

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI SUMBER ENERGI**

Sucita Nurafrilian¹, Elly Sukamanasa², Yudhie Suchyadi³.

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹snurafrilian@gmail.com, ²ellysukmanasa@unpak.ac.i,

³yudhiesuchyadi@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an innovation in interesting, varied, and innovative learning media using the Canva application as well as to test the feasibility and validity of the developed media, namely Canva-based digital comic media in Indonesian language lesson content on energy source materials. This type of research is a research and development research with the research subjects of class III students at SDN Kawungluwuk Kab. Cianjur. Data collection in this study used the methods of observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The procedure and stages of development on Canva-based digital comic media use the ADDIE model which has five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The quantitative and qualitative development of digital comics based on Canva is appropriate for use in learning. The results of the validation assessment were processed twice because of revisions to produce the best product. The results of the 1st media expert validator got 91% and the 2nd got 92%, the 1st linguist validator got 64% and the 2nd got 100%, the 1st material expert validator got 84% and the 2nd got 88%. The overall results of all validators 1 get 80% results and the 2nd get 93% results have an increase. Meanwhile, the results of the student response questionnaire obtained 94%. Based on the results of the study, it was shown that the Canva-based digital comic media in the Indonesian language subject matter of energy source material was very feasible to be used as a varied and innovative learning media in learning.

Keywords: *Development; Learning media innovation; Digital Comics; Canva; Energy sources*

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat dilakukan dengan membuat suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, terutama pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi

sumber energi yang masih mengalami permasalahan pada peserta didik masih cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran ketika diminta untuk menjelaskan kembali sesuai pemahaman yang diterimanya, kurang fokus saat melaksanakan pembelajaran terlihat dari saat guru

menjelaskan materi ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan dan malah asik dengan dunianya sendiri seperti melihat kearah luar kelas, mengganggu temannya, dan menggambar yang tidak sesuai dengan jam pelajarannya dengan kata lain kurang antusiasnya saat pembelajaran dimulai. Terigrasikannya pelajaran IPA ke dalam Bahasa Indonesia membuat seorang guru harus memberikan suatu alat bantu dalam menyampaikan materi secara baik dan peserta didik dapat menyerap materi dengan baik dan memberikan contoh gambaran nyata dalam pembahasannya dengan menggunakan kalimat baku dan baik. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar yang dapat mempelajari tentang kejadian-kejadian alam sekitar.(Fkip *et al.*, no date). Dalam pembelajaran IPA di kelas rendah pada tema Energi dan Perubahannya subtema sumber energi memperlajari tentang sumber-sumber energi yang ada di bumi serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengetahuan sumber energi perlu

diajarkan pada peserta didik Sekolah Dasar.

Dilihat dari tahap usia perkembangan kelas III berada pada usia +- 9 tahun, yang dimana pada tahap ini membutuhkan benda-benda nyata untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Pada tahap opsional konkrit tahap yang masih mengembangkan kemampuan intelektualnya menggunakan benda-benda nyata. (Ibda, 2015).

Komik dalam bahasa Yunani kuno berasal dari kata komikos yang berarti bersuka ria atau becanda. Dalam susunannya, komik menggambarkan suatu rangkaian cerita menarik, runtut, padat, dan ringkas dengan karakter tokoh seperti kartun, hewan, tumbuhan dan yang lainnya (Nurdyansyah, 2019). Dengan begitu komik juga dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi ketika belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. (Utomo, 2021).

Media komik dapat dibuat dengan semenarik mungkin. Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi pun semakin maju. Oleh karena itu kini

komik setelah beralih menjadi digital, tidak digambar secara manual. Dengan memanfaatkan teknologi, peneliti dapat membuat media komik secara digital dengan menggunakan aplikasi canva sebagai penunjang dalam pembuatan komik digital. Pada aplikasi canva telah menyediakan berbagai template dan fitur-fitur yang menarik untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Selain bisa membuat komik, aplikasi canva juga bisa membuat seperti presentasi, membuat modul, video pembelajaran, dan masih banyak yang lainnya. Dari media yang telah dibuat namun memiliki tujuan yang sama yaitu dapat digunakan sebagai alat peraga untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan pemahamannya dapat diselaraskan (Tafonao, 2018). Salah satu media pembelajaran yang menarik, variatif, dan inovatif merupakan salah satunya ialah mengembangkan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi.

Pada beberapa sekolah belum menerapkan media komik digital sebagai media pembelajaran, sehingga peneliti ingin mengembangkan media komik digital

berbasis canva agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan. Ketertarikan media pembelajaran pada proses pembelajaran sangat penting bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode pengembangan ADDIE. Pada tahap ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, design, development, implementasi, dan evaluasi. Metode pengembangan ini berfungsi sebagai pedoman dalam membuat maupun mengembangkan sebuah produk. Produk pengembangan yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah media komik digital berbasis canva berupa jenis audiovisual yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, bermakna, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membaca pada peserta didik. Dengan menggunakan media komik digital sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat mengeksplor

mandiri pengetahuan yang ia dapat dan berimajinasi secara luas mengenai materi sumber energi dengan memberikan contoh gambaran secara konkrit atau nyata. Berdasarkan (Ibda, 2015) anak kelas III dengan rata-rata umur 9 tahun merupakan masuk ke dalam tahap pra-operasional dimana pada tahap ini memerlukan contoh-contoh yang nyata.

Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas III SDN Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur. Sebelum diimplementasi kepada peserta didik, produk media komik digital berbasis canva ini dilakukan uji validasi oleh para ahli media, bahasa, dan materi sebanyak dua kali agar mendapatkan hasil yang baik. Kemudian setelah dilakukan validasi kedua kali diuji cobakan kepada 35 peserta didik.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Pada teknik kualitatif mendeskripsikan melalui hasil observasi dan wawancara untuk menggambarkan sesuai keadaan. Pada teknik

kuantitatif dilakukan perhitungan hasil dari pengisian angket validator, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada instrumen angket menggunakan Skala likert yang digunakan pada angket ahli media, ahli bahasa, ahli materi hingga respon tanggapan peserta didik.

Penilaian angket dengan menggunakan skala likert dengan ketentuan dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

(Sumber : Arikunto dan Jabar, 2018)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Prestasi kelayakan

x = Jawaban skor vaktiditas (nilai nyata)

xi = Jawaban tertinggi / skor ideal (nilai harapan)

Hasil yag diperoleh kemudian dikategorikan pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

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

(Sumber : Arikunto dan Jabar, 2018)

Angket respon peserta didik, terdapat sepuluh pernyataan dengan skala lima kategori, dapat dirumuskan sebagai berikut.

Persentase

$$= \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Penilaian kriteria respon menggunakan skala likert dapat terlampir pada Tabel 1.3

Tabel 1.3 Kriteria Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Tidak Baik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam pengembangannya, penelitian ini menghasilkan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia

materi sumber energi pada kelas III. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevaliditasan media komik digital berbasis canva pada pembelajaran di kelas agar peserta didik tidak mudah bosan saat belajar, memuat gambaran nyata mengenai sumber energi, memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran menarik, interaktif, variatif, dan inovatif yaitu media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi. Proses pengembangan media komik digital berbasis canva adalah sebagai berikut:

Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan keadaan awal pembelajaran, analisis kebutuhan media, dan karakteristik peserta didik. Analisis kebutuhan pembelajaran meliputi kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan dan batasan sebagai bentuk untuk memperoleh informasi awal sebagai pelengkap dalam pengembangan media. Kurikulum yang digunakan di SDN Kawungluwuk yaitu Kurikulum 2013 revisi 2018. Kompetensi dasar,

indikator, dan tujuan pembelajaran yang dimuat adalah sebagai berikut:

Tema : 6 (Energi dan Perubahannya)

Subtema : 1 (Sumber energi)

Tujuan Pembelajaran

1. Dapat menceritakan kembali secara tertulis informasi tentang sumber energi yang terdapat pada teks dengan tepat.

2. Dapat menganalisis sumber energi yang ada di bumi dengan tepat.

3. Dengan melakukan diskusi kelompok, peserta didik mampu memberikan contoh perilaku menghemat BBM serta menceritakan pengalaman menghemat energi dengan tepat.

