JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES

https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/index ISSN <u>2987-3533</u>

Vol. 2 No. 2 (May 2024)

Submitted: February 17th, 2024 | Accepted: May 08th, 2024 | Published: May 15th, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 PERTUMBUHAN MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN NO 105348 PASAR V KEBUN KELAPA KECAMATAN BERINGIN

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED COMIC MEDIA TO IMPROVE THEMATIC LEARNING OUTCOMES THEME 1 GROWTH OF LIVING CREATURES CLASS III SDN NO 105348 PASAR V KEBUN KELAPA BERINGIN DISTRICT

Wardah Sholihah¹, Samsul Bahri²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia wardahsholihah@umnaw.ac.id¹, samsulbahri@umnaw.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan pengembangan media komik berbasis canva dalam meningkatkan hasil pembelajaran tematik tema 1 Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD, (2) untuk mendeskripsikan kelayakan media komik berbasis canva dalam meningkatkan hasil pembelajaran tematik tema 1 Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE pada penelitian ini, peneliti melaksanakan model pengembangan ADDIE hanya sampai pada tahap pengembangan (Development). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yaitu 84,4% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi oleh media yaitu 92% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi respon guru yaitu 97% dengan kriteria sangat valid.

Kata Kunci: Media Komik, Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup

Abstract

This research aims to: (1) describe the development of Canva-based comic media in improving thematic learning outcomes for theme 1 Growth and development of living creatures in class III elementary school, (2) to describe the feasibility of Canva-based comic media in improving thematic learning outcomes for theme 1 Growth and development living creatures in class III elementary school. This research is a type of Research and Development (R&D) development research using the ADDIE development model. In this research, the researcher implemented the ADDIE development model only up to the development stage. The subjects in this research were material expert validators and media experts. The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique used in this research is the Likert scale. Based on the validation results from material experts, namely 84.4% with very valid criteria, the results of validation by the media were 92% with very valid criteria and the validation results for teacher responses were 97% with very valid criteria.

Keywords: Comic Media, Theme 1 Growth and Development of Living Things

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi komunikasi dua arah, dimana dalam hal ini guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik. Selain itu guru juga harus membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Erica dan Sukmawati (2021:111) melalui penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Hendi Antika, C. H. (2022) pembelajaran tematik pada penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pada pembelajaran tematik ini lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kesuksesan peserta didik dalam memaknai pembelajaran di sekolah diantaranya adalah kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik, menurut Urnika (2020). Sebaliknya, Tafonao (2018) menyatakan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi yang berguna untuk membangkitkan minat, keinginan, dan kemauan siswa. Hal ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mencapai kesuksesan dalam belajar.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi di SDN 105348 pasar V kebun kelapa saya melihat dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik terdapat beberapa masalah yang terjadi seperti, kurangnya minat belajar siswa pada materi materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dikarenakan tidak ada media pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang dilakukan oleh guru. Sumber belajar yang digunakan hanya mengandalkan buku paket/buku teks yang disusun oleh penerbit. Buku paket/buku teks yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan kehidupan sehari hari peserta didik dilingkungan sekitarnya sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Hal ini terjadi karena guru kurang memaksimalkan penggunaan media atau alat bantu untuk kegiatan pembelajaran di sekolah. Sehingga diperlukan adanya media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang proses pembelajaran tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.agar siswa tidak merasa bosan dan fokus pada pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011: 84) Media berbasis visual (media yang menggunakan indera penglihatan) dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan melalui hubungan isi materi melalui gambar yang dibuat seperti nyata. Salah satu media berbasis visual yaitu komik. Komik merupakan komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi melalui gambar berwana bukan hanya di gemari oleh anak anak saja akan tetapi orang dewasa juga karena ketertarikan sebuah teks yang dipadu dengan sebuah gambar berwarna membuat menarik, dan tidak membosankan sehingga anak dapat memahami teks bacaan lebih mudah.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model (ADDIE) yaitu *analysis, desaign, development, impplementation, dan evaluation*. Namun penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (Development), karena keterbatasan

waktu pelaksanaan penelitian menyebabkan peneliti tidak maksimal jika menggunakan 5 tahapan, maka dari itu penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan. Subjek dalam penelitian ini yaitu uji coba ahli materi dan ahli media. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik berbasis *canva* pada pembelajaran tematik tema 1 pertmbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III di SD Negeri 105348 Pasar V Kebun Kelapa Kecamatan Beringin. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada pada bulan Juli 2023. Menurut Sugiono (2013) Instrumen yang digunakan berdasarkan skala likert yang memiliki 5 jawaban. Sehingga untuk menghitung skor penilaian total dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Validasi =
$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria hasil Kriteria validator dan subjek uji coba tersajikan dalam tabel berikut **Tabel 1. Kriteria Lembar Validasi**

Tubei I. Mitteria Bembai Vandasi							
No	Persentase	Kriteria					
1	0-20%	Tidak Valid					
2	21 - 40 %	Kurang Valid					
3	41 - 60 %	Cukup Valid					
4	61-80%	Valid					
5	81-100%	Sangat Valid					

(Sumber : Riduwan, 2010 : 89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD yang dikemas dalam bentuk media komik. Hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini :

Analisis (Analysis)

a. Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan media komik materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup adalah media pembelajaran tematik masih kurang dan sangat jarang dipergunakan selama proses pembelajaran sehingga siswa tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung menggunakan buku paket saja, penyediaan buku paket juga tidak cukup sehingga membuat peserta didik tidak paham akan materi.

Dari hasil analisis kebutuhan yaitu peneliti menemukan sebuah solusi dengan cara membuat media komik materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan di dalam komik memiliki keunggulan yaitu selain menarik, siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media komik untuk interaktif yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung (2 siswa dapat melakukan percakapan bergantian didepan kelas) dan memberikan pengalaman belajar yang secara nyata dan berbeda dari sebelumnya.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui respon/sikap peserta didik dalam proses pembelajaran. Analisis karakteristik dilakukan dengan cara observasi langsung dikelas III SD.



Gambar 1. Observasi

Tahap Perancangan (Design)

1. Pemilihan Media

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kurikulum, karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media komik didasarkan atas ketertarikan peneliti pada media komik karena komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dan dapat mengembangkan minat baca anak.

2. Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

- a. Media yang dikembangkan adalah komik pada muatan pembelajaran tematik materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- b. Komik dijadikan media pembelajaran karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca.
- c. Komik berisi buku yang memiliki unsur 3 dimensi dengan cerita yang dibuat lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.
- d. Komik dapat diakses melalui 2 cara : buku dan digital sehingga jika memilih cara digital maka lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, dan lebih dinamis.

3. Rancangan awal

a. Menentukan gambar untuk materi.

Menentukan gambar-gambar berdasarkan materi tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup . Penulis mencari gambar gambar yang perlu disesuaikan dengan materi, setelah itu dilakukan proses *editing* menggunakan aplikasi canva agar bisa sesuai dengan komik yang diinginkan.

1. Menentukan Tempalte

Mulai dengan halaman kosong atau pilih salah satu template siap pakai dari Canva. Telusuri template komik untuk setiap tema, gaya, dan layout. Setelah menemukan template terbaik, cukup klik untuk mulai membuat komik

2. Draft Produk



Gambar 2. Cover



Gambar 3. Kompetensi Dasar



Gambar 4. Indikator



Gambar 5. Materi



Gambar 6. Materi



Gambar 7. Materi

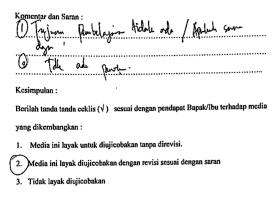
Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah media selesai dibuat , langkah selanjutnya yakni melakukan telaah oleh dosen ahli materi dan ahli media

A. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Ahli materi yakni Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada 2 tahap. Tahap pertama yang pada tanggal 31 Juli 2023. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Telaah Ahli Matei Tahap Pertama





Hasil penelitian ahli materi pertama masih terdapat bagian yang perlu direvisi yaitu bagian yang perlu direvisi/ditambahi yaitu sebagai berikut :

- Perlu adanya tambahan tujuan pembelajaran pada media komik
- Perlu adanya penambahan materi pembelajaran



Gambar 8. Revisi/Tambahan Kompentensi inti



Gambar 9. Revisi/Tambahan Materi

Tahap validasi ke 2 pada tanggal 2 Oktober 2023. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Data Validasi Ahli Materi Revisi

Materi yang disajikan mencakun meri yang terkandung dalam Kenenunian Materi yang terkandung dalam Materi dengan Materi sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang disajikan dapat mencapa tujuan pembelajaran yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum Materi yang disajikan sesuai dengan pengedahanan pesera didik pada Alam Materi yang disajikan sesuai dengan dengan fakta untuk meningkatkan pengedahanan pesera didik pada Alam Materi yang disajikan sesuai dengan dengan dengan materi pembelajaran didik untuk mencari informasi tebih jauh Keruntulan materi pembelajaran didik untuk mencari informasi didik untuk mencari informasi kebih jauh Keruntulan materi pembelajaran didik untuk mencari informasi kebih jauh Keruntulan materi pembelajaran dengan perkembangan intelektual pesera didik Materi yang terdapat pada media Komik sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual pesera didik Momik sesuai dengan media komik sesuai dengan de	spek Yang			Skor Penilaian					
Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD). Materi dengan Materi sessuai dengan tujuan Pembelajaran yang ditemakan Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran Materi yang disajikan dalam media Komik sessuai dengan dalam media Komik sessuai dengan Materi yang disajikan sesuai dengan mencapai tujuan pembelajaran dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan pesera didik pada pembelajaran ilmu Pengetahuan Amateri Amateri Materi yang disajikan sesuai dengan dengan dalam mendalam mendalam mendalam mengetahuan pesera didik untuk mencari informasi deba dengan dipakir pesera didik Dengan Menggunakan Media Mengan pendapat Hapak ibu terbudap mengan didik didik untuk mengan pendapat Hapak ibu terbudap mengan didik	Dinilai	Pernyataan	-	2	1 2				
Kesesuaian Materi despai dengan tujuan Pembelajaran yang ditemakan Materi dengan Materi dengan Materi dengan Materi dengan Materi yang disajikan dapat mencapat tujuan pembelajaran Materi yang disajikan dalam media Komik sesual dengan Materi yang disajikan sesual dengan Materi yang disajikan sesual dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan Deseria didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kemutakhiran Materi mulau Pengetahuan Materi komik mendoreng peserta didik untuk mencari informasi didik untuk mencari informasi debih jaun materi pembelajaran sesual dengan dupak mengan dingkan perkembangan fungkat peserta didik untuk mencari informasi debih jaun materi pembelajaran sesual dengan dengan dingkat perkembangan intelektual peserta didik materi yang terdapat pada media Komik sesual dengan tingkat peserta didik mengan me				-		-	⊢		
Materi sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang ditemakan Pembelajaran yang ditemakan Materi yang disajikan dapat mencapa tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum Materi yang disajikan sesuai Media Komik mendorong peserta didik untuk mencari informasi Hobi jada Materi yang terdapat pada media Komik sesuai dengan tujukat perkembangan perkembangan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan intelektual peserta perkembangan peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan perkembangan peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan perkembangan perkembangan perkembangan perkembangan peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan perkem	1	materi yang terkandung dalam			1	_			
SK dan KD Pembelajaran yang disenjakan dapat Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulaun Keakuratan Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulaun Materi yang disajikan sesuai dengan dapat pengetahuan pesera didik pada pembelajaran ilmu Pengetahuan Alam. Kemutakhiran ilmu Pengetahuan didik mencari informasi lebih jauk				-	└	-	L		
Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum Materi yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatakan pembelajaran limu Pengetahuan Alam. Kemutakhiran didik untuk mencari informasi didik untuk mencari informasi didik untuk mencari informasi didik untuk materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik Materi yang terdapat pada media Komik sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan intelektual peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan menggunakan Media Komik sesuai dengan menggunakan Media Komik siswa tebih mudah memahami Materi yang disampaikan Materi yang disampaikan disampaikan disampaikan berja disampai disampaikan berja disampaikan berja disampai disampaikan berja disampai disampaikan berja disampai disampaikan berja disampai disampai disampai disampai disampaikan berja disampai d	SK dan KD			ì	1	1	1		
Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntuan kurkudum disa media Komik sesuai dengan tuntuan kurkudum dengan tuntuan kurkudum dengan fakta muki meningkatkan pengetahuan peserat didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kemutakhiran Maderi mendorong peserta didik mendorong mendorong peserta didik mendorong				-		1	⊢		
media Komik sesual dengan tuntuan kurikultum. Keakuratan Materi yang disemeningkatkan berata didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kemutakhiran Ilmu Pengetahuan Alam. Kemutakhiran Ilmu Pengetahuan informasi lebih jauh mendorong peserta didik mendori informasi lebih jauh Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik Materi yang terdapat pada media sesuai dengan dipikir peserta didik Materi yang terdapat pada media perkembangan perkembangan intelektual peserta didik Komik siswa tehih mudah Materi yang disampatkan Materi yang disampatkan Materi yang Materi y		mencapai tujuan pembelajaran.		1					
Keakuratan Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Materi Media Komik mendoreng peserta didik untuk mencari informasi lebih jaun materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik untuk mencari informasi lebih jaun materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta Materi yang terdapat pada media Komik sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik (komik sesuai dengan peserta didik menambanan Media Komik sesuai dengan peserta didik menambanan Materi yang dengan disampaikan Materi yang disampaikan disampaikan disampaikan berjah disampaikan disampaikan disampaikan disampaikan berjah disampaikan disampaikan disampaikan berjah disampaikan disampaikan berjah disampaikan disampaikan berjah disampaikan disampaikan berjah		Materi yang disajikan dalam				1	t		
Keakuratan Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kemutakhiran Ikokomik mendorong peserta didik untuk mencari informasi didik untuk mencari informasi didik untuk mencari informasi didik materi yang terdapat pada media Materi didik Materi yang terdapat pada media didik Materi yang terdapat pada media perkembangan perkembangan intelektual peserta didik Comik siswa tebih mudah meranhaman Materi yang dikembangah disampatkan Materi yang dikembangah meranhaman Materi yang dikembangah pendapat dipada menanhaman Materi yang dikembangah pendapat dipada pendapat dipada terda pendapat dipada pendapat d			١	l	1		ĺ		
Materi dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserat didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Media Komik mendoreng peserat didik untuk mencari informasi lebih jaun materi pembelajaran sesual dengan alur pikir peserat delik untuk materi pembelajaran sesual dengan dur pikir peserat delik materi yang terdapat pada media Komik sesual dengan tingkat perkembangan intelektual pesera didik pesera didik menangan melektual pesera didik pesera didik pesera didik menangan melektual pesera didik pesara didik pesera didik pesera didik pesera didik pesera didik pesara didik pesera didik	Keakuratan		-	-	 	+	⊢		
pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media Komik mendorong peserta Idelih jauh Kemutakhiran Materi Kemutakhiran Materi Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik Kescusian Kescusian Gengan dur pikir peserta didik Kescusian Kescusian Gengan dur pikir peserta didik Kescusian Gengan dur pikir peserta didik Komik sesuai dengan terdektual peserta didik Komik siswa tehih mudah peserta didik Komik siswa tehih mudah Materi yang Materi yang Nembulan Pertiah tanda tanda cekhi sa sa sasa dengan pendapat Bapak ibu sebudap m yang dikembangkan Stedan on bajak untuk diaparabahan tangan terdeksus.	Materi	dengan fakta untuk meningkatkan		l		l	ı		
Alam. Media Komik mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauk materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik Materi yang terdapat pada media perkembangan perkembangan peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik Komik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik Komik siswa tebih mudah memahami Materi yang disampaikan Media Komik siswa tebih mudah memahami Materi yang Dengan Menggunakan Media Komik siswa tebih mudah memahami Materi yang disampaikan Meteri yang Seriah tanda tenda tenda sekih ti sebagai pendapat Hapak ibu terbudap menglah berangan pendapat Hapak ibu terbudap menglah disampaikan disampaika				1	1				
Media Komik mendorong peserta didik untuk mencari informasi		Alam.	1	1	1		1		
Kemutakhiran Icibi jauh Keruntutan materi pembelajaran Sesuai dengan alur pikir peserta didik Keruntutan materi pembelajaran Sesuai dengan alur pikir peserta didik Keruntutan materi pembelajaran Sesuai dengan pada media Komik sesuai dengan tingkat perkembangan perkembangan intelektual peserta Dengan Menggunakan Media Dengan Menggunakan Media Dengan Menggunakan Media Sesuai dengan pendapat materi Sesuai dengan munahami Materi Sesuai dengan pendapat materi Sesuai dengan		Media Komik mendorong peserta	—	_	1		1		
Materi Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik Materi yang terdapat pada media Materi yang terdapat peserta didik Materi yang Menggunakan Media Komik siswa tehih mudah Materi yang disampatkan Materi yang			1	1	1	/	1		
sesuai dengan alur pikir peserta didik Materi yang terdapat pada media Komik sesuai dengan tingkat dengan perkembangan peserta didik Dengan Menggunakan Media Dengan Menggunakan Media Dengan Menggunakan Media Momik siswa tebih mudah memahami Materi yang disampatkan Media Komik siswa tebih mudah memahami Materi yang Dengan Menggunakan Media Nomik siswa tebih mudah memahami Materi yang Dengan Menggunakan Media Nomik siswa tebih mudah memahami Materi yang Dengan Menggunakan Media Nomik siswa tebih mudah memahami Materi yang Dengan Menggunakan Media Nomik siswa tebih mudah memahami Materi yang Dengan Menggunakan Menggunakan Menggunakan Menggunakan bergan tersasa tebu terbudap menggunakan bergan tersasa dengan pendapat Hapak ibu terbudap menggunakan dengan pendapat Hapak i	Materi		1 —		-	-	┡		
Materi yang terdapat pada media Komik sesuai dengan tingkat didik menangan intelektual peserta didik menangan intelektual peserta didik menangan intelektual peserta didik menangan intelektual peserta didik menangan mengan menangan menangan menangan menangan menangan menangan menang		sesuai dengan alur pikir peserta	1	l	l		ı		
Kesesualan berkembangan intellektual peserta didik Dengan berkembangan intellektual peserta didik Dengan Maleri Dengan Menggunakan menahami Maleri Dengan Menggunakan Media siswa belih medah memahami Maleri Dengan Menggunakan Maleri Dengan Menggunakan Maleri Dengan Menggunakan Maleri Dengan Menggunakan Maleri Dengan			+-		┷		L		
Kessusian dengan perkembangan intelektual peserta didik dengan perkembangan didik siswa menakan Media mudah peserta didik siswa menakan Media mudah yang disampatkan Materi mudah yang Materi mudah yang Materi disampatkan Materi mudah yang Materi mudah pertiah tanda temba seklis tau sesuan dengan pendapat Mapak ibu terbudap menakan terbah terbah tanda temba seklis tau sesuan dengan pendapat Mapak ibu terbudap menakan terbah ter	1	Komik sesuai dengan tingkat	Į.	ì	1	1	ļ		
Dengan Menggunakan Media Komik siswa tehih mudah memahami Materi yang Dengan Menggunakan Media Komik siswa tehih mudah memahami Materi yang Dengan pendapan Mengalam Materi yang Dengan pendapan Mengalam Dengan pendapan Mengalam Mengalam pendapan Mengalam M		perkembangan intelektual peserta		1	1		l.		
Semicutar dan Saran Semicutar dan Saran Newimpulan Deritah tanda landa ceklis i s. i. semas dengan pendapat Hapak ibu terbudap m sang dikembangkan The Stedman basak untuk dinjurahkan tanjar dices ia. 2. Stedman basak untuk dinjurahkan tanjar dices ia.			-	_	-	+-	L		
Mesimpatkan Nesimpatan Destriah tanda fonda ceklis (x.) sessara dengan pandapat Mapak ibu terbulap m yang dikembangkan ① Stedia on tajak sunik dinjurabkan tanjar dices ia. 3. Stedia on tajak sunik dinjurabkan tanjar iesta sesiai dengan samn	peserta didil	Komik siswa lebih mudah			1	1 ~	Н		
Nomentor dan Saran Secumpulan Perriah tanda landa ceklis (x.) secam dengan pendapat Hapak ibu terhulap m yang dikembangkan ① Stediu ini bajak untuk dinjurabakan tanjai dinesia. 3. Stediu ini bajak dinjurabakan dangan resias sesiasi dengan arann						ı	١.		
New High Lands Lands wok lis (s. s. sound dengan pendapat Hapak, thu forbudge in sang dikkembangkan. ① Stedan in Tayak, untuk, dinjundukan tunjun thus ini. 3. Stedan in Tayak dinjundukan dunjan ini se sesani dengan samn.		memahami Materi yang disampaikan	·						
New High Lands Lands wok lis (s. s. sound dengan pendapat Hapak, thu forbudge in sang dikkembangkan. ① Stedan in Tayak, untuk, dinjundukan tunjun thus ini. 3. Stedan in Tayak dinjundukan dunjan ini se sesani dengan samn.	Komentar da	disampaikan	<u>- </u>		<u> </u>				
Berilah tanda tanda ceklis (s.). sesian dengan pendapat Hapak ibu terbudap m yang dikembangkan Stedin ini basak untuk dinjumbukan tinpin disesiar. 3. Stedin ini basak dinjumbukan dungan revisi sesian dengan samn	Nomento da	disampaikan	.I	<u></u>					
yang dikembangkan Stedan ini layak untuk dingsadakan tanga disevini. Stedan ini layak dingsadakan dingan sesini dangan samn		disampaikan n Saran	.I		1		L		
Niedin ini layak untuk dingienferkan timpir dines ini. Niedia ini layak dingienferkan dangan revies sesuat dengan saran.	Nesimpulan	disampaikan		Harak					
2 Ofodia ini fayak diojieofisikani dongan revisi sesuat dengan samo	Necessial tan	m Saran		: Hapak					
	beesmpulan Berilah tan yang dikem	n Saran	ndapai	Hapak					
	boermpulan Berilah tans yang diberm ① Medin	disampaikan n Saran la tanda cektis (x) yesuan dengan pa	ndapar		thu ter		1		
	becompular Berilah tans yang diberm ① Medin 2 Medin 1	disampaikan Di Saran Is landa cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan Is anda cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan in kaja dunuh dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan laya dagand	ndapar		thu ter				
	Necempulan Berilah tana yang dikem ① Media 2 Media :	disampaikan Di Saran Is landa cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan Is anda cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan in kaja dunuh dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan laya dagand	ndapar		thu ter				
Medan, 67 Oktober 2023	becompular Berilah tans yang diberm ① Medin 2 Medin 1	disampaikan Di Saran Is landa cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan Is anda cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan in kaja dunuh dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan laya dagand	ndapai nus m. nus m.	епрап з	thu ter	-banafasp- es			
Medan, et Guinber 2023	becompular Berilah tans yang diberm ① Medin 2 Medin 1	disampaikan Di Saran Is landa cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan Is anda cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan in kaja dunuh dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan laya dagand	ndapai nus m. nus m.	епрап з	thu ter	-banafasp- es			
Medan, cr. Oktober 2023 (for holds, p.g.) to Suan Officiality	becompular Berilah tans yang diberm ① Medin 2 Medin 1	disampaikan Di Saran Is landa cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan Is anda cekha (s.) sesaa dengan jas bangsan in kaja dunuh dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan langsa (sesaa in laya dagandakan langsa in laya dagandakan laya dagand	mdapai nestini nestini d	dan. Co	E Oriun annu ipin te	haufap n her 202	.3		

