PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN

Christiana Ita Siboro[1]
[1]PGSD Univesitas Pakuan
[1] christianaita0@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the development of canva-based digital comics on the theme of the beauty of togetherness, the sub-theme of togetherness in class IV at SDN Karadenan 01 Bogor Regency and to determine the feasibility of canva-based digital comics for the learning process. The method used in this study is the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this study, validation tests were carried on experts in the media, language, and material fields to develop and perfect Canva-based digital comis products for students. The result of the data from the validation of material experts are 80%, which means it is very feasible to implement. Media experts are obtained 86% results, which means that they were stated to be very feasible to implement and the result from linguists obtained 100% result which meant that they were very feasible to implement, as well as limited trials conducted on class IV students as many as 23 stundents obtained proper scores for used by 89,82%, which means that this canva-based digital comics product is feasible to use.

Keywords: ADDIE, Canva, Comic

ABSTRAK

Penelitian *Reseacrh and Development* ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan komik digital berbasis *canva* pada tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan pada kelas IV SDN Karadenan 01 Kabupaten Bogor serta mengetahui kelayakan komik digital berbasis canva terhadap proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Uji validasi dilakukan pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk komik digital berbasis *canva* kepada peserta didik. Hasil validasi dari ahli materi 80% yang berarti layak untuk diimplementasikan, ahli media diperoleh hasil 86% dan ahli bahasa diperoleh hasil 100% yang keduanya dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan, serta uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 23 peserta didik memperoleh nilai yang layak untuk digunakan sebesar 89,82% yang artinya produk komik digital berbasis *canva* ini layak untuk digunakan.

Kata Kunci: ADDIE, Canva, Komik

A. Pendahuluan

Saat ini teknologi digtial sedang berkembang diseluruh dunia yang membuat semua informasi tersedia dengan cepat, teknologi pendidikan juga berkembang baik di Indonesia maupun seluruh dunia. Teknologi pendidikan hadir untuk memecahkan

permasalahan yang ada dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan khususnya di Indonesia. Pendidikan dimasa sekarang menuntut dimilikinya keterampilan dan kreativitas dari seorang guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Seiring dengan berkembangnya era pendidikan, maka perlu diadakannya inovasi-inovasi yang tentunya dapat mendukung proses belajar. Inovasi dilakukan agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak berurutan, itu saja. Kegiatan pembelajaran yang baik tidak lepas dari peran media dalam proses pembelajaran, karena peran media sangat penting sebagai alat membantu siswa. Hal ini tidak bisa dibiarkan begitu saja, guru perlu terus berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu upaya yang mungkin dilakukan yaitu dengan mengembangkan komik digital berbasis canva. Komik digital berbasis canva yang merupakan jenis cerita bergambar yang menggambarkan karakter tertentu yang menyajikan infomasi dan pesan melalui media elektronik.

Media pembelajaran komik digital berbasis canva merupakan media yang sangat menarik. Penelitian dari (Styaningsih & Nuryadi, 2016), menunjukkan bahwa kelas yang diajar dengan media komik digital memiliki kinerja yang lebih baik daripada dengan kelas yang tidak mengajarkan komik digital. Pemanfaatan komik digital yang disediakan oleh canva diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan kepada siswa, dan tentunya komik digital merupakan salah satu inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif serta memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang peneliti yang bermasud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital pada tema 1 indahnya kebersamaan subtema 2 kebersamaan dalam keberagaman pembelajaran 1 kelas IV di SD Negeri Karadenan 01.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D),* meliputi

pembuatan komik digital berbasis canva. Produk tertentu dibuat dan diuji menggunakan metode penelitian ini untuk mengetahui keefektifannya. Berdasarkan (Okra & Novera, 2019) metode yang digunakan sengaja dan sistematis untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, memproduksi, menguji dan memvalidasi keefektifan produk unggulan tertentu disebut penelitian dan pengembangan atau *Research and Development.*

Metode pengumpulan data berupa angket, observasi dan wawancara. Validasi ahli dan tanggapan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan dinilai menggunakan angket.