Kompetensi Dasar

3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Indikator

3.2.1 Mengidentifikasi informasi terkait sumber energi dengan tepat.

3.2.2 Menganalisis informasi terkait sumber energi dengan tepat.

4.2.1 Menganalisis informasi tentang sumber nergi yang terdapat pada teks bacaan dengan tepat.

4.2.2 Menilai dan memvalidasikan pemahaman peserta didik mengenai materi sumber energi dan bentuk energi dengan tepat.

Analisis kedua yaitu analisis kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengembangkan media yang belum diterapkan sebelumnya dengan memuat tujuan pembelajaran, KD, dan indikator yang sesuai yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Analisis ketiga yaitu analisis karakteristik peserta didik, diketahui bahwa peserta didik kelas III SDN Kawungluwuk berusia ± 9 tahun yang memiliki karakteristik usia tahap operasional konkrit sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian belajar, mengeksplorasi pengetahuan, memberikan gambaran-gambaran

nyata. (Ibda, 2015). Pada saat pembelajaran materi sumber energi, peserta didik hanya menggunakan buku paket tematik saja sebagai penunjang media pembelajaran dan diberikan gambaran contoh pada lingkungan sekitar sedangkan pada materi ini seharusnya atau sebaiknya diberikan alat bantu dalam pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam menyerap materi.

Di SDN Kawungluwuk terdapat fasilitas pembelajaran seperti proyektor, laptop yang mendukung penggunaan media komik digital berbasis canva dapat berjalan dengan lancar.

Tahap perancangan atau desain meliputi tahapan desain rancangan media dengan menggunakan aplikasi canva yang menyediakan berbagai template dan fitur-fitur terbaik dan menarik seperti pembuatan komik dan lain-lain. Pada tahap perancangan ini isi dari komik digital berbasis canva disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, KD, dan indikator yang sesuai. Dengan format tampilan awal, isi, dan penutup.

Tahap pengembangan atau development merealisasikan

rancangan produk yang telah dibuat pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi yang baik dan sesuai. Dalam isi komik memuat percakapan antar tokoh membahas mengenai sumber energi yang disisipkan dengan contoh bentuk pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah selesai produk dibuat dilakukan validasi terhadap ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memberikan penilaian dan memberikan saran dan masukan untuk perbaikan atau revisi agar media komik digital berbasis canva dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Pada tahap revisi diberikan saran dan masukan untuk produk peneliti agar menjadi lebih baik oleh para validator ahli sehingga menghasilkan media komik digital berbasis canva. Tahap validasi pada produk ini dilakukan sebanyak dua kali agar mendapatkan hasil yang baik. Hasil validasi 1 dari ahli media memperoleh 91% dengan kategori sangat layak namun masih ada perbaikan dan penambahan slide dan hasil validasi 2 memperoleh 92% dengan kategori sangat layak tidak ada revisi dan sudah layak untuk

digunakan. Berikut dilampirkan pada tabel 1.4

Tabel 1.4 Hasil Validasi 2 Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1	Kejelasan materi dalam media	5
2	Materi yang disajikan secara urut dan menarik	4
3	Kesesuaian ilustrasi dengan dengan materi sumber energi	5
4	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4
5	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	4
6	Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar	5
7	Perpaduan warna yang digunakan dalam komik sesuai dan menarik	5
8	Keterkaitan gambar dalam cerita dan materi selaras ⁴	4
9	Penggunaan karakter tokoh di dalam komik beragam	5
10	Menarik perhatian peserta didik dalam membacanya	4
11	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4
12	Media komik mampu menarik minat belajar peserta didik	5
13	Daya tampilan komik menarik	5
14	Kreativitas desain media komik	5
15	Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan	5
Total Penilaian		69
Skor maksimal (skor ideal)		75
Persentase		x 100%
Rata-rata total validitas (RTV)		92%

Selanjutnya hasil validasi 1 dari ahli bahasa memperoleh 64% karena masih banyak kata-kata yang belum sesuai EYD, pemborosan kata,

penggunaan kalimat bahasa Inggris, dan kalimat tidak baku. Kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan sebelumnya sehingga memperoleh hasil validasi 2 memperoleh 100%. Berikut peneliti lampirkan hasil uji validasi 2 ahli bahasa tabel 1.5

Tabel 1.6 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
1	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	5
2	Kata-kata mudah diucapkan	5
3	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	5
4	Bahasa efektif dan efisien	5
5	Ketepatan dialog atau teks dengan materi	5
6	Kejelasan informasi yang disampaikan	5
7	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata cara bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
8	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan komunikatif	5
9	Ketepatan penulisan tanda baca	5
10	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkatan SD	5
Total Penilaian		50
Skor maksimal (skor ideal)		50
Persentase %		x 100%
Rata-rata total validitas (RTV)		100%

Selanjutnya hasil validasi oleh ahli materi pada tahap 1 memperoleh 84% dengan kategori layak, tetapi diperlukan revisi dengan menambahkan contoh pada

kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan revisi hasil validasi 2 memperoleh 88% dan dikategorikan sangat layak dan telah dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut tabel 1.7 validasi ahli materi

