

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI BILANGAN CACAH

Ahmad Ilham Asmaryadi^{1*}, Estuhono¹, Mely Akhadiah¹

Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia¹

E-mail: ilhamasmaryadi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep mata pelajaran matematika peserta didik di kelas IV SD Negeri 189/II Sari Mulya akibat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan di sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan PLOMP. Pengembangan ini melalui tahap Penelitian pendahuluan (*preliminary research*), Prototipe (*prototyping phase*), tahap penilaian (*assessment phase*). Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 189/II Sari Mulya dengan jumlah peserta didik 26 orang. Pengumpulan data menggunakan teknik pengisian kuesioner respon pendidik dan peserta didik serta pengisian lembar hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji validasi dari 3 orang validator, yaitu validator isi, kegrafikan dan bahasa di peroleh nilai rata-rata 86,54% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh praktisi pendidik dan peserta didik di peroleh nilai rata-rata 91,00% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas berupa tes hasil belajar yang di peroleh dari peserta didik memperoleh nilai rata-rata 98,46% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran Komik; Aplikasi Canva.

Abstract

This research was motivated by the low understanding of the concept of the mathematics subject in class IV SD Negeri 189/II Sari Mulya due to the lack of use of learning media during teaching and learning activities. Efforts to overcome these problems require the development of comic learning media. This study aims to develop comic media as a learning medium and can be used in schools so that it can produce valid, practical, and effective learning media. This research is a type of development research that uses the PLOMP development model. This development goes through the stages of (preliminary research), (prototyping phase), (assessment phase). The research was conducted in class IV of SD Negeri 189/II Sari Mulya with 27 students. Data collection used the technique of filling out questionnaires from educators and students' responses as well as filling out student learning results sheets. Based on the results of the validation test from 3 validators, namely content, graphic and language validators, the average value was

86.54% with a very valid category. Practicality test results by practicing educators and students obtained an average value of 91.00% in the very practical category. The results of the effectiveness test in the form of a learning achievement test obtained from students obtained an average score of 98.46% in the very effective category.

Keywords: *Development; Comic Learning Media; Canva Application.*

Submitted: 2024-07-16. **Revision:** 2024-08-03. **Accepted:** 2024-10-30. **Publish:** 2024-11-18.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana dan proses belajar mengajar serta berperan serta aktifnya peserta didik dalam mengembangkan potensi, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan kemampuannya (Budiman, R. D. A., et al 2024). Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan saja, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa (Estuhono, E. 2021). Pendidikan berperan besar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat mencapai taraf hidup yang lebih baik (Prananda et al., 2021). Masyarakat dituntut untuk memperoleh pendidikan agar dapat mengembangkan keterampilan dan kepribadiannya serta menjadi manusia seutuhnya (Retian Asfirah, L., et al. 2024). Sekarang pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. 2024), salah satu bukti nyata dari perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan adalah penerepan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka ini merupakan terobosan baru dalam keterbukaan proses pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar tanpa harus dituntut oleh standar ketuntasan dan standar kelulusan (Sakti, A. D., et al. 2024), (Yanti, F., et al. 2024). Konsep pembelajaran dalam kurikulum merdeka menekankan pada kebebasan belajar guru dan siswa, diharapkan guru sebagai pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, menggerakkan semangat belajar, dan meringankan beban siswa (Fitria, D., et al. 2024).

Model pembelajaran dalam kurikulum ini diharapkan dapat menghasilkan siswa yang kritis, kreatif, pemikir inovatif dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan (Hakiki, M., et al. 2023). Sejalan dengan konsep belajar dalam kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk bertindak sebagai pemeran utama dalam pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran dikelas (Astuti, A. D., et al. 2024). Keadaan tersebut tidak jauh dengan idealnya pembelajaran matematika di SD. "Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang pasti dan memiliki asal usul tersendiri" (Volkers, 2019).

Melihat dari konsep pembelajaran matematika, seharusnya matematika dapat menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama pada materi bilangan cacah. Materi tersebut juga memiliki masalah yang bersifat open-ended dan memungkinkan siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan dengan berbagai cara penyelesaian (Hakiki, M., et al. 2024). Dengan begitu, pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini akan sesuai dengan pembelajaran yang dimaksudkan dalam standar pembelajaran kurikulum merdeka, yaitu pembelajaran matematika yang melibatkan masalah kontekstual dalam proses pembelajaran dan berfokus pada pendekatan pemecahan masalah yang dapat membantu siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui penerapan media pembelajaran secara langsung agar siswa dapat lebih cepat memahami konsep dalam materi pembelajaran (Hakiki, M., et al. 2024).