Teknik analisis data berguna untuk meringkas data yang diperoleh peneliti mengenai komik digitial berbasis *canva.* Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Skor Penilaian Validasi Ahli (Hamzah, 2020)

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut (Herwati, 2016)

$$P\frac{f}{N}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Hasil dari presentase validasi ahli selanjutnya dapat dikelompokkan ke dalam kriteria interprestasi skor menurut skala likert sehingga diperoleh kesimpulan tentang kelayakan komik digital, kriteria interprestasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Kriteria Interprestasi Kelayakan (Novianti & Susilowibowo, 2015:4)

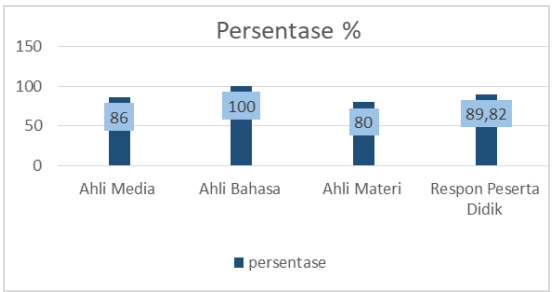
Penilaian	Kriteria Interprestasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ditinjau dari hasil, terlihat peresntase nilai rata-rata yang didapatkan dari ahli media sebesar 86%, ahli bahasa 100%, ahli materi 80% serta respon peserta didik 89,82%. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa pengembangan komik digital berbasis canva tema indahnya kebersamaan subtema kebersamaan dalam keberagaman pembelajaran 1 di keas IV SD "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut berdasarkan dengan penilaian validitas para ahli serta layak untuk di uji cobakan dan terlihat bahwa siswa dapat dengan mudah menggunakan komik digital berbasis canva, dan siswa dapat dengan mudah memahami isi. Siswa tertarik untuk menggunakan komik dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa komik digital berbasis canva tema 1 indahnya kebersamaan subtema 2 kebersamaan dalam keberagaman pembelajaran 1 ini dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar dan dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Respon Peserta Didik



Komik digital merupakan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan terutama di sekolah dasar, komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Komik digital berisi teks, gambar, warna yang dikemas secara menarik dan mudah digunakan siswa sehingga siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja. Menurut (Eva et al., 2020) hasilnya, perkembangan komik digital sangat sesuai dengan tren yang ada. Komik digital merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar menagjar. Penggunaan media komik membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menciptakan lingkungan kelas yang efektif dan kondusif untuk pembelajaran.

Akibatnya, proses pembelajaran memerlukan penciptaan media pembelajaran, salah satunya penciptaan komik digital. Komik digital memenuhi standar media pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran tambahan untuk membantu siswa untuk belajar mandiri, karena dapat diakses menggunakan gadget dan

disajikan gambar beserta warna yang mendukung isi materi dan mudah diakses. Dengan pengembangan media komik digital memberikan keefektifan bagi siswa karena mendapatkan keterampilan dalam menyimak materi dan memotivasi siswa untuk belajar (Wahid & Mutaqin, 2021). Penelitian dan pengembangan komik digital ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development,Implementation,Evaluation).*

Tahap pertama, melakukan analisis mengumpulan infromasi analisis kebutuhan awal, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di kelas khususnya di kelas IV SDN Karadenan 01 Kabupaten Bogor. Setelah itu melakukan analisis dikelas IV dan melakukan observasi setelah wawancara dan observasi dilakukan, akhirnya menemukan bahwa peserta didik kurang mendapatkan media pembelajaran yang bervariatif, dan masih mengandalkan materi yang terdapat dalam buku tematik, sehingga membuat peserta didik terlihat kurang antusian dan guru juga masih jarang menggunakan power point.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wahid & Mutaqin, 2021) siswa menunjukkan bahwa media komik praktis untuk diakses dimana saja dan tidak harus digunakan saat proses pembelajaran saja namun di saat istirahatpun dapat digunakan kembali tanpa didampingi guru. Keunggulan komik digital ini karena diguat dalam format PDF.

