

**PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK BERBANTU APLIKASI CANVA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV UPT SD NEGERI
17 SITIUNG**

M. Anggrayni¹, Dodi Widia Nanda², Wiwin Nurmala Sari³

¹²³PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia

[¹melisaanggrayni81@gmail.com](mailto:melisaanggrayni81@gmail.com), [²dodiwidiananda@undhari.ac.id](mailto:dodiwidiananda@undhari.ac.id),

[³sariwiwin97@gmail.com](mailto:sariwiwin97@gmail.com)

ABSTRACT

The study aims to create e-comic learning media assisted by the canva application to increase insight into learning media and can be used in schools so that it can produce valid, practical, and effective learning media. This e-comic learning media uses the help of the canva application. In this study, the type of research and development used is R&D (Research and Development), with a 4-D development model consisting of four main stage, namely: Define, Design, Development, and Dessimination. The results of the study on the e-comic media produced obtained an average value of 83,33 categorized as very valid, the validation of the teaching module obtained an average value Of 84,71 categorized as very valid, and the validation of the questions obtained an average value of 85,93 categorized as very valid. The results of the practicality test by practitioners, namely educators, obtained an average value of 92,30 categorized as very practical, and the results of the practicality by practitioners, namely students, obtained an average value of 90,44 categorized as very practical. The results of the effectiveness test in the from of a learning outcome test obtained from class IV students obtained an average score of 88,23 which can be said to be effective.

Keywords: E-Comic Media, Canva, Pancasila Education, Media Development, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran e-komik berbantu aplikasi canva guna menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan bisa digunakan di sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran e-komik ini menggunakan bantuan aplikasi canva. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development), dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahapan utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Dissemination (Penyebaran). Hasil penelitian terhadap media e-komik yang dihasilkan memperoleh nilai rata-rata 83,33 dikategorikan sangat valid, validasi modul ajar memperoleh nilai rata-rata 84,71 dikategorikan sangat valid, dan validasi soal memperoleh nilai rata-rata 85,93

dikategorikan sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh praktisi yaitu pendidik memperoleh nilai rata-rata 92,30 dikategorikan sangat praktis, dan hasil praktikalitas oleh praktisi yaitu peserta didik memperoleh nilai rata-rata 90,44 dikategorikan sangat praktis. Hasil uji efektivitas berupa tes hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik kelas IV memperoleh nilai rata-rata 88,23 dapat dikatakan efektif.

Kata Kunci: Media E-Komik, Canva, Pendidikan Pancasila, Pengembangan Media, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah proses untuk meningkatkan kualitas pengetahuan, sikap dan perilaku manusia serta tidak hanya mengembangkan kecerdasan tetapi juga meningkatkan nilai karakter moral peserta didik dan menunjukkan kecerdasan dalam kehidupan sosial (Susilawati dkk, 2023). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan karakter seseorang, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemajuan bangsa dan negara.

Demi mencapai tujuan Pendidikan yang maksimal, pengembangan kurikulum yang baik menjadi sangat penting. Di Indonesia,

kurikulum merdeka sudah diperkenalkan sebagai usaha untuk memajukan kualitas pembelajaran di sekolah (Anggrayni dkk, 2024). Dalam kurikulum merdeka Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik yang memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Kurikulum merdeka mengutamakan proses pembelajaran yang fleksibel.

Dalam keberhasilan proses pembelajaran pendidik mempunyai peran yang sangat penting. Keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. tujuan pembelajaran tercapai jika peserta didik bisa memahami dan mengerti tentang materi yang disampaikan pendidik (Fauzi & Mustika, 2022). Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara agar

peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang bisa menyampaikan informasi tentang segala sesuatu, termasuk orang, benda dan peristiwa serta dapat membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik sekaligus merangsang pikiran, semangat dan keinginan belajarnya (Agustina, Anggrayni & Saputra, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Saat ini dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terutama dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik (Anggrayni, M., Ratnawati, & Fransiska, D., 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak sekali media pembelajaran yang bisa

digunakan salah satunya adalah media e-komik.

