

**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 berwarna 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, implementation, 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 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III di SD Negeri 105348 Pasar V Kebun Kelapa Kecamatan Beringin. Waktu penelitian ini dilaksanakan 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 :

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

Adapun kriteria hasil Kriteria validator dan subjek uji coba tersajikan dalam tabel berikut

Tabel 1. Kriteria Lembar Validasi

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.

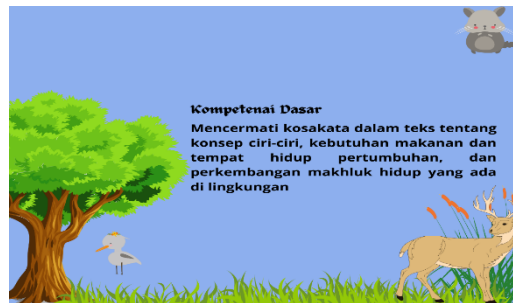
1. Menentukan Tempalte

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

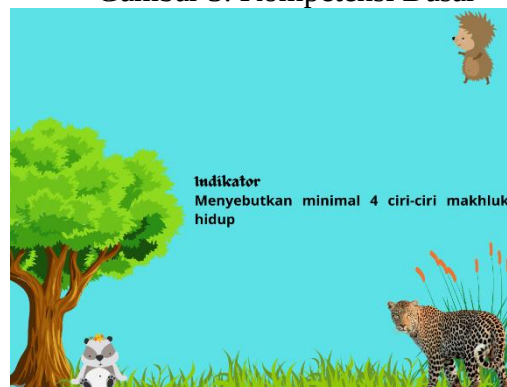
2. Draft Produk



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

C. Tabel Penilaian

Lembar Instrumen Angket Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).					✓
	Materi sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang ditemakan				✓	
	Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.				✓	
Keakuratan Materi	Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum				✓	
	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.				✓	
Kemutakhiran Materi	Media Komik mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh			✓		
	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 memahami Materi yang disampaikan					✓

Komentar dan Saran :

1. Tujuan, Pembelajaran tidak ada / Apakah sama
2. Tidak ada pun.

Kesimpulan :

Berilah tanda tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media yang dikembangkan :

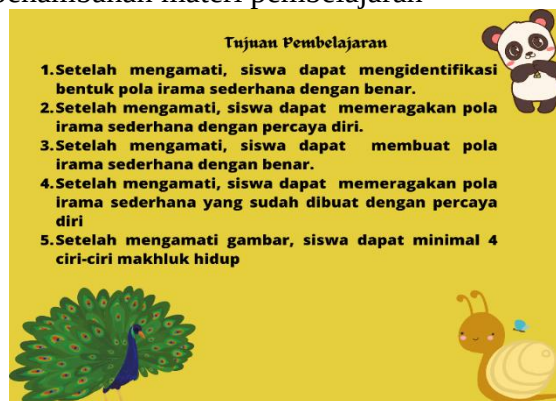
1. Media ini layak untuk diujicobakan tanpa direvisi.
2. Media ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak diujicobakan

Medan, 31 Juli 2023

[Signature]
Dina Fitrah Dina, S.Pd, M.Pd
NIDN

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 Kompetensi 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

C. Tabel Penilaian

Lembar Instrumen Angket Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).				✓	
	Materi sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang ditemukan				✓	
	Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.				✓	
Keakuratan Materi	Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum				✓	
	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.				✓	
Kemutakhiran Materi	Media Komik mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh				✓	
	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 disampaikan				✓	

Komentar dan Saran

Penyusunan media ini telah melalui proses validasi ahli materi yang telah dilakukan oleh Bapak Mhd. Zulkifli Hasibuan M.Si selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media ini sesuai dengan pendapat Bapak Ibu terhadap media yang dikembangkan.

① Media ini layak untuk dipromosikan tanpa revisi.

② Media ini layak dipromosikan dengan revisi sesuai dengan saran.

③ Tidak layak dipromosikan.