Nilai Telaah =
$$\frac{38}{45} x 100\%$$

Hasil telaah materi kedua menunjukkan bahwa penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 84,4%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

B. Data Validasi Ahli Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Bapak Mhd. Zulkifli Hasibuan M.Si selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada 31 Juli 2023. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Data Telaah Ahli Media Tahap Pertama

10	Aspek Penilaian	Penilaian					
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	1	2	[3 <u>]</u>	_4	_5_	
1	Desam sampul Komik dapat menarik				V		
	perhatian dan minat siswa untuk belajar.						
2	Penyapan Komik dilengkapi dengan		Ī	1	ا ما		
	gambar yang jelas dan berwama sehingga			ĺĺ	V		
	menank penglihatan siswa dan tidak			lΙ	. (
	membosankan			1			
3	Komik dilengkapi dengan indikator dan			i i	1		
	tujuan pembelajaran yang hendak dicapai		└	⊢⊣			
4	Konsep tokoh dalam Komik sesuai dengan		1		И		
	pokok materi manusia dan lingkungan		⊢ −	\vdash	- $+$		
5	Desain Komik secara keseluruhan mampu		l		لی ا		
			l		$ \nu $		
	memahami materi yang dijelaskan. Ukuran Komik 279 X 431 mm sehingga		—	 	-	_	
6	sesuai untuk bacaan anak usia SD	į		-			
	Materi Komik pada tiap tema disusun	_	├─	1			
7	secara berurutan sesuai subtema		ŀ	1 '	١. ا		
	pembelajaran dan di akhir episode		l		V		
	diberikan soal quiz dan kesimpulan		ĺ		_		
	sehingga menguatkan pemahaman siswa			L_		_	
R	Tata letak teks diselaraskan dengan		Ī	T -			
_	nenemostan gambar schingga membentuk		1		1/		
	materi yang ielas dan utuh serta tidak			1			
	membingungkan siswa ketika membaca.			↓	ļ	! —	
9	Komposisi warna dan tampilan gambar)	1	10]		
	disesuaikan dengan karakteristik usia			1	1		
L	siswa SD.	l	↓ —	+-	├—	-	
10	Ukuran gambar pada Komik dapat			1	11		
1	disesuaikan dengan tingkat kejelasan			1	1		
Ļ.,	penglihatan siswa		+	+-	\vdash	-	
11	Materi Komik yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang	Ī	1	1	V		
l	telah ditetapkan		l	1	(l	
12		1—	+	1		1	
12	Komik mampu menambah wawasan dan	l	1	1	$\Box Z$	1	
ŀ	pemahaman siswa, serta dapat digunakan	1	1	1	1	1	
	secara berulang-ulang kapanpun dan		1	1	l	1	
l	dimanapun.		1.	l _	l _	I_{-}	
13		I^-	i —	1-	レ	1-	
l_	Komik	l	l	l	ر 🗔	<u> </u>	
1 14	Bahasa yang digunakan dalam Komik	1	1	1	1	i T	

