
		Persentase Kelayakan	Kategori
1	Praktisi Pendidikan	95%	Sangat Praktis
2	Siswa Kelas IV	93%	Sangat Praktis
Jumlah Total		188%	Sangat Praktis
Rata-rata		94%	

Berdasarkan tabel 4.19 menunjukkan persentase praktikalitas media secara keseluruhan adalah 95,82% dan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Penilaian hasil praktisi media pembelajaran komik berbantuan *canva* dapat dilihat pada diagram berikut:



Grafik Penilaian Keseluruhan Praktikalitas Media

b. Efektivitas Media

Media pembelajaran berupa komik berbantuan *canva* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase nilai peserta didik dari sebelumnya 35,71% yang termasuk dalam kategori "Kurang Efektif" dan dinyatakan "Tidak Tuntas", menjadi 82% yang masuk kategori "Sangat Efektif" dan memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan status "Tuntas". Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran komik berbantuan *canva* pada



materi mengenal tari melalui cerita rakyat dapat dilihat pada diagram berikut.

Pembahasan

a. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva* Pada Materi Mengenal Tari Melalui Cerita Rakyat

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran komik berbantuan *canva*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Suryani, dkk (2018, h. 126) ADDIE memiliki prosedur yang tiap tahapan tersusun secara sistematis sehingga dapat memperoleh produk yang layak untuk digunakan. Tahapan dalam penelitian ini sudah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tahapan dalam model ADDIE.

Tahap pertama adalah tahap *analysis* (analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, serta analisis tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan juga proses pengumpulan data. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa ditemukan permasalahan sehingga memerlukan dikembangkannya media pembelajaran yang dapat diakses serta sesuai dengan perkembangan pada masa sekarang. Media pembelajaran memiliki peranan serta memberikan manfaat memperjelas materi saat pembelajaran dikelas, menumbuhkan minat belajar peserta didik, memecahkan permasalahan dikelas seperti efisiensi waktu, indera, dan ruang, memperoleh pengalaman yang sama mengenai materi pembelajaran yang disajikan (Nurrita, 2018, h. 177-178). Pengembangan media yang peneliti pilih adalah media komik berbantuan *canva*.

Tahap kedua yaitu *design* (perancangan). Menurut Arsyad (2020, h. 170-172) tahap perancangan meliputi pemilihan bentuk media, penyusunan naskah atau *storyboard*, serta pemilihan strategi penyajian yang efektif. Selain itu, rancangan media harus terintegrasi dengan tujuan pembelajaran dan evaluasi sehingga berfungsi optimal dalam mendukung proses belajar. Pada tahap ini perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran dengan langkah-langkah yang dilakukan peneliti meliputi: (1) mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti materi, konten, teks, gambar, serta komponen-komponen lainnya yang dapat menunjang dalam pengembangan media pembelajaran komik berbantuan *canva*. (2) membuat *storyboard* atau kerangka awal isi komik yang berfungsi sebagai panduan untuk menentukan jumlah halaman pembagian panel, posisi gambar, dan teks. (3) merancang media komik berbantuan *canva*. (4) memindahkan komik ke media penyimpanan.

Tahap ketiga yaitu tahap *development* (pengembangan). Setelah media dirancang, selanjutnya dilakukan validasi media. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyempurnakan produk pengembangan agar dapat digunakan dalam pembelajaran (Kuscahyono, 2018, h. 224). Dalam penelitian ini validasi produk dinilai oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli praktikalitas media. Menurut Sugiyono (2017, h. 224) validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli yang memiliki pengalaman dibidangnya untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang akan digunakan. Validasi ahli praktikalitas bertujuan untuk memastikan sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis dan mudah digunakan. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid, produk yang dikembangkan dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa.

Tahap keempat yaitu tahap *implementation* (penerapan). Tahap penerapan adalah saat media yang telah dirancang dan dikembangkan diuji serta digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang sebenarnya (Arsyad, 2020, h. 175-176). Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik berbantuan *canva*. Dalam pelaksanaannya, siswa terlebih dahulu mengerjakan soal *pre-test* guna mengetahui tingkat pemahaman awal terhadap materi sebelum media digunakan. Kemudian, siswa kemudian mengerjakan soal *post-test* sebagai alat ukur untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan media tersebut. Setelah itu dapat mengetahui efektif atau tidaknya media komik berbantuan *canva*.