Setelah itu, dilakukan tahap kedua yaitu mendesain komik dan menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, mencari materi mengenai tema yang akan dibuat dalam komik, memulai merancang bagian-bagian dalam komik menggunakan canva.

Tahap selanjutnya proses pengembangan tahap untuk menyusun komik digital sesuai dengan desain yang telah dirancang. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Setelah itu produk susah selesai dibuat dalam tahap sebelumnya. Setelah produk sudah selesai dibuat, langkah berikutnya melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing, kemudian di lihat oleh dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan dan saran beserta divalidasi. Kemudian diserahkan kepada validator terdiri dari dua dosen universitas pakuan dan satu gutu sekolah dasar kelas

empat. Validator diminta untuk mengevaluasi produk pada setiap aspek dan memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan. Review dilakukan setelah kesesuaian produk diperiksa oleh penguji sesuai dengan saran dan komentar penguji (pakar media, materi dan bahasa).

Hasil uji validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Saidah, S.Pd memperoleh hasil sangat layak sebagaimana tertulis diatas dan sesuai dengan kriteria interprestasi kelayakan. Materi yang disusun dalam produk komik tema 1 indahnya kebersamaan subtema 2 kebersamaan dalam keberagaman pembelajaran 1 sudah masuk dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan dengan hasil angket uji kelayakan 44 dari skor maksimal 55 dengan presentase 80%.

Hasil uji validasi media desain produk komik dilakukan oleh Bapak M.Ginanjar Ganeswara, S. Kom., M.Pd, validasi dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil yang pertama mendapatkan nilai 41 dari nilai maksimal 50 dengan persentase 82% yang dinyatakan sangat layak tetapi dengan revisi.

Hasil uji validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh Ibu Stella Thalita, M.Pd dilakukan dua kali yang dimana uji hasil validasi bahasa yang pertama memperoleh nilai 18 dari nilai maksimal 40 dengan persentase 45%, dan dinyatakan cukup layak dengan revisi. Revisi yang *terdapat* sebagaimana bisa dilihat diatas seperti Buat kalimat jangan bertele-tele dan gunakan tanda baca, huruf kapital dan istilah yang benar. Lalu uji validasi bahasa yang kedua memperoleh nilai 40 dari nilai maksimal 40 dengan persentase 100% dan dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan komik digital berbasis canva dapat dijadikan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan komik digital berbasis canva memiliki tampilan yang menarik yang dapat menunjang proses pembelajaran. Komik digital berbasis canva membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan menarik perhatian peserta didik. Komik digital ini juga dapat digunakan di kelas maupun di luar lingkungan sekolah.

Berdasarkan uji coba terbatas dengan siswa kelas IV, sebanyak 29 siswa mencapai nilai layak 89,82% yang berarti produk ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melewati tahap uji validasi kepada para ahli, produk pengembangan komik diigital berbasis *canva* siap untuk diuji coba. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 23 peserta didik dikelas IV sekolah dasar. Dan hasil respon peserta didik mengenai produk komik digital berbasis *canva* tema 1 indahnya kebersamaan subtema 2 kebersamaan dalam keberagaman pembelajaran 1 dinyatakan sangat layak dan baik digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran tema 1 indahnya kebersamaan subtema 2 kebersamaan dalam keberagaman pembelajaran 1 dan secara umum produk komik berbasis *canva* ini tidak perlu direvisi dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan tanpa adanya revisi dalam poduk ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). *JPDK : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD*. *4*, 480–489.

Devi, S. R. I. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Kebersamaan Perilaku Terpuji Pada Siswa Kelas Iv Sdn 24 Temmalebba Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo Perilaku Terpuji Pada Siswa Kelas Iv*.

Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1

Musdalifah. (2019). *Diajukan kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.

Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). *No Title*. *VII*(2).

Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP