

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva Materi Aku Peduli Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar

Wilda Rizqi Septian^{1*}, Nourma Oktaviarini²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI
Email: wilda9186@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Canva pada materi "Aku Peduli Lingkungan" untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan, yang masih didominasi buku teks dan ceramah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa komik digital yang memuat teks, gambar, dan animasi dan dapat diakses melalui link dari aplikasi Canva. Uji validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta diuji keterapannya melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan pada siswa kelas II SDN 3 Bendosari. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah validasi media oleh validator media diperoleh persentase sebanyak 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan penilaian dari validator materi diperoleh persentase sebanyak 80% dengan kategori sangat valid, serta penilaian respon peserta didik diperoleh persentase sebanyak 91% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis Canva ini dinilai sangat layak dan praktis digunakan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Keywords: ADDIE, Aku Peduli Lingkungan, Canva, Komik digital, Pendidikan pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal terpenting dalam hidup karena pendidikan menjadi jendela dunia setiap orang. Setiap orang berhak dan diharapkan berkembang selamanya karena pendidikan tidak akan pernah berakhir, baik itu pendidikan formal dan informal (Heni Ica Ningrum & Nurita Primasatya, 2024, hal.287). Menurut Natalia, Lena Saingo, Yakobus Adi Agama (2023, hal.266) Pendidikan adalah salah satu aspek kunci dalam pembentukan moral dan karakter positif dalam diri setiap individu dan perkembangan masyarakat. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan, menginternalisasi, dan mewujudkan nilai-nilai

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga individu mampu menjadi warga negara yang berperan aktif dalam membangun bangsa.

Pancasila merupakan suatu sistem yang memuat nilai-nilai Pancasila dan nilai-nilai tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan, Hal tersebut menjadikan Pancasila sebagai pedoman hidup yang komprehensif dan relevan dalam membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Syabrina & Arrazi (2025, hal.532) Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar bagi setiap kehidupan warga negara untuk dijadikan sebuah patokan atau pegangan dalam menjalin kehidupan sebagai

warga negara yang baik atau sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada generasi muda.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi telah berdampak pada perkembangan media pembelajaran yang digunakan, Perkembangan tersebut semakin beranekaragam dari semula yang hanya berwujud gambar maupun diagram dan grafik, telah berkembang ke media yang lebih canggih dengan memanfaatkan teknologi komputer atau smartphone, media pembelajaran terus berkembang mengikuti dinamika zaman, terutama dengan kemajuan teknologi yang membawa kita ke era digital.

Di era digital ini, kemajuan teknologi telah membuka banyak kemungkinan dan peluang dalam bidang pendidikan, Salah satu contohnya adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti media pembelajaran komik digital. Menurut Novika Apri Yunanda & Sujarwo (2024, hal.442) komik digital adalah transformasi teknologi media komik yang berbentuk cetak atau buku menjadi komik digital dengan format elektronik, Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa media komik digital merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, dan teknologi.

Berdasarkan observasi pada 14 November 2024 di sekolah dasar di desa Bendosari Ngantru ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II masih didominasi metode ceramah dan media konvensional seperti buku teks. Hal ini menyebabkan rendahnya semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru menyatakan bahwa kurangnya variasi dan daya tarik media menjadi penyebab utama kebosanan siswa dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa komik digital. Komik dinilai efektif karena menggabungkan elemen visual dan teks, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, penggunaan media digital menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *Canva*, sebuah platform desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai fitur, template, dan elemen desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat komik digital. *Canva* memungkinkan guru membuat media pembelajaran menarik melalui desain visual yang kreatif, seperti poster, brosur, grafik, hingga komik interaktif (Tri Latifah, 2024, hlm. 110). Selain itu, *Canva* juga mendukung konektivitas dengan media sosial dan memiliki manfaat besar dalam menciptakan desain edukatif yang menarik (Sadarman Bawamenewi, Mastawati Ndruru, & Lestari Waruwu, 2024, hl. 155).

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan oleh (Aulika et al, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Kelas III Di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *canva* terbukti layak digunakan. Selain itu media komik digital memiliki kepraktisan ketika digunakan oleh guru dan peserta didik. Dengan adanya media komik digital hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian diatas tersebut peneliti tertarik mengembangkan komik digital berbasis *canva*.

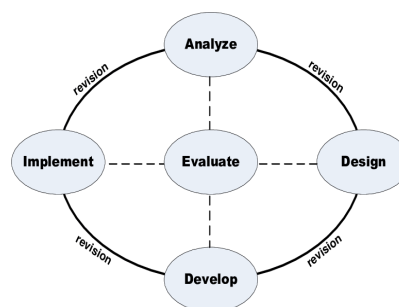
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang sering disingkat dengan *R&D* (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan proses atau langkah dalam mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertimbangkan. Model yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE Meilani, (2023, hal.4). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Negeri 3Bendosari. Peneliti merencanakan penelitian mulai dari tanggal 21-28 Mei. Waktu ini meliputi kegiatan persiapan hingga penyusunan hasil penelitian.

Subjek uji coba penelitian ialah peserta didik kelas II SD Negeri 3 Bendosari dengan jumlah peserta didik 20. Sedangkan waktu penelitian dan pengembangan di SD Negeri 3 Bendosari adalah semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek pada penelitian ini merupakan sasaran sebagai uji coba,

sedangkan uji coba produk dilakukan pada ahli materi dan ahli media.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi).



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE (Adolph, 2016)

Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, angket, dan dokumentasi yang dilakukan dengan guru serta peserta didik di SD Negeri 3 Bendosari. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Media pembelajaran komik digital dilakukan validasi dengan metode analisis data deskriptif untuk menghitung penerimaan media pembelajaran komik digital yang dihasilkan. Hasil aspek validasi dievaluasi oleh validator disajikan dalam tabel. Menentukan rumus yang dimodifikasi Purwanto, (2015) dalam Wati & Ana, (2023, hal.229) dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan tentang kelayakan media komik digital berdasarkan kriteria presentase sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria tingkat kevalidan

Presentase	Bobot	Keterangan
0%-25%	Tidak Valid	Revisi Total
26%-50%	Kurang Valid	Sebagian Besar Revisi
51%-75%	Valid	Sebagian Kecil Revisi
76%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Pada pembagian kriteria penilaian di atas dapat dijadikan acuan terhadap hasil penilaian yang digunakan untuk menentukan kriteria layak tidaknya produk yang telah dikembangkan. Media pembelajaran komik digital tersebut dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian dari uji pengguna minimal termasuk dalam kriteria sangat valid dan valid.

Artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi selanjutnya di telaah secara sistematis. Dari proses penyaringan tersebut didapatkan 7 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan ada 13 artikel eksklusi. Artikel yang akan dianalisis adalah 7 artikel yang berkaitan erat dengan kata kunci yang dipakai. Kemudian artikel-artikel ini dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, dengan tujuan mampu mendapatkan jawaban atas pertanyaan peneliti yang akan dibahas. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan memberi deskripsi terhadap data yang sudah ditetapkan tanpa bertujuan menyimpulkan sesuatu secara umum. Statistik deskriptif penelitian ini dipakai dalam mendeskripsikan sample, kemudian melakukan review dan analisis artikel yang lebih dalam tentang hasil dari penelitian yang dipaparkan dalam bagian pembahasan dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa “Media Pembelajaran komik digital berbasis canva materi aku peduli lingkungan kelas II Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

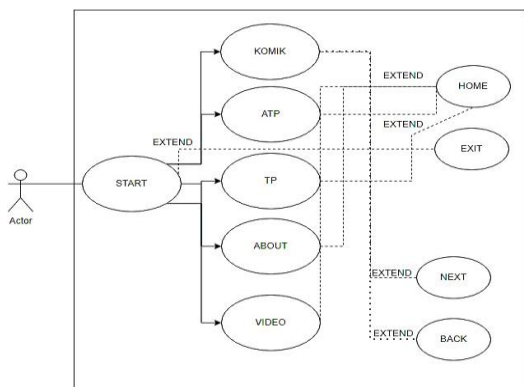
1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap ini berkaitan dengan observasi serta wawancara di kelas 2 SDN 3 Bendosari dengan Upaya dapat mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *canva*. Berdasarkan hasil observasi dari kelas 1 sampai 6 peneliti tertarik untuk meneliti di kelas 2 dikarenakan masih terdapat tantangan yang harus dituntaskan yaitu aktivitas pembelajaran yang berlangsung didominasi oleh ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku teks yang kurang bervariasi. Dengan harapan produk ini dapat membantu pada kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini tahap analisis dilaksanakan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang perlu diselesaikan peneliti. Media ini dikembangkan dengan fokus terhadap mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, materi Aku Peduli Lingkungan di Kelas 2 SDN 3 Bendosari.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada penelitian ini, tahap desain dilakukan untuk merancang media pembelajaran komik digital berbasis *canva*.

