

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA MATERI PECAHAN DI KELAS IV SDN 02 TIUMANG

Eka Filahanasari¹, Aprimadedi², Rini Rosmawati³

^{1,2,3}FKIP Universitas Dharmas Indonesia

¹ekafilahanasari@undhari.ac.id, ²aprimadedi11@gmail.com

³riinirosmaawati10@gmail.com,

ABSTRACT

This research aims to create comic learning media using the Canva application in order to increase insight into learning media and can be used in schools so that it can produce valid, practical and effective learning media. This comic learning media uses the help of the Canva application. The development model used is the ADDIE. In the analyze step, an analysis of needs, curriculum, materials and students is carried out, then the design stage is designing products in the form of comics, teaching modules and research instruments. In the development stage, validation tests were carried out by 4 validators. The next stage is implementation, namely individual and small group trials to see the level of practicality, then field trials to test the effectiveness of the media that has been created. Meanwhile, evaluation is the evaluation stage. The results of research on the resulting comic learning media obtained material validation scores (content and language), design with an average score of 88.97% was categorized as very valid, and validation of teaching modules with an average score of 87.26% was categorized as very valid. The results of the practicality test by practicing educators and class V students obtained a score of 93.29%, categorized as very practical, the results of the effectiveness test in the form of learning outcomes tests obtained from class IV students obtained an average score of 98.57 with a classical completion percentage of 100% categorized as very effective.

Keywords: Development, Comic, Canva, Fractional

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva guna untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran dan bisa digunakan di sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran komik ini menggunakan bantuan aplikasi canva. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE . Pada tahap *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, materi, dan peserta didik , selanjutnya tahap *design* yaitu merancang produk berupa komik, modul ajar dan instrument penelitian. Tahap *development*, dilakukan uji validasi oleh 4 validator. Selanjutnya tahap *implementation* yaitu uji coba perorangan dan kelompok kecil guna melihat tingkat kepraktisan, selanjutnya uji coba lapangan untuk menguji keefektivan media yang telah dibuat. Sedangkan *evaluation* yaitu tahap evaluasi. Hasil penelitian terhadap media pembelajaran komik yang dihasilkan memperoleh nilai validasi materi (isi dan bahasa), *design* dengan rata-rata nilai 88,97% dikategorikan sangat valid, dan validasi modul ajar dengan rata-rata nilai 87,26% dikategorikn sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh praktisi pendidik dan peserta didik kelas V memperoleh nilai 93,29% dikategorikan sangat praktis, hasil uji

efektivitas berupa tes hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik kelas IV memperoleh nilai rata-rata 98,57 dengan presentase ketuntasan secara klasikal 100% dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik, Canva, Pecahan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses meningkatkan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral peserta didik dalam kehidupan sosial (Friska et al., 2022). Oleh karena itu pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Maka dari itu mutu pendidikan merupakan landasan terpenting untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan yang akan membentuk karakter generasi penerus bangsa, yang siap menghadapi situasi apapun (Filahanasari et al., 2022). Pendidikan sangat erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mengalami kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai bidang kehidupan manusia, karena pendidikan harus memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan

mutu serta kualitas proses pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Sekarang pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi pergeseran sistem pendidikan yang semula menerapkan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka.

Berdasarkan PLP dan observasi yang penulis lakukan pada hari Senin tanggal 15 Januari 2024 di kelas 4 SD Negeri 02 Tiumang, terdapat permasalahan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada kurikulum merdeka. Permasalahan tersebut diantaranya adalah peserta didik kurang memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pembelajaran matematika. Matematika dianggap mata pelajaran yang susah dan membosankan, peserta didik sering tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.

Permasalahan tersebut terjadi karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran matematika. Guru mengajar hanya menggunakan buku cetak, hal ini diperkuat dengan temuan penulis dari hasil wawancara dengan wali kelas IV. Ditemukan permasalahan diantaranya adalah Guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran menarik. Guru belum memaksimalkan pengembangan terhadap media pembelajaran, khususnya media komik. Permasalahan tersebut akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman materi pecahan dan hasil belajar matematika pada peserta didik di kelas IV SDN 02 Tiumang. Agar peserta didik dapat memahami pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan dengan baik maka diperlukan suatu pembelajaran yang menarik. Pada saat sekarang ini banyak sekali media-media yang dapat digunakan oleh guru sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media tersebut diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pembelajaran matematika khususnya pada materi

pecahan pada peserta didik. Media pembelajaran komik dapat memotivasi semangat belajar peserta didik, sehingga memperoleh hasil yang berkesan dan dapat lebih mengingat materi dalam situasi konkret (Pujianingtias et al., 2019). Dalam proses pembelajaran, penggunaan media komik sebagai titik awal pembelajaran memudahkan pengenalan peserta didik, terutama dalam pengenalan isi pelajaran yang memerlukan penyajian abstrak dan konkret. Dalam konteks ini, komik berperan penting dengan mengungkapkan persepsi abstrak dengan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari.

Komik merupakan suatu bentuk cerita yang menggunakan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai tujuan untuk menyampaikan informasi sehingga mudah dimengerti. Keberadaan komik yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran karena menyajikan materi yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat membantu

dalam membuat, merancang dan mendesain secara online yang dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Melalui pemanfaatan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva oleh guru, guru dapat memberikan akses materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif untuk pembelajaran matematika materi pecahan yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat membaca dan memahami materi yang ada didalam komik serta dapat mendorong peserta didik untuk belajar mandiri. Dengan demikian komik media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bagi peserta didik. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Materi Pecahan Di Kelas IV SD" yang valid, praktis, dan efektif untuk membentuk proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development

(R&D). Penelitian ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation* (Rustandi & Rismayanti, 2021). Penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Di tahapan ini yaitu melakukan pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis peserta didik.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan yang dilakukan adalah mendesain produk berupa komik dan modul ajar yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan, serta rancangan lembar penilaian validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini hasil produk diberikan kepada ahli media dan materi pembelajaran untuk mendapatkan masukan tentang produk. Validasi ahli akan dilakukan dengan cara pemberian angket dan lembar validasi.

4. Tahap *Implementation*
 (Implementasi)

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran komik yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil untuk melihat kepraktisan dan uji coba lapangan untuk melihat keefektifan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk uji lapangan skala besar dan produk akhir dengan melakukan evaluasi formatif. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak. Langkah-langkah analisis data dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis Validitas

Langkah-langkah validasi media pembelajaran dilakukan sesuai data dari lembar validasi dengan skor sebagai berikut :

Nilai	Konversi skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Modifikasi dari Darma & Putra (2020)

Penentuan nilai validitas dapat dilakukan menggunakan rumus berikut:

Rumus:

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

V = validitas

f = perolehan skor

n = skor maksimal

Kategori valid media pembelajaran komik materi pecahan ini dapat diamati melalui tabel berikut :

Interval (%)	Kriteria
$0 \leq V \leq 20$	Tidak valid
$20 < V \leq 40$	Kurang valid
$40 < V \leq 60$	Cukup valid
$60 < V \leq 80$	Valid
$80 < V \leq 100$	Sangat valid

Modifikasi dari Darma & Putra (2020)

2. Analisis Praktikalitas

Analisis pratikalitas dapat diketahui dengan lembar praktikalitas yang digunakan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran yang telah dibuat berupa analisis respon guru dan peserta didik.

Hasil analisis praktikalitas tersebut bisa diukur menggunakan rumusan seperti tabel di bawah ini:

Nilai	Konversi skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4

Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Modifikasi dari Darma & Putra (2020)

Angket kepraktisan media pembelajaran dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Praktikalitas

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimum

Menentukan Kriteria kepraktisan menggunakan klasifikasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Interval (%)	Kategori
$0 \leq P \leq 20$	Tidak praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat praktis

Modifikasi dari Darma & Putra (2020)

3. Analisis Efektivitas

Efektivitas media pembelajaran komik dapat diketahui dengan menganalisis data tes hasil belajar. Untuk menentukan nilai efektif media menggunakan rumus sebagai berikut :

$$E = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Efektivitas

f = Siswa yang tuntas KKTP

n = Jumlah siswa keseluruhan

Menentukan kriteria keefektifan dapat dilakukan menggunakan klasifikasi yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Interval (%)	Kategori
$0 \leq E \leq 20$	Tidak efektif
$20 < E \leq 40$	Kurang efektif
$40 < E \leq 60$	Cukup efektif
$60 < E \leq 80$	Efektif
$80 < E \leq 100$	Sangat efektif

Modifikasi dari Darma & Putra (2020)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk didalam bidang Pendidikan yaitu pengembangan media pembelajara komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Setelah pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

a) Hasil Tahapan *Analyze* (Analisis)

Media Pembelajaran Komik

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV SDN 02 Tiumang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, banyak ditemukan peserta didik yang kesulitan memahami materi khususnya pada pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik dan membosankan.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu berupa media pembelajaran komik. Agar peserta didik menyukai dan mudah memahami matematika materi pecahan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

2. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya di kelas IV. Dalam analisis kurikulum ini ditemukan bahwa SDN 02 Tiumang sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan sistem pembelajaran

yang berorientasi pada sistem merdeka belajar.

3. Analisis Materi

Materi yang diambil pada penelitian pengembangan ini yaitu materi Matematika kelas IV tentang pecahan. Berikut ini merupakan hasil analisis materi pecahan yang dipilih dalam pengembangan ini:

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran pada materi pecahan ini adalah pada akhir fase B dapat membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pembilang satu, membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama, menentukan pecahan senilai, menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, dan menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur tujuan pembelajaran pada materi pecahan ini adalah Peserta didik dapat dapat membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pembilang satu, membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan penyebut yang sama, menentukan pecahan senilai, menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, dan menghubungkan

pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen

3. Tujuan Pembelajaran (TP)

Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan pecahan dengan pembilang satu, , dapat membandingkan dan mengurutkan antarpecahan dengan penyebut yang sama, dapat menentukan pecahan senilai, dapat menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, dapat menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen

4. Analisis Peserta Didik

Hasil analisis peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 02 Tiumang berjumlah 14 orang dengan mayoritas suku Jawa, namun komunikasi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik ketika proses pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia. Peserta didik memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda, namun selama peneliti melakukan observasi dan analisis, belum ditemukan adanya variasi kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika. Sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi. Dari asesmen

diagnostik yang telah dilakukan oleh wali kelas IV diawal semester ganjil sebelumnya di peroleh data bahwa dari 14 peserta didik mayoritas memiliki gaya belajar visual.

Peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan membaca buku yang terdapat gambar menarik didalamnya. Gaya belajar peserta didik ini menjadi salah satu landasan untuk mengembangkan media pembelajaran komik karena komik merupakan media bergambar yang berisi materi dengan dialog dan gambar yang menarik didalamnya,.

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat penting dilakukan untuk merancang media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan.

2. Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Hasil tahap perancangan (*Design*) yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil Rancangan Instrumen Penelitian

Instrumen yang dirancang yaitu lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas.

2. Hasil Rancangan Media Pembelajaran Komik

Penyajian media pembelajaran komik yang dikembangkan disusun secara sistematis dimulai dari cover, kata pengantar, daftar isi, CP, ATP, TP, tata cara membaca komik, pengenalan tokoh, materi, soal setiap akhir topik materi.



Gambar 1 Cover Komik



Gambar 2 Cara Membaca Komik



Gambar 3 Materi Topik A

3. Hasil Tahap (Development) Pengembangan

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

1. Data Validasi

Penyajian data validitas media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan dapat dilihat dari aspek materi (isi dan bahasa) dan *design*.

