

Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Canva* dan *QR Code* Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar

Thalia Nur Halizah^{1*}, Leny Suryaning Astutik²

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI, Program Studi Pendidikan Dan Sekolah Dasar, Kabupaten Tulungagung
Email: thalianur27@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-comic* menggunakan aplikasi *Canva* yang dikombinasikan dengan *QR Code* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri 1 Rejotangan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya fokus belajar siswa terhadap materi yang bersifat abstrak serta keterbatasan media pembelajaran digital di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kevalidan ditentukan validasi ahli media dan validasi ahli materi, penilaian dari ahli media mendapat skor 82 % dalam kategori “sangat valid”. Hasil penilaian ahli materi mendapat skor 92 % dalam kategori “sangat valid”. Hasil penilaian dari respon peserta didik kelas III dari skala kecil dan besar mendapat skor presentase yaitu 92 % dalam kategori “sangat valid”. Hasil penilaian dari guru dari skala kecil dan besar mendapat skor presentase yaitu 91 % dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan pada proses pembelajaran.

Keywords: *Canva, E-Comic, PPKn, QR Code*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pengajaran dalam upaya meningkatkan pengetahuan bernegara yang mengandung nilai karakter yang memiliki fungsi agar manusia Indonesia berpikir positif, mampu menerima segala perbedaan dalam meningkatkan kemajuan bangsa serta keterampilan, sehingga peserta didik mampu menjalani hidup sesuai dengan nilai-nilai hukum (Sunaryati et al., 2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan seringkali menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menarik belajar peserta didik Sekolah Dasar. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan media pembelajaran yang relevan, kurangnya variasi metode pengajaran, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang

kurang interaktif cenderung membuat peserta didik merasa bosan, sehingga materi yang diajarkan tidak dapat dipahami dan tidak diterapkan secara maksimal (Astutik et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Salah satu Inovasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yaitu Pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti *E-comic* (Indriasih et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Rejotangan kelas III pada tanggal 20 Januari 2025 kondisi kelas secara umum cukup kondusif, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang

memperhatikan saat pembelajaran, seperti menggambar atau berbicara dengan teman. Materi sebagian besar dapat dipahami oleh peserta didik, meskipun belum merata. Media pembelajaran yang digunakan (gambar, video, dan alat peraga) cukup menarik, mampu meningkatkan antusiasme, dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Namun, masih ada keterbatasan alat dan waktu persiapan yang cukup lama. Guru mengalami kesulitan dalam mengelola kelas agar tetap fokus dan menghadapi tantangan dalam mengajar materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Teknologi telah digunakan, meskipun masih terbatas, dan fasilitas belajar sudah tersedia dengan cukup baik. Kebisingan dari luar kelas juga menjadi faktor pengganggu jalannya pembelajaran. Secara keseluruhan, media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik, meskipun masih diperlukan variasi metode pembelajaran dan peningkatan dalam pengelolaan kelas.

Menurut penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh (Tyas, Lisa Fitrianing; Aeni, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Pada Pembelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini bahwa media komik berbasis Canva ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Penelitian yang kedua dilakukan oleh (Pasien & Studi, 2024) “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai”. Berdasarkan Hasil analisis peserta didik yang tuntas 23 orang dan

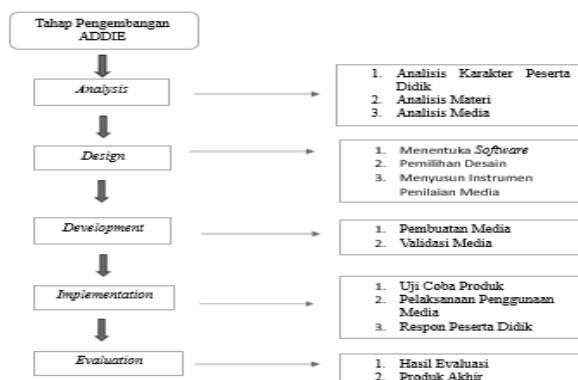
tidak tuntas 2 orang dengan jumlah 25 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 23 orang di bagi jumlah peserta didik 25 orang dikali 100 hasilnya 92% berkategori sangat efektif. Serta penelitian yang ketiga dilakukan oleh (Budaya et al., 2024) yang berjudul “Pengembangan E-Komik Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas VII SMP Kristen 1 YPK Malang”. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran E-comic menggunakan aplikasi Canva terdiri dari dua aspek penilaian dari ahli media dan materi. Hasil yang diperoleh dari pengembangan E-comic menunjukkan “sangat valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas VII. Hal ini terlihat dari persentase validasi ahli media sebesar 95,31%, validasi ahli materi sebesar 89,55%, dan selanjutnya persentase validasi ahli media sebesar 93% menunjukkan kriteria “sangat valid dan layak” sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-comic* berbasis *Canva* dan *QR Code* pada mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi, bagaimana proses pengembangan media tersebut, bagaimana tingkat kevalidannya, dan bagaimana kepraktisannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan *E-comic*, menilai kevalidan produk yang dihasilkan, serta mengetahui tingkat kepraktisan media dalam mendukung proses pembelajaran PPKn di kelas III SD. Berdasarkan latar belakang