Dari media pembelajaran yang dikembangkan dalam storyboard dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Alur Komik Digital

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya pada storyboard. Tetapi tidak menutup kemungkinan apabila ada pengembangan yang dilakukan agar menjadi lebih efektif dan efisien dari yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahapan ini juga dilakukan validasi oleh ahli media dan juga ahli materi guna mendapatkan saran dan perbaikan untuk media pembelajaran sebelum diujikan.

Hasil pembuatan produk yang telah dianalisis dari pengumpulan data saat Observasi di SD Negeri 3 Bendosari adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Canva*

Hasil media komik digital akan di validasikan ke 1 ahli media dan 1 ahli materi. Divalidasi ke 2 Dosen Universitas Bhinneka PGRI yaitu dosen R.S.J karena dosen tersebut memahami tentang kualitas media komik digital. Sedangkan 1 dosen ahli materi dari Universitas Bhinneka PGRI yaitu dosen N.L.P karena dosen tersebut dapat memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil validasi berupa evaluasi serta saran dari media komik digital yang diikutsertakan dalam survei peneliti kemudian disesuaikan dengan saran para ahli.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah penerapan, jadi produk yang sudah siap akan diberikan kepada peserta didik untuk melihat hasil dari produk yang di kembangkan. Produk yang telah dibuat penulis yaitu, pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva Materi Aku Peduli Lingkungan Kelas 2 Sekolah Dasar.

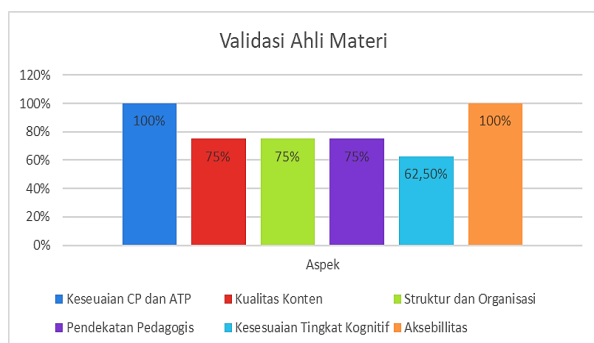
Pada tahap ini dilakukan dengan jumlah 20 peserta didik pada tanggal 21 Mei 2025 di kelas II SD Negeri 3 Bendosari. Sebelum produk digunakan oleh peserta didik, peneliti membagikan produk tersebut pada seluruh perangkat chroombook /laptop yang tersedia. Media pembelajaran komik digital yang digunakan oleh peneliti menggunakan chroombook/laptop, setelah itu peneliti mendemonstrasikan produk dan peserta didik ikut menjalankan juga. Setelah akhir demonstrasi produk, pesertadidik dibagikan angket.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

a. Analisis Data Dari Validasi Produk.

1. Ahli Materi

Mengetahui kevalidan dari media Komik digital berbasis *Canva*. dilakukan analisis pada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui valid tidaknya media tersebut. Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli materi:



Gambar 4. Ahli Materi

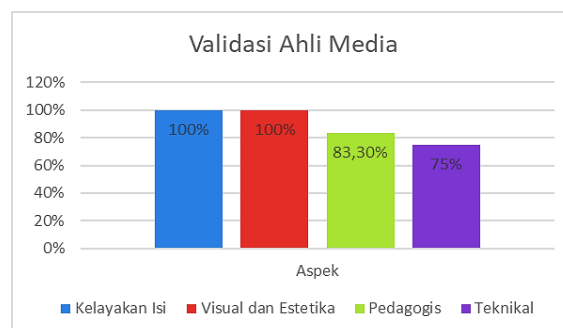
Perhitungan persentase kevalidan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{32}{40} \times 100\% = 80\% \end{aligned}$$