Tabel 1 Data Hasil Uji Validitas

Aspek	Nilai	Kategori
Materi		
(Isi dan Bahasa)	80,62%	Sangat Valid
Design	97,33%	Sangat Valid
Rata-rata	88,97%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa hasil validasi materi (isi dan bahasa) memperoleh hasil 80,62% dan dikategorikan sangat valid. Validasi *design* memperoleh hasil 97,33% dan dikategorikan sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata nilai 88,97% dengan kategori sangat valid.

4. Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan sangat valid oleh validator. Selanjutnya media pembelajaran komik dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Data Praktikalitas

Data kepraktian diambil dari angket respon pendidik dan peserta didik kelas V untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik yang dikembangkan.

Tabel 2 Data Hasil Uji Praktikalitas

Aspek	Nilai	Kategori
Pendidik kelas IV	95,71%	Sangat Praktis
Peserta Didik kelas V	90,88%	Sangat Praktis

Rata-rata	93,29%	Sangat Praktis
-----------	--------	----------------

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu pendidik kelas IV dengan hasil 95,71% dikategorikan sangat praktis. Hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu peserta didik kelas V memperoleh hasil 90,88% dikategorikan sangat praktis. Sehingga diperoleh rata-rata nilai 93,29% dengan kategori sangat praktis.

3. Data Hasil Efektivitas

Penyajian data efektivitas pada uji coba produk pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD berguna untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik.

Tabel 3 Data Hasil Uji Efektivitas

Nama siswa yang tuntas	jumlah siswa	Nilai	Kategori
Peserta Didik kelas V	14	14	100% Sangat Efektiv
Rata-rata		100%	Sangat Efektiv

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji efektivitas media pembelajaran komik

menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD mendapatkan hasil dengan presentase ketuntasan secara klasikal 100% telah memenuhi kriteria efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV di SDN 02 Tiumang pada saat proses kegiatan pembelajaran.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai solusi dalam meningkatkan kemampuan pemahaman materi pecahan bagi peserta didik. Media pembelajaran komik ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran komik, menggunakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development(R&D). Model pengembangan media pembelajaran komik ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Kelima tahap tersebut dilakukan mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada

tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis peserta didik. Tahap perancangan disini melakukan perancangan instrument penelitian, perancangan media pembelajaran komik, dan modul ajar. Tahap pengembangan melakukan validasi media pembelajaran komik dan modul ajar yang divalidator oleh Dosen FKIP dan FILKOM UNDHARI, ada beberapa aspek yang divalidasi yaitu aspek materi (isi dan bahasa), design, dan modul ajar. Tahap implementasi dilakukan dengan mengambil data praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik, serta data efektivitas yang dilihat dari hasil soal tes hasil belajar. Tahap implementasi yaitu uji coba media pembelajaran dilaksanakan di SDN 02 Tiumang dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah peserta didik 14 orang pada tanggal 06 Mei – 06 Juni 2024. Tahap terakhir dari model ADDIE adalah tahap evaluasi, hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis validasi media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi standar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran komik divalidasi oleh 4 orang validator. Validator yang dilibatkan adalah ahli materi (isi dan bahasa), ahli *design*, ahli modul ajar, dan ahli produk yang telah dikembangkan akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivannya. Kevalidan produk dapat dilihat dari lembar validasi setiap instrumen penelitian oleh validator. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dengan kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

1. Validitas Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Materi Pecahan Di Kelas IV SD, dan Modul Ajar.

Uji validasi terhadap media pembelajaran komik ini dilakukan oleh 4 validator yang melakukan pengkajian terhadap aspek materi (isi dan bahasa), *design*, dan modul ajar. aspek materi (isi dan bahasa) dari validator Suci Rahma Putri, M.Pd.

memperoleh nilai 80% dengan kategori valid, Dwi Novri Asmara, M.Si. memperoleh nilai 81,25% dengan kategori sangat valid sehingga pada aspek materi (isi dan bahasa) memperoleh nilai rata-rata 80,62% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek *design* dari validator Dr. Raimon Efendi, S.AB.M.Kom. memperoleh nilai 98,66% dengan kategori sangat valid, Melisa Anggrayni, M.Pd. memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat valid, sehingga pada aspek *design* memperoleh nilai rata-rata 97,33% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian diperoleh rata-rata nilai validasi materi (isi dan bahasa) dan *design* media pembelajaran komik materi pecahan yaitu 88,97% dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD yang telah dikategorikan sangat valid kemudian diuji cobakan.

Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dinyatakan sangat valid karena telah disusun sesuai CP, TP, dan ATP yang terdapat pada modul ajar. Selain itu media pembelajaran komik telah memenuhi seluruh kriteria penilaian

validitas produk. Suatu produk dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur, sehingga berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dapat dikatakan sangat valid.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Materi Pecahan Di Kelas IV SD.

Media pembelajaran komik yang telah teruji kevalidannya dan telah dilakukan revisi sesuai saran validator selanjutnya akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik yang menjadi praktisi untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran komik. Melalui tahap ini, diperoleh data bahwa media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD mendapat hasil praktikalitas dari pendidik dengan nilai 95,71% dikategorikan sangat praktis. Sedangkan data praktikalitas yang diperoleh dari peserta didik kelas V mendapatkan hasil nilai rata-rata 90,88% dikategorikan sangat praktis. Maka diperoleh hasil praktikalitas dengan nilai rata-rata 93,29% dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran komik dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran,

3. Efektivitas Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Materi Pecahan Di Kelas IV SD

Hasil efektivitas media pembelajaran komik diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik dan menjawab soal tes hasil belajar 30 butir soal. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta dapat dilihat dari tercapainya KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah. Data hasil uji efektivitas yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa semua peserta didik tuntas memperoleh nilai rata-rata 98,57 dengan presentase ketuntasan secara klasikal 100% dikategorikan sangat efektif.

Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dapat dikatakan efektif dilihat dari tes hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan, uji coba, dan evaluasi yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis yang diperoleh dari data uji validasi oleh empat validator menunjukkan bahwa ketepatan materi (isi dan bahasa), design, dan modul ajar yang digunakan sebagai lembar uji validitas dalam media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD menunjukkan bahwa media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD memperoleh nilai rata-rata 88,97% yang dikategorikan sangat valid. Maka media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dapat

digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil analisis yang diperoleh dari angket respon pendidik dan respon peserta didik sebagai lembar uji praktikalitas menunjukkan bahwa bahan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD memperoleh nilai rata-rata 93,29% yang dikategorikan sangat praktis. Maka media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dapat membantu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil analisis yang diperoleh dari tes hasil belajar oleh peserta didik sebagai lembar uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD memperoleh rata-rata 98,57 dengan presentase ketuntasan secara klasikal 100% yang dikategorikan sangat efektif. Maka media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva materi pecahan di kelas IV SD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., & Feliks, D. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III Di SDN 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-Math Edu Intellectuals Journal*, 4(3), 763-771.
- Batubara, H. H., Islam, U., & Walisongo, N. (2020). *Tips dan Trik Merancang Komik Pendidikan*. Semarang : Fatawa Publishing.
- Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. Mosharafa : *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, 323–334.
- Dellasari, D., Imansyah, F., & Marleni. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SDN 53 Prabumulih. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-6.
- Filahanasari, E., Sari, N. P., & Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata Di Kelas III SDN 308 Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 09(02), 2525-2529.
- Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Oktaria, I. (2023). Pengembangan e-LK Matematika Materi Luas Berbantuan Aplikasi *Live Worksheets* Kelas IV Sekolah Dasar Berorientasi Merdeka Belajar. *JURNAL IKA : PGSD UNARS*, 13(1), 13-24.
- Pujianingtias, E. N., Saputra, H. J., & Muhajir, M. (2019). Pengembangan Media Majamat pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257–263.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57-60.
- Safira, L., Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(2), 637-644.
- Siregar, A. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 5(1), 124-129..