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, tujuan dari Research and Development (R&D) di bidang pendidikan adalah menghasilkan produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan pembelajaran (Syalihin, 2021). Penelitian dan pengembangan

merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan (Fadli, R., et al. 2024)

Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu dengan spesifikasi yang detail. Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan terencana untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang ada menjadi lebih baik untuk digunakan. Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran dimulai dari tahap penelitian pendahuluan (Preliminary Research) terdiri analisis kebutuhan dan konteks, literature review dan pengembangan kerangka konseptual dan kerangka teori, tahap prototipe (Development or Prototyping Phase) serta tahap penilaian (Assesment Phase) (Estuhono, 2020).

1. Tahap Penelitian Pendahuluan (Preliminary Research)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis informasi, definisi masalah dan rencana lanjutan dari produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Prototipe (*Development or Prototyping Phase*)

Pada tahap ini peneliti mendesain prototipe melalui media pembelajaran komik materi bilangan cacah.

3. Tahap Penilaian (Assesment Phase)

Tujuan tahap ini adalah melakukan penilaian lebih mendalam terhadap prototipe yang telah direvisi. Penilaian yang dilakukan adalah formatif evaluation. Pada tahap formatif evaluation yaitu dengan melakukan uji praktikalitas dan efektivitas.

B. Uji Coba Produk

Pengujian produk dilakukan setelah desain produk dioperasikan oleh ahli. Pengujian produk merupakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu produk yang dibuat dan dapat digunakan secara efektif. Oleh karena itu sampel, perlu dilakukan uji lapangan.

Tujuan dari uji coba ini adalah mengumpulkan data untuk mengetahui apakah produk yang ada layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SDN 189/II Sarimulya. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva.

C. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dilakukan pada siswa kelas IV SDN 189/II Sarimulya yang berjumlah 26 siswa pada mata pelajaran Matematika semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. SDN 189/II Salimulya terletak di Jl. poros, Desa Salimulya Blok F Sitiung II, Kec. Jujuhan Ilir, Kab. Bungo, Provinsi Jambi. Uji coba

produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang komik. Data ini digunakan untuk menyempurnakan komik yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini, dengan dukungan CANVA, kami menyajikan analisis seluruh hasil data yang dikumpulkan pada setiap tahapan pengembangan media komik menggunakan aplikasi canva mengenai materi bilangan cacah di sekolah dasar. Berikut data penelitiannya:

A. Data Uji Validasi

Penyajian data validitas pada uji coba produk media pembelajaran komik materi bilangan cacah berguna untuk mengetahui kelayakan/ketepatan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Validator	Keterangan	Hasil $V=f/n \times 100\%$	Kategori
A H	Dosen FKIP	$V=23/24 \times 100\%$	Sangat Valid
		$V= 95,83\%$	
R E	Dosen FILKOM	$V=45/45 \times 100\%$	Sangat Valid
		$V= 100\%$	
A P	Dosen FKIP	$V=27/30 \times 100\%$	Valid
		$V= 90\%$	
Rata-rata		95,28%	Sangat Valid

B. Data Uji Praktikalitas

1. Respon pendidik terhadap praktikalitas media pembelajaran komik

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media pembelajaran komik ini berguna untuk mengetahui kepraktisan

media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Data praktikalitas diperoleh dari data hasil keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran dan respon guru terhadap media pembelajaran komik.

No	Praktisi	Hasil $P = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1	PI P	P= 65/70 x 100% P= 92,86%	Sangat Praktis
Jumlah		P = 92,86	Sangat Praktis

2. Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media pembelajaran

Kepraktisan komik juga memerlukan kontribusi berupa respon siswa. Data ini dikumpulkan setelah siswa menggunakan komik menggunakan aplikasi canva dan mengisi kuesioner yang disediakan. Rata-rata hasil tes praktikalitas komik menurut pendidik 92,86 % menurut peserta didik 90,66% Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva berada pada kategori praktis.