Hasil kevalidan ahli materi rata-rata mendapat persentase nilai sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori *Sangat Valid* dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Penilaian ini didasarkan pada enam aspek yang dinilai oleh ahli materi. Pertama, aspek kesesuaian CP dan ATP memperoleh skor 100%, menunjukkan bahwa isi materi dan tujuan pembelajaran telah sepenuhnya sesuai. Kedua, kualitas konten memperoleh nilai 75% dan dinyatakan valid karena materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami. Ketiga, aspek struktur dan organisasi juga memperoleh 75%, menandakan bahwa materi telah disusun

secara logis dan runtut. Keempat, pendekatan pedagogis memperoleh nilai yang sama, yaitu 75%, karena materi mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Kelima, aspek kesesuaian dengan tingkat kognitif memperoleh skor 62,5%, yang tetap dinyatakan valid karena materi sesuai dengan perkembangan dan kemampuan peserta didik. Terakhir, aspek ketersediaan dan aksesibilitas mendapatkan skor sempurna 100%, karena materi mudah diakses oleh semua peserta didik. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran telah memenuhi kriteria validitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Ahli Media



Gambar 5. Ahli Media

Perhitungan persentase kevalidan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{36}{40} \times 100\% = 90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan rata-rata mendapat presentase dari ahli media adalah 90% yang pada tabel skala penilaian termasuk *Sangat Valid* untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Aspek kelayakan isi memperoleh persentase 100%, menunjukkan bahwa materi yang disajikan akurat, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Aspek visual dan estetika juga memperoleh 100%,

dengan ilustrasi yang menarik, konsisten, dan tidak mengganggu fokus belajar. Pada aspek pedagogis, media ini mendapat nilai 83,3% dan dinyatakan sangat valid karena mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, aspek teknis memperoleh 75% dan dinyatakan valid, karena komik digital ini mudah diakses, kompatibel dengan berbagai perangkat, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Analisis Data Responden

1. Respon Peserta didik kelompok kecil.

Responden kelompok kecil media pembelajaran komik digital adalah 5 peserta didik kelas II SDN 3 Bendosari. penilaian dari responden dapat dilihat seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Kelompok Kecil

No	Nama	Persentase
1	BEH	80%
2	MRF	75%
3	MF	83%
4	CA	85%
5	ZK	78%

Nilai rata-rata dari hasil responden kelompok kecil.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor persentase yang diperoleh}}{5} = \frac{80+75+83+85+78}{5} = 80,2\%$$

Berdasarkan hasil dari responden kelompok kecil rata-rata penilaiannya adalah 80,2%. Temuan dari uji kelompok kecil adalah peserta didik terfokus pada kegiatan belajar, hal tersebut ditunjukkan dengan antusias peserta didik yang tinggi untuk membaca cerita pada komik digital.

2. Respon Peserta didik Uji Lapangan.

Responden pada uji coba lapangan media pembelajaran komik digital ini adalah

20 peserta didik kelas II SDN 3 Bendosari. Hasil penilaian dari responden seperti tabel dibawah ini :

Tabel 3. Uji lapangan

No	Nama	Persentase
1	AZ	90%
2	ANK	78%
3	ATN	85%
4	BRN	93%
5	BEH	85%
6	DN	90%
7	F	98%
8	IM	88%
9	MFN	83%
10	MRF	88%
11	MZA	100%
12	MF	100%
13	RRS	98%
14	ROS	98%
15	SAF	95%
16	TAS	95%
17	ZK	93%
18	CA	95%
19	PR	93%
20	KM	80%

Nilai rata-rata hasil uji coba lapangan:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor persentase yang diperoleh}}{20} = \frac{90 + 78 + 85 + 93 + 85 + 90 + 98 + 88 + 83 + 88 + 100 + 100 + 98 + 98 + 95 + 95 + 93 + 95 + 93 + 80}{20} = 91\%$$