disestatkan dengan tingkat pemikiran dan pemahaman siswa kelas III SD
15 Ukuran huruf yang digunakan dalam Komik disesuaikan tingkat perkembangan membaca siswa.
Komentar dan Saran :
- Varia
- Whenken 1005 me worker god perhanding
Kesimpulan:
Berilah tanda tanda ceklis (√) - sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media
yang dikembangkan:
Media ini layak untuk diujicobakan tanpa direvisi.
2) Media ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak diujicobakan
Micdan, 31 Juli 2023
B
NIDN 0112118803

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penelitian ahli media pada tahap pertama masih harus direvisi dan belum dapat dikatakan valid. Perlu dilakukan validasi ulang dikarenakan ada beberapa poin pada saat validator memberi tanggapan

penilaian media yang dikembangkan belum sesuai, maka dari itu maka perlu adanya penambahan materi.

Tahap kedua dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2023. Hasil telaah tahap kedua dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Data Hasil Telaah Ahli Materi Revisi

10						
	Aspek Penilaina	ļ.,		enilai		T-
	Desain sampul Komik dapat menank perhatian dan minat siswa untuk belajar.	_''_	_2_	3	-	V
2	Penyajian Komik dilengkapi dengan	_		+	t^-	
	Bambar yang jelas dan berwarna sehingga menarik penglihatan siswa dan tidak membosankan				1	1
3	Komik dilengkapi dengan indikator dan		1	\vdash		レ
4	Lujuan pembelajaran yang hendak dicapat Konsep tokoh dalam Komik sesuai dengan	_	╢	\vdash	\vdash	1
5	pokok materi manusia dan lingkungan Desain Komik secara keseluruhan mampu	_	\vdash	\vdash	-	1
	menarik siswa untuk membaca dan memahami materi yang dijelaskan.		_			
6	Ukuran Komik 210 X 297 mm sehingga sesuai untuk bacaan anak usia SD					\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
7	Materi Komik pada tiap tema disusun secara berurutan sesuai subtema					ļ
	pembelajaran dan di akhir episode diberikan soal quiz dan kesimpulan				_	
8	sehingga menguatkan pemahaman siswa Tata letak teks diselaraskan dengan		_	_		<u> </u>
	penempatan gambar schingga membentuk materi yang jelas dan utuh serta tidak					
9	membingungkan siswa ketika membaca Komposisi warna dan tampilan gambar		_		_	1/
_	disesuaikan dengan karakteristik usia siswa SD.					
10	Ukuran gambar pada Komik dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan siswa				~	
11	Materi Komik yang dikembangkan disesuatkan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan					7
12	Materi yang disajikan dalam bentuk Komik mampu menambah wawasan dan		\neg	_	\neg	
	pemahaman siswa, serta dapat digunakan secara berulang-ulang kapanpun dan			ĺ	$^{\prime}$	i
13	dimanapun Siswa dapat dengan mudah membawa	\dashv	_	_	_	
	Komik	_	_		_	
! •	Bahasa yang digunakan dalam Komik	1		1	<u> </u>	/ _]
	disesuarkan dengan tingkat pemikiran o pemahaman siswa kelas HI SD		Т	Т		
Г	15 Ukuran huruf yang digunakan dal Komik disesuaikan tingkat perkembang	am			\dashv	
Ţ	COMPA DISCSUARAN INCLAI DERKEMBARK					