Tahap kelima yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Menurut Sugiyono (2017, h. 409-410) tahap evaluasi dalam penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menilai apakah media yang dikembangkan



sudah valid, praktis, dan efektif. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk revisi dan penyempurnaan produk agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi media akhir setelah melalui tahap sebelumnya. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi pendidikan. Serta hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil akhir pada evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran komik berbantuan *canva* telah valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai sarana mengajar di sekolah dasar.

b. Validitas Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva*

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2017, h. 122). Validitas media pembelajaran komik berbantuan *canva* diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli materi dan ahli media yang terdapat pada angket. Validasi materi dilakukan melalui dua tahap oleh salah satu dosen prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Elya Siska Anggraini, S.Sn., M.A. Angket validasi media berisi pernyataan-pernyataan yang berjumlah 15 butir yang memuat aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, relevansi materi dengan tema, tingkan keterbacaan, kelengkapan materi, dan kemanfaatan materi. Penilaian materi pada Tahap I diperoleh skor 56 dari skor maksimal 75 dengan persentase 74,66% yang termasuk dalam kategori “Layak” dengan perbaikan sesuai kritik dan saran validator ahli materi. Pada penilaian tahap II memperoleh skor 71 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 94, 66% termasuk kategori “Sangat Layak” tanpa perlu perbaikan.

Selanjutnya, validasi media yang dilakukan dengan dua tahap oleh salah satu dosen prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Siti Khodijah Lubis, M.Pd. Angket validasi media berisi pernyataan-pernyataan yang berjumlah 22 butir yang memuat aspek tampilan media, penyajian, isi, bahasa, penggunaan media, dan pembelajaran. Pada penilaian tahap I skor yang diperoleh sebesar 83 dari skor maksimal 110 sehingga persentase keseluruhan nilai adalah 75,45% dan dapat dikategorikan “Layak” dengan adanya perbaikan sesuai kritik dan saran validator ahli media. Penilaian tahap II memperoleh skor 107 dari total skor maksimal 110. Hal ini menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 97% termasuk kategori “Sangat Layak” tanpa perbaikan dari validator ahli media.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbantuan *canva* pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat di kels IV SDN 106812 Bandar Klippa sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sucita Nurafrilian, Elly Sukamanasa, Yudhie Suchyadi pada tahun 2022, berdasarkan hasil validasi media komik oleh para ahli memperoleh nilai akhir 92% dengan kriteria sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Syarifah Rizkial, Muhammad Sofwan Suci Hayati pada tahun 2024 media komik hasil validasi ketiga ahli memperoleh validasi media rata-rata 4, ahli materi rata-rata 3,95 dan ahli bahasa 4,9 dengan kategori valid.

c. Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva*

Kepraktisan adalah tingkat penggunaan peralatan pembelajaran jika guru dan siswa tidak menemui kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi dengan mudah, perangkat pembelajaran dianggap praktis analisis data kepraktikalitas menggunakan instrumen wawancara kepada guru dan siswa, diperoleh dari hasil evaluasi media (Triwahyuni, 2019, h. 42). Kepraktisan media pembelajaran komik berbantuan *canva* dapat dilihat dari angket penilaian dari guru, dan respon siswa. Penilaian kepraktisan media dilakukan oleh Ibu Ida Kartini, S.Pd., M.Pd yang merupakan guru kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa. Hasil penilaian memperoleh skor 95 dari skor maksimal 100 dengan persentase 95% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Kemudian, penilaian kepraktisan juga dapat diukur melalui respon siswa kelas IV sebanyak 28 orang. Keseluruhan skor sebanyak 1. 302 dengan persentase 93% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil penilaian oleh praktisi pendidikan dan respon siswa tersebut, media komik berbantuan *canva* dapat dikatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Ilham Asmaryadi, Estuhono, dan Mely Akhadijah pada tahun 2024 hasil praktikalitas oleh praktisi pendidik dan peserta didik di peroleh nilai



rata-rata 91,00% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nancy Mailani pada tahun 2023 diperoleh melalui respon guru dan respon peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase 95,83% dan hasil respon peserta didik menunjukkan persentase 92,7%.

d. Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva*

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan pemahaman konsep, memotivasi siswa, serta mendukung kemandirian belajar (Arsyad, 2020, h. 19-20). Untuk menilai efektivitas media pembelajaran komik berbantuan *canva* dilakukan tahap uji coba produk. Pada tahap ini, instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar. Agar hasil pengukuran akurat, tes tersebut terlebih dahulu divalidasi untuk memastikan bahwa setiap butir soal sesuai dengan kompetensi yang diukur.

Untuk menilai efektivitas media pembelajaran komik berbantuan *canva* dilakukan tahap uji coba produk. Pada tahap ini, instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar. Agar hasil pengukuran akurat, tes tersebut terlebih dahulu divalidasi untuk memastikan bahwa setiap butir soal sesuai dengan kompetensi yang diukur.

Sebelum uji coba produk dilakukan, siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Saat uji coba berlangsung, proses pembelajaran difokuskan pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat. Selama kegiatan belajar, siswa menyimak media pembelajaran komik berbantuan *canva* yang ditampilkan melalui proyektor di kelas. Setelah sesi penyimak selesai, peneliti memberikan 20 soal pilihan ganda sebagai *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100% setelah pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, pada saat *pre-test*, hanya 35,71% siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 82% setelah penggunaan media komik.

Berdasarkan rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang didukung oleh media komik sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristina Novitriyani, Didik Iswahyudi, dan Yulianti pada tahun 2025 yang juga mengembangkan media komik berbantuan *canva*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* dengan skor persentase 87,77% berkategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aan Naisya Tri Ayu, dan Wahyudi pada tahun 2025 menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai *post-test* menunjukkan bahwa 8 dari 8 siswa (100%) memperoleh nilai ≥ 80 , sehingga efektivitas media masih dapat dikategorikan tinggi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbantuan *Canva* Pada Materi Mengetahui Tari Melalui Cerita Rakyat Di Kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi terhadap media pembelajaran komik berbantuan *canva* di kelas IV SD dapat dikategorikan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi melalui dua tahap. Hasil validasi ahli materi pada tahap I mendapatkan skor 56 dari skor maksimal 75 dengan persentase 74,66% yang dinyatakan "Layak". Dari hasil validasi tahap II materi memperoleh skor 71 dari skor maksimal 75 dengan persentase 97% yang dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari ahli media mendapatkan skor 83 dari skor maksimal 110 dengan persentase 75,45% yang dinyatakan "Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi media tahap II memperoleh skor 107 dari skor maksimal 110 dengan persentase 94,66% yang dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran komik berbantuan *canva* yang telah dikembangkan, selanjutnya uji praktikalitas melalui validasi oleh praktisi pendidikan dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil



penilaian praktisi pendidikan diperoleh hasil persentase sebesar 95% kategori "Sangat Praktis". Dan hasil dari respon peserta didik diperoleh hasil persentase 96,64% yang termasuk kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil praktikalitas oleh praktisi pendidikan, maka media pembelajaran komik berbantuan *canva* pada materi mengenal tari melalui cerita rakyat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbantuan *canva* peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV SDN 106812 Bandar Klippa dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*. Pada saat uji coba produk menunjukkan perubahan meningkat terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 25% yang termasuk kedalam kategori "Kurang Efektif". Dan hasil *post-test* menunjukkan bahwa efektivitas mencapai 82% yang termasuk kedalam kategori "Sangat Efektif".

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dyah, K. W. (2022). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Sac (Smart Apps Creator) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas v sekolah dasar*. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 8(2), 112-123. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10553>
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). *Development of educational comic with local wisdom to foster morality of elementary school students: a need analysis*. International Journal of Educational Methodology, 6(2), 337-343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Kuscahyono, K. (2018). *Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education), 2(2), 219-231. <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Siti, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Aritmatika Sosial (Doctoral dissertation)*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, L., dkk. (2018). *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tanjung, E.S & Silalahi, B. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD*. Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT). 4(1), 70-82. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i1.1386>
- Triwahyuni, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.