C. Data Uji Efektifitas

Hasil efektivitas digunakan untuk melihat keefektivan media pembelajaran komik. Berikut Hasil analisis efektivitas media pembelajaran komik.

Kriteria	Jumlah	Skor kriterium danskor maksimum
Uji coba media Pembelajaran komik	26	E= 2.548/26 x 100% E= 98%

KESIMPULAN

Hasil analisis yang diperoleh dari data uji validasi oleh tiga validator menunjukkan bahwa ketepatan isi, kegrafikan, serta bahasa yang digunakan sebagai lembar uji validitas dalam media pembelajaran komik materi bilangan cacah kelas IV SD menunjukkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 90,83 yang dikategori sangat valid. Maka media pembelajaran komik materi bilangan cacah kelas IV SD dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis yang diperoleh dari angket respon pendidik dan respon peserta didik sebagai lembar uji praktikalitas menunjukkan bahwa bahan media pembelajaran komik materi bilangan cacah kelas IV SD memperoleh nilai rata-rata 91,76 yang dikategorikan sangat praktis. Maka media pembelajaran komik materi bilangan cacah kelas IV SD dapat membantu mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis yang di peroleh dari tes hasil belajar oleh peserta didik sebagai lembar uji efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik materi bilangan cacah kelas IV SD memperoleh nilai rata-rata 98 yang dikategorikan sangat efektif. Maka media pembelajaran komik materi bilangan cacah kelas IV SD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, mengenai pengembangan media pembelajaran komik materi bilangan cacah kelas IV SD diharapkan dapat menambah pengetahuan pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran dan menjadi motivasi bagi

pendidik untuk menciptakan media pembelajaran menarik lainnya sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiti, A. D., Rashid, S., Murni, Y., Chaniago, M. A., & Irfandi, M. (2024). Enhancing Elementary School Students' Motivation to Learn Natural Science (IPA) through the Science, Environment, Technology, and Society (SALINGTEMAS) Learning Model. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.248>
- Budiman, R. D. A., Mlwale, H. J., Syafruddin, S., Hamka, M., & Purnomo, S. (2024). The impact of online learning during the Covid-19 pandemic on learning outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.249>
- Fadli, R., Surjono, H. D., Sari, R. C., Eliza, F., Hakiki, M., Hidayah, Y., ... Samala, A. D. (2024). Effectiveness of Mobile Virtual Laboratory Based on Project-Based Learning to Build Constructivism Thinking. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 18(06), pp. 40–55. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i06.47643>
- Fitria, D., Sabir, A., & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1>
- Hakiki, M., Halomoan, Fadli, R., Hidayah, Y., Zunarti, R., & Yanti, V. Y. (2024). CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 18(13), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i13.47711>
- Hakiki, M., Fadli, R., Sabir, A., Prihatmojo, A., Hidayah, Y., & Irwandi. (2024). The Impact of Blockchain Technology Effectiveness in Indonesia's Learning System. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (IJOE)*, 20(07), pp. 4–17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v20i07.47675>
- Estuhono, E. (2021). Pengembangan Modul IPA SD Berbasis Model Research Based Learning (RBL) untuk Keterampilan 4C's Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4614–4627. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1530>
- Hakiki, M., Budiman, R. D. A., Firdaus, M., & Astiti, A. D. (2023). THE INFLUENCE OF INTERNSHIP EXPERIENCE AND CAREER GUIDANCE ON STUDENT WORK READINESS: A QUANTITATIVE DESCRIPTIVE RESEARCH STUDY. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 123–133. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1398>

- Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. (2024). KESADARAN DIGITAL MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 12–23. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1810>
- Prananda, G., Kharismadewi, Y., Ricky, Z., & Friska, S. Y. (2021). The COVID-19 Pandemic Impact on Elementary Students Online Learning Motivation. *Elementary : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 153. <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.2613>
- Retian Asfirah, L., Anggoro, R., M, M., A, A., Dwi Retnandari, S., & Shintawati Setyaningrum, D. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI FLIPBOOK MATA KULIAH SISTEM OPERASI KEPELABUHANAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 92–104. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1824>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Yanti, F., Fauziah, F., Ridoh, A., & Tris Susanti, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 173–183. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1874>
- Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.247>