tersebut saya akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan *E-comic* Berbasis *Canva* Dan *Qr Code* Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Adapun langkah pengembangan model ADDIE yaitu *Analyz* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementasi* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan *E-Comic* (Sujatniko & Fathoni, 2020)

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif. Media *e-comic* dilakukan validasi dengan metode analisis data deskriptif untuk menghitung penerimaan media *e-comic* yang dihasilkan. Hasil aspek validasi dievaluasi oleh validator disajikan dalam tabel. Menentukan rumus yang dimodifikasi dari (Yasra, 2023) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : presentase skor.

$\sum R$: jumlah jawaban yang diberi validator.

N : jumlah skor maksimal.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kevalidan *E-Comic*

Kriteria validitas	Tingkat validitas	Kelayakan
80%-100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi	Sangat Valid
60%-80%	Valid atau dapat digunakan atau tetap revisi kecil	Valid
40%-60%	Kurang valid, disarankan untuk tidak digunakan	Tidak Valid
20%-40%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan	Tidak Valid
0%-20%	Sangat tidak valid atau tidak boleh digunakan	Sangat tidak valid

Sumber: (Yasra, 2023)

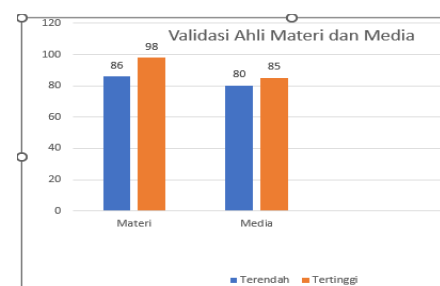
Tabel 3. Kriteria Penilaian Kepraktisan *E-Comic*

Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan	Kelayakan
80% - 100%	Sangat praktis atau dapat digunakan tanpa revisi	Sangat Praktis
50% - 80%	Praktis atau dapat digunakan dengan revisi kecil	Praktis
40% - 60%	Kurang praktis, disarankan untuk tidak digunakan	Tidak Praktis
20% - 40%	Tidak praktis atau tidak boleh digunakan	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis atau tidak boleh digunakan	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Yasra, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

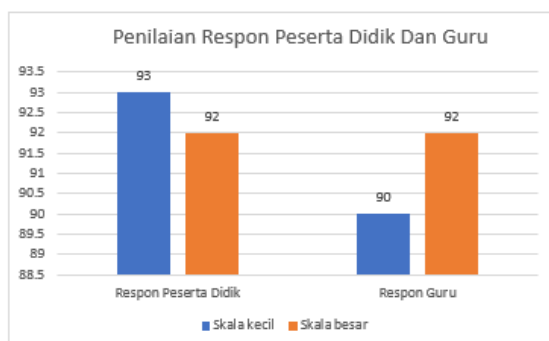
Instrumen penilaian diberikan kepada 2 ahli media dan 2 ahli materi untuk memperoleh evaluasi objektif terhadap media dan isi pembelajaran. Ahli media menilai aspek visual, desain, kejelasan informasi, dan teknis, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, keakuratan konsep, dan keterpahaman materi. Kedua instrumen menggunakan skala Likert dan menyediakan ruang untuk saran, yang digunakan sebagai dasar perbaikan agar media dan materi pembelajaran lebih layak, efektif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.