E-komik adalah media pembelajaran yang membantu peserta didik belajar secara efektif dan kreatif. Penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran bisa membantu kejelasan, konsep serta menambah pengetahuan peserta didik dengan gambar yang disertai dengan kata-kata yang menarik. Berbeda dengan buku teks yang disusun secara eksklusif berupa gambar, penyajian e-komik dengan menggabungkan antara gambar dan kata-kata yang mendorong minat belajar peserta didik untuk membacanya sampai selesai (Mariana, 2023). Dalam pembuatannya media e-komik bisa dirancang dengan memanfaatkan sebuah aplikasi seperti canva. Canva merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk menghasilkan media e-komik dengan cepat dan mudah, dengan telah tersedianya berbagai fitur dan pengeditan gambar yang memungkinkan pendidik untuk mengatur sendiri sesuai dengan kebutuhannya. Media e-komik menggunakan aplikasi canva dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang

memungkinkan pembuatan e-komik dengan visual yang menarik. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkombinasikan ilmu pengetahuan dan karakter (Susilawati, Anggrayni & Nurcahyo, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung peneliti menemukan beberapa persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terlihat jaranganya penggunaan media dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan tidak memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi pembelajaran serta terdapat beberapa peserta didik yang mengobrol dengan temannya. Dalam penelitian ini peneliti juga menemukan rendahnya hasil pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidik berharap dapat menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Beberapa penelitian tentang media pembelajaran berbentuk komik

telah dilakukan. Diantaranya penelitian oleh Emilia dkk tentang pengembangan media komik untuk pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar dengan kategori efektif dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Kurnia dkk tentang pengembangan media komik pada materi Sumber Energi terhadap hasil belajar kelas III SD Negeri 3 Rambutan dengan kategori sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media E-Komik Berbantu Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung”.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

menciptakan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang sudah ada serta mengembangkan dan menghasilkan produk baru (Yuliani & Banjarmasin, 2021). Penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai metode dan langkah untuk menghasilkan sebuah produk baru atau mengembangkan dan meningkatkan produk yang sudah ada untuk menguji keefektifannya, agar produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan (Okpatrioka, 2023).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (*Four D*). Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahapan utama yaitu *Define* (Pendefinisan), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran) (Barus & Sukmawarti, 2022). Langkah-langkah model 4-D adalah sebagai berikut: (1). *Define* (Pendefinisian). Pendefinisian ini untuk menetapkan dan mendefinisikan sebagai syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. pada tahap pendefinisian ini dapat dilakukan dengan cara analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik,

dan analisis materi. (2). *Design* (Perancangan). Pada tahap ini adalah merancang rancangan awal produk pengembangan yang akan dikembangkan yaitu media e-komik. (3). *Development* (Pengembangan). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran berupa media e-komik yang telah dikembangkan. Selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Proses validasi dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya media e-komik yang dikembangkan. Berdasarkan masukan dari para ahli, media e-komik direvisi untuk membuatnya lebih tepat, memiliki kualitas yang baik, dan mendapatkan jaminan valid untuk di ujicobakan kepada peserta didik untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media e-komik. (4) *Dissemination* (Penyebaran). Tahap ini merupakan tahap akhir dari model 4-D. Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran produk penelitian berupa e-komik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dihasilkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk dalam bidang Pendidikan yaitu pengembangan media e-komik berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Setelah pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

1. Hasil Tahap *Define* (Pendefinisian)

Di tahap ini yaitu melakukan pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini didapat dari penyebaran angket pada Guru wali kelas IV dan Peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung dengan jumlah peserta didik 17 orang yaitu peneliti menemukan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa pengembangan media e-komik berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila di kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung.

b. Analisis Karakteristik

Hasil analisis karakteristik peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda oleh sebab itu guru dituntut untuk bisa menyesuaikan karakteristik peserta didik dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Materi

Materi yang diambil pada penelitian pengembangan ini yaitu materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada bab 5 “Pola Hidup Gotong Royong”. Pemilihan materi ini sesuai dengan hasil analisis materi.

2. Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Penyajian media pembelajaran e-komik yang dikembangkan disusun secara sistematis dimulai dari cover, biodata penulis, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan e-komik, dan komponen inti atau isi komik.



Gambar 1 Cover Komik



Gambar 3 Materi



Gambar 2 Petunjuk Penggunaan E-Komik

3. Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media e-komik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif.

a. Data Validasi

Penyajian data validasi media e-komik berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari aspek kegrafikaan, bahasa dan materi.

Tabel 1 Hasil Validitas E-Komik

Aspek	Nilai	Kategori
Kegrafikaan	88,88	Sangat Valid
Kegrafikaan	86,11	Sangat Valid
Bahasa	82,14	Sangat Valid
Bahasa	75	Valid
Materi	85,71	Sangat Valid
Materi	82,14	Sangat Valid
Rata-rata	83,33	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa hasil validasi media e-komik memperoleh rata-rata nilai 83,33 dengan kategori sangat valid.