(...pend 244ars previous pr. y NIDN DIZHBROT

Nilai Telaah $=\frac{69}{75} x 100\%$

2. Media ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran

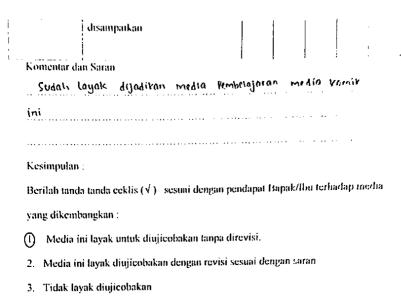
3. Tidak layak diujicobakan

Hasil telaah media kedua menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Validator respon guru adalah Ibu Alfiatuzzuhura, S.Pd Beliau adalah guru kelas III SD Negeri 105348 Pasar V Kebun Kelapa Kecamatan Beringin. Validasi respon guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh guru dilihat dari empat aspek yaitu kesesuaian materi dengan SK dan KD, Keakuratan Materi, Kemutakhiran, dan Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar validasi terdiri dari 9 pernyataan yang terbagi ke dalam 4 aspek. Hasil validasi disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Data Hasil Respon Guru

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	-	Skor Penilaian							
Dinuai	·	1	2	3	4	5				
	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).					~				
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	Materi sesuai dengan tujuanPembelajaran yang ditemakan					\				
	Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.					~				
	Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum					>				
Keakuratan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.					>				
Kemutakhiran	Media Komik mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh		_			>				
Materi	Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir peserta didik				~					
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Materi yang terdapat pada media Komik sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik					~				
	Dengan Menggunakan Media Komik siswa lebih mudah memahami Materi yang					~				



Medan, 13 November 2023

(AIFIATUZZUHUPA, S.PA NII 197005312621212001

Nilai Telaah
$$=\frac{44}{45} x 100\%$$

Hasil telaah respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 97%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Media komik yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur. Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran dan buku pelajaran kelas III tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Setelah memilih materi yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran komik.

Media pembelajaran komik yang sudah selesai dirangkai kemudian dilakukan telaah oleh ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli materi tahap pertama menghasilkan media yang perlu diperbaiki/direvisi. Validasi oleh ahli materi tahap kedua menghasilkan media penilaian didapatkan persentase sebesar 84,4% penilaian yang sangat valid (sangat layak).

Validasi oleh ahli media tahap pertama menghasilkan media yang perlu diperbaiki/direvisi. Hasil penelitian ahli media tahap kedua memperoleh hasil yang lebih baik dari tahap pertama. Adanya revisi media komik dalam dua tahap didapatkan persentase sebesar 92% menghasilkan media berupa komik yang sangat valid (sangat layak) untuk siswa kelas III SD.

Validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 97%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran tematik tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup . Menurut mudlofir (2016:133) "Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung".

KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti menyimpulkan beberapa hal,antara lain:

- 1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Komik Berbasis *Canva* pada Pembelajaran Tematik Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup.
- 2. Media Komik Berbasis *Canva* pada Pembelajaran Tematik Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup dinyatakan layak digunakan di kelas III SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi,dan ahli media. Hasil validasi ahli materi yaitu 84,4% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli media yaitu 92% dengan kriteria sangat valid. Validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 97%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup.
- 3. Berdasarkan hasil validasi tersebut,dapat disimpulkan bahwa Media Komik Berbasis *Canva* pada Pembelajaran Tematik Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup layak digunakan dikelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Erica, Sukmawati. (2021). Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran PKN Di SD. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah
- Hendi Antika, C. H. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Canva Di Kelas Iii Semester 1 Sdn 2 Kendengsidialit Jepara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 53-66.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). *The application of augmented reality in elementary school education. Research, Society and Development*, 10(3), 1-6. DOI: https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. DOI: http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober.3000

- K. Brahim, Theresia. (2007). Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Melalui Pendekatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar". Jurnal pendidikan penabur no 09 tahun ke 6 hlmn 4.
- Mashuri, Sufri. (2019). Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: Deepublish
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.
- Moreira, Ilidio Ximenes, Sebastião Pereira, dan Hermenegildo Filipe Gusmão. 2018. "The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement." ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education 2(1):104–14.
- Prabowo. (2013). Pembelajaran Tematik Terpadu. Malang: Gaya Media.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, *9*(3), 292–306. DOI: https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306
- Sanaky, Hujair AH. (2011). Media Pembelajaran: Buku pegangan Wajib Guru dan Dosen, Yogyakarta, Kaukaba Dipantara.
- Shoimin, Aris. 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sistem Pendiidkan Nasional.(2003). UU RI No. 20 Th. 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Fokusmedia
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38. https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/1038
- Sudirman, Arif S. (2014). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2015). Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. DOI: https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2, http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ voteknika/article/view/104261, (diakses pada tanggal 9 April 2021).
- Urnika, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Muatan Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri Patemon 01 Kota Semarang. *Skripsi*: Unnes