Gambar 2. Hasil Validitas Materi dan Media

Berdasarkan gambar diagram kevalidan media *E-Comic* terdapat nilai terendah ahli materi dengan skor 86%. kriteria valid dan nilai tertinggi mendapatkan skor 98% kriteria sangat valid. Kevalidan selanjutnya terdapat nilai terendah dari ahli media dengan skor 80% kriteria valid dan nilai tertinggi terdapat skor 85% dengan kriteria sangat valid. . Nilai Tertinggi ditandai dengan warna orange pada diagram dan nilai terendah ditandai dengan warna biru pada diagram.

Instrumen penilaian diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengumpulkan tanggapan terhadap penggunaan media *E-Comic* dalam pembelajaran. Instrumen guru bertujuan memperoleh masukan dan saran guna perbaikan media, sedangkan instrumen peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan, pemahaman, dan pengalaman belajar mereka. Keduanya menggunakan skala Likert dan menyediakan ruang untuk saran. Berikut adalah diagram penilaian Respon peserta didik dan Guru. Instrumen peserta didik diberikan kepada 23 siswa kelas III SD Negeri 1 Rejotangan.



Gambar 3. Hasil Respon Peserta Didik dan Guru

Berdasarkan gambar diagram penilaian respon peserta didik terdapat nilai dari skala kecil dengan skor 93% kriteria “sangat praktis” dan skala besar mendapatkan skor 92% kriteria “sangat praktis”. Penilaian selanjutnya

terdapat penilaian guru dari skala kecil dengan skor 90% kriteria “sangat praktis” dan penilaian guru dari skala besar terdapat skor 92% dengan kriteria “sangat praktis” Nilai skala besar ditandai dengan warna orange pada diagram dan nilai skala kecil ditandai dengan warna biru pada diagram.

Hasil dari pengembangan media ini dengan materi “Bersatu Dalam Keberagaman” dirancang sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas III SD Negeri 1 Rejotangan tema 5 subtema 1 semester 2. Desain *e-comic* dibuat menggunakan platform *canva* dengan tampilan visual yang menarik dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Materi dalam *e-comic* dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku, serta disajikan dengan bahasa yang sederhana, alur cerita yang mudah dipahami, dan ilustrasi yang mendukung pemahaman peserta didik. Selain konten utama dalam bentuk gambar dan dialog, *e-comic* dilengkapi dengan *qr code* yang mengarahkan peserta didik pada materi tambahan berupa video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas, memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keberagaman, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan modern.



Gambar 4. Hasil Pengembangan Media

Berdasarkan gambar di atas menampilkan tampilan awal dari media pembelajaran berbasis E-Comic dengan tema "*Bersatu dalam Keberagaman*" untuk kelas III semester 1. Halaman pertama menunjukkan judul materi dengan latar budaya Indonesia, sedangkan halaman terakhir menampilkan erta tersedia kuis sebagai latihan untuk memahami materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media *E-comic* berbasis Canva dan *QR Code* pada materi "*Bersatu dalam Keberagaman*" untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Rejotangan berhasil dikembangkan melalui model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 92% dan oleh ahli media sebesar 82%, yang keduanya tergolong dalam kategori "sangat valid". Selain itu, hasil angket dari peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan, dengan skor masing-masing sebesar 92% dan 91%. Dengan demikian, media e-comic ini dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran pada materi "*Bersatu dalam Keberagaman*" di kelas III.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua dosen, pembimbing, penguji, guru dan pihak sekolah serta semua pihak yang turut andil membantu terlaksana penelitian dan penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Jadmiko, R. S. (2024). *Pengembangan LKPD Mengenal Huruf Alfabet dan Coding Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 09, 100–103.
- Budaya, S., Oktavianis, M., Nedy, R., Agustina, W., Hidayati, P. I., & Prasetyo, A. H. (2024). *Pengembangan E-Komik Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas VII SMP Kristen 1 YPK Malang*. 30, 227–234.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162.
<https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Pasien, P., & Studi, H. (2024). 3 1,2,3. 4(September), 2020–2025.
- Sujatniko, F., & Fathoni, M. (2020). *Pengembangan Media E-Komik Berbasis Website Canva pada Materi Sistem Komputer Kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya*. 28–43.
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Alpian, Y. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Janacitta*, 6(2), 85–93.
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i2.2575>
- Tyas, Lisa Fitrianing; Aeni, K. (2020). *Pengembangan Media Komik Berbasis*. 9(2), 52–61.