Berdasarkan tabel – menunjukkan bahwa Temuan dari uji coba lapangan didapati minat belajar dan membaca peserta didik yang tinggi. Hal tersebut didukung oleh hasil respon peserta didik yang tinggi, menunjukkan rasa senang dan tertarik peserta didik dalam membaca cerita pada komik digital. Sehingga mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi.

c. Hasil Wawancara Pesertadidik dan Guru.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis Canva telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena isi

materinya mendukung pencapaian kompetensi dasar secara konkret dan kontekstual. Media ini juga dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai tampilan visual, cerita interaktif, serta penggunaan teknologi. Materi Aku Peduli Lingkungan dinilai mudah disampaikan dan dijelaskan karena alur cerita yang runtut dan ilustrasi yang mendukung pemahaman konsep. Guru juga menilai bahwa media ini mudah diaplikasikan karena tampilan yang intuitif dan fitur *Canva* yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan komik digital terbukti meningkatkan keaktifan siswa, karena mendorong interaksi seperti bertanya dan berdiskusi. Dari sisi aksesibilitas, media ini mudah diakses melalui berbagai perangkat selama tersedia koneksi internet. Komik digital juga sangat membantu pemahaman siswa terhadap materi dengan pendekatan visual, dialog, dan contoh nyata. Selain itu, media ini dianggap kreatif karena memadukan unsur seni, teknologi, dan pendidikan, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *Canva* pada materi Aku Peduli Lingkungan, diperoleh gambaran bahwa media ini sangat membantu dan disukai oleh peserta didik. Mereka menganggap materi yang disampaikan melalui komik mudah dipahami karena didukung oleh gambar dan alur cerita yang menarik. Tampilan visual yang cerah dan desain yang rapi membuat siswa merasa senang, betah, dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, teks dan

gambar dalam komik saling mendukung sehingga isi materi tersampaikan dengan jelas dan tidak membingungkan. Para siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat dan memahami isi materi karena informasi disajikan secara sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Contoh-contoh konkret seperti membuang sampah pada tempatnya dan menjaga lingkungan sekolah membuat siswa merasa mudah menerapkan materi tersebut dalam kehidupan nyata. Secara keseluruhan, penggunaan komik digital tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membangkitkan antusiasme dan minat belajar mereka di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di ambil kesimpulan:

1. Proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Canva* materi aku peduli lingkungan kelas II Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Desain*), pengembangan (*Developmen*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).
2. Tingkat kevalidan pada media pembelajaran komik digital berbasis *Canva* yang telah dikembangkan memperoleh persentase 90% dari validator ahli media dan 80% dari validator ahli materi. Berdasarkan hasil persentase dari validator ahli media dan ahli materi telah dinyatakan sangat valid digunakan.

3. Tingkat keterapan produk pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Canva* 91% dari respon peserta didik dan hasil wawancara guru bahwa tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dengan mudah membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hasil persentase yang dimiliki tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran komik digital berbasis *Canva* dapat diterapkan dengan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti sangat berterima kasih kepada ibu Nourma Oktaviarini M,Pd. Sudah banyak memberikan saran dalam penelitian ini. Serta teman-teman sepebimbingan yang banyak membantu dalam diskusi dan saling menyemangati.

DAFTAR PUSTAKA

Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi *Canva* pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 763–771. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266>

Heni Ica Ningrum¹, Nurita Primasatya², A. A. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD*, 4(3), 287–298.

Meilani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan *Canva* pada Pembelajaran

IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7175–7185.

Natalia, L., Saingo, Y. A., Agama, I., & Kupang, K. N. (2023). 10 Pentingnya Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 266–272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>

NovikaApriYunanda¹, S. (2024). *Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materinegarakuindonesiapelajaran PPKn Kelas IV SDN 105359 Sumberejo*. 09, 440–454.

Syabrina, M., & Arrazi, M. S. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Ajar Media Pembelajaran Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI / SD SDIT Cahaya Harati Palangka Raya*. 3(1), 531–540.

Viviantini, A. R. dan sahrul S. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vi SDN 6 Kayumalue Ngapa. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*, 4(1), 66–71.

Wati, A. R., & Ana, R. F. R. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Subtema 2 Perubahan Energi Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Bono Tulungagung. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 225–239. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.354>.