Tabel 2 Hasil Validitas Modul

Aspek	Nilai	Kategori
Modul	88,88	Sangat Valid
Modul	80,55	Sangat Valid
Rata-rata	84,71	Sangat Valid

Bardasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa hasil validasi modul ajar memperoleh rata-rata nilai 84,71 dengan kategori sangat valid.

Tabel 3 Hasil Validasi Soal

Aspek	Nilai	Kategori
Soal	87,75	Sangat Valid
Soal	84,37	Sangat Valid
Rata-rata	85,93	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa hasil validasi

soal memperoleh rata-rata nilai 85,93 dengan kategori sangat valid.

b. Data Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan mengisi angket respon pendidik dan peserta didik untuk mengetahui hasil kepraktisan media e-komik.

**Tabel 4 Hasil Praktikalitas
Pendidik**

Aspek	Nilai	Kategori
Pendidik	92,30	Sangat
Kelas IV		Praktis

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa hasil praktikalitas respon pendidik memperoleh nilai 92,30 dengan kategori sangat praktis.

**Tabel 5 Hasil Praktikalitas Peserta
Didik**

Aspek	Nilai	Kategori
Peserta	90,44	Sangat
Didik		Praktis
Kelas IV		

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa hasil praktikalitas respon peserta didik memperoleh nilai 90,44 dengan kategori sangat praktis.

c. Efektifitas

Efektifitas media e-komik yang dikembangkan oleh peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV digunakan untuk mengetahui keefektifan media e-komik yang dikembangkan.

Tabel 6 Hasil Efektifitas

Kriteria	Jumlah	Persen
Tuntas	15	88,23%
Tidak Tuntas	2	11,76%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data hasil belajar peserta didik memperoleh ketuntasan 88,23% dan peserta didik yang tidak tuntas 11,76%. Berdasarkan hasil tersebut media e-komik dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Tahap *Dissemination* (Penyebaran)

Tahap terakhir dari model pengembangan 4-D adalah tahap penyebaran. Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran di UPT SD Negeri 10 Sitiung. Peneliti juga melakukan uji efektifitas untuk melihat keefektifan media e-komik.

Tabel 7 Hasil Efektifitas Penyebaran

Kriteria	Jumlah	Persen
----------	--------	--------

Tuntas	10	90,90%
Tidak Tuntas	1	9,09%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui data hasil belajar peserta didik memperoleh ketuntasan 90,90% dan peserta didik yang tidak tuntas 9,09%.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap e-komik berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validasi media e-komik yang dilakukan oleh tim validasi ahli memperoleh nilai rata-rata 83,33 dengan kategori sangat valid. Validasi modul yang dinilai oleh tim validasi ahli memperoleh nilai rata-rata 84,71 dengan kategori sangat valid. Validasi soal yang dinilai oleh tim validasi ahli memperoleh nilai rata-rata 85,93 dengan kategori sangat valid.
2. Praktikalitas media e-komik yang dilakukan oleh praktisi yaitu pendidik dan peserta didik. Hasil praktikalitas yang

dilakukan oleh pendidik memperoleh nilai 92,30 dan dikategorikan sangat praktis. Hasil praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh nilai 90,44 dan dikategorikan sangat praktis. Praktikalitas keterlaksanaan modul ajar yang dilakukan oleh praktisi yaitu pendidik memperoleh nilai 99,16 dan dikategorikan sangat praktis.

3. Efektivitas media e-komik berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV UPT SD Negeri 17 Sitiung memperoleh hasil 88,23 dan dikatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Hasanah, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September).
- Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7644–7656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3560>
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Barus, F. H. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2, 37–45.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(14), 2492–2500.
- Made, P., Angga, W., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8, 93–106.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Okta Susilawati, W., Anggrayni, M., & Nurcahyo, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah*

PGSD STKIP Subang, 9(2),
3327–3338.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1190>

Okta, W., Anggrayni, S., Hasibuan, R. I., & Putri, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Mengetahui Nilai- Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas V di SDN 03 Tiumang. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(September), 335–339. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.667>

Prahagia, Y., Novalia, R. J., Vokasional, P., Kuliner, S., Muhammadiyah, U., & Bungo, M. (2023). Praktikalitas Penggunaan Media E-Komik Pada Mata Pelajaran Keamanan Pangan Di SMK Nusantara Padang. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 493–501.