Medan, 02 Oktober 2023

(Signature)
 NIKEN GUNAWATI

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

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

Lembar Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain sampul komik dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.				✓	
2	Penyajian komik dilengkapi dengan gambar yang jelas dan berwarna sehingga menarik penglihatan siswa dan tidak membosankan.				✓	
3	Komik dilengkapi dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.				✓	
4	Konsep tokoh dalam komik sesuai dengan pokok materi manusia dan lingkungan.				✓	
5	Desain komik secara keseluruhan mampu menarik siswa untuk membaca dan memahami materi yang dijelaskan.				✓	
6	Ukuran komik 279 X 431 mm sehingga sesuai untuk bacaan anak usia SD.			✓		
7	Materi komik pada tiap tema disusun secara berurutan sesuai subtema pembelajaran dan di akhir episode diberikan soal <i>quiz</i> dan kesimpulan sehingga menguatkan pemahaman siswa.				✓	
8	Tata letak teks diselaraskan dengan penempatan gambar sehingga membentuk materi yang jelas dan utuh serta tidak membingungkan siswa ketika membaca.				✓	
9	Komposisi warna dan tampilan gambar disesuaikan dengan karakteristik usia siswa SD.			✓		
10	Ukuran gambar pada komik dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan siswa.				✓	
11	Materi komik yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.				✓	
12	Materi yang disajikan dalam bentuk komik mampu menambah wawasan dan pemahaman siswa, serta dapat digunakan secara berulang-ulang kapanpun dan dimanapun.				✓	
13	Siswa dapat dengan mudah membawa komik.				✓	
14	Bahasa yang digunakan dalam komik				✓	

15	disesuaikan dengan tingkat pemikiran dan pemahaman siswa kelas III SD.					
	Ukuran huruf yang digunakan dalam komik disesuaikan tingkat perkembangan membaca siswa.				✓	

Komentar dan Saran :

- *Warna*
- *Diberikan ilustrasi untuk lebih menarik*

Kesimpulan :

Berilah tanda lajda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media yang dikembangkan :

- Media ini layak untuk diujicobakan tanpa direvisi.
- Media ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran
- Tidak layak diujicobakan

Medan, 31 Juli 2023

[Signature]
PANDU ZULFIKA NASIBUDDIN
NIDN 012118803

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

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

Lembar Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain sampul Komik dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.					✓
2	Penyajian Komik dilengkapi dengan gambar yang jelas dan berwarna sehingga menarik penglihatan siswa dan tidak membosankan			✓		
3	Komik dilengkapi dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai					✓
4	Konsep tokoh dalam Komik sesuai dengan pokok materi manusia dan lingkungan					✓
5	Desain Komik secara keseluruhan mampu 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 pembelajaran dan di akhir episode diberikan soal <i>quiz</i> dan kesimpulan sehingga menguatkan pemahaman siswa				✓	
8	Tata letak teks diselaraskan dengan penempatan gambar sehingga membentuk materi yang jelas dan utuh serta tidak membingungkan siswa ketika membaca				✓	
9	Komposisi warna dan tampilan gambar disesuaikan dengan karakteristik usia siswa SD					✓
10	Ukuran gambar pada Komik dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan siswa				✓	
11	Materi Komik yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan					✓
12	Materi yang disajikan dalam bentuk Komik mampu menambah wawasan dan pemahaman siswa, serta dapat digunakan secara berulang-ulang kapanpun dan dimanapun				✓	
13	Siswa dapat dengan mudah membawa Komik				✓	
14	Halvax yang digunakan dalam Komik					✓

[illegible][illegible]

Berilah tanda tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media yang dikembangkan :

1. Media ini layak untuk diujicobakan tanpa direvisi.
2. Media ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak diujicobakan


 (Per) Zulkarnaen M. S.
 NIDN 0112110803

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

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				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar (KD).					✓
	Materi sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang ditemakan					✓
	Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.					✓
Keakuratan Materi	Materi yang disajikan dalam media Komik sesuai dengan tuntutan kurikulum					✓
	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.					✓
Kemukakhiran Materi	Media Komik mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih jauh					✓
	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					✓

disampaikan

Komentar dan Saran

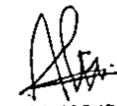
Sudah layak dijadikan media pembelajaran media komik ini

Kesimpulan :

Berilah tanda tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu terhadap media yang dikembangkan :

- ① Media ini layak untuk diujicobakan tanpa direvisi.
2. Media ini layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak diujicobakan

Medan, 13 November 2023


(Afiatu Zuhura, S.Pd
NIP. 197005312021212001

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

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 di kelas 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, Sukmawati, & 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 Pendidikan 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