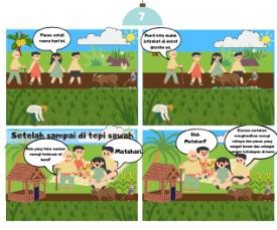
Tabel 1.7 Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai
1	Mudah digunakan dalam pembelajaran materi sumber energy	5
2	Membantu peserta didik untuk memahami materi	4
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kesesuaian materi sumber energi dengan cerita komik yang disajikan	4
5	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik SD	5
6	Komik yang dikembangkan tepat digunakan untuk menambah pengetahuan.	4
7	Kejelasan materi dalam media	4
8	Keterkaitan materi dengan kehidupan.	5
9	Materi yang disajikan secara urut dan menarik.	5
10	Kesesuaian ilustrasi dengan materi sumber energy	4
11	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	4
12	Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.	4
13	Penyajian media komik mendukung peserta didik untuk terlibat pembelajaran	5
14	Penyajian gambar menarik	4
15	Penyajian materi yang disampaikan sesuai dengan buku paket tematik tema 6 sub tema 1 pada materi sumber energy	4

Total penilaian	66
Skor maksimal (skor ideal)	75
Persentase (%)	X 100%
Rata-rata total validitas (RTV)	88%

Tabel 1.8 Tampilan Media Komik Digital Berbasis Canva

1. Cover	2. Identitas Komik
3. Kata Pengantar	4. Petunjuk Penggunaan Komik
5. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	6. Pengenalan Tokoh
7. Kalimat Instruksi sebelum masuk isi cerita	8. Isi cerita komik bagian awal (latar suasana 1)
9. Kalimat Instruksi (pindah latar tempat kedua)	10. Isi Cerita komik di latar tempat kedua

	
11. Instruksi sesi pertanyaan 	12. Soal terdiri dari 5 PG dan 1 essay 
13. Instruksi sesi jawaban 	14. Jawaban 
15. Daftar Pustaka 	16. Biodata Penulis 
16. Penutup 	

Tahap penerapan atau *implementation* merupakan langkah penerapan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi terhadap peserta didik

kelas III yang sebelumnya dilakukan validasi, perbaikan, dan sudah dinyatakan layak untuk digunakan. Serta melihat reaksi yang ditimbulkan dan kelayakan terhadap kualitas pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peserta didik diberikan lembar angket untuk diisi oleh setiap peserta didik dengan sepuluh pernyataan dan lima skala kategori untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media komik digital yang telah digunakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi layak digunakan sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif yang dapat membuat peserta didik bersemangat dan berantusias saat belajar. Dalam pengembangannya media komik digital berbasis canva menggunakan tahapan ADDIE (*analisis, design, development, implementation, evaluasi*) dengan melakukan proses

revisi atau perbaikan sebanyak satu kali agar mendapatkan hasil terbaik pada media serta dilakukan validasi produk agar dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli media pertama diperoleh 91% dan validasi kedua memperoleh 92%. Hasil validasi dari ahli bahasa pertama diperoleh 64% dan validasi kedua memperoleh 100%. Hasil validasi dari ahli materi pertama diperoleh 84% dan validasi kedua memperoleh 88%. Dari keseluruhan pada validasi pertama memperoleh 80% dikategorikan layak dengan dilakukan revisi kemudian validasi kedua memperoleh 93% dikategorikan layak, tidak ada revisi serta hasil angket respon peserta didik memperoleh 94% dan dikategorikan layak sebagai media pembelajaran yang variatif dan inovatif.

Saran yang diberikan melalui peneliti ini yaitu: 1). Media komik digital berbasis canva dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya materi sumber energi. 2). Guru dapat menggunakan komik digital sumber energi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik antusias belajar peserta didik. 3). Guru diharapkan

dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran yang baru dari komik digital sumber energi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2018. "Evaluasi Program Pendidikan". Jakarta: Bumi Aksara
- Fkip, P. et al. (no date) 'PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SUMBER ENERGI MELALUI METODE PEMBELAJARAN OUTDOOR STUDY Mei Rindang Budiarti 1) , Peduk Rintayati 2) , Joko Daryanto 3)'.
- Ibda, F. (2015) 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3(1), p. 242904.
- Tafonao, T. (2018) 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), p. 103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Utomo, E. P. (2021) 'Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Instruction Pada Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia', *Soedirman Economics Education Journal*, 3(1), p. 53. doi: 10.32424/seej.v3i1.4064.