

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBASIS CANVA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Puri Rahayu Wijayanti¹⁾, A.F. Suryaning Ati MZ²⁾, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27854](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27854)

¹²³ Fakultas Sains Teknologi dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Lamongan

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-comic* berbasis canva yang valid dan praktis untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi perubahan wujud benda. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli desain, angket respons, serta angket aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan media *e-comic* dinyatakan sangat valid dengan skor ahli media 3,61, ahli materi 3,51, dan ahli desain 3,53. Media yang dikembangkan sangat praktis berdasarkan hasil angket respons dan aktivitas siswa. Dengan demikian, media *e-comic* berbasis canva layak digunakan pada materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *e-comic*, canva, berpikir kreatif, perubahan wujud benda, sekolah dasar

Abstract

This study was motivated by the low creative thinking skills of fourth-grade students at SD Muhammadiyah 1 Babat due to the limited use of instructional media. The study aimed to develop a Canva-based e-comic that is valid and practical to enhance students' creative thinking skills on the topic of changes in the states of matter. The research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Development, and Disseminate). The research subjects were fourth-grade students of SD Muhammadiyah 1 Babat. Data were collected through media expert, material expert, and design expert validation sheets, as well as response questionnaires and student activity questionnaires. The results showed that the developed e-comic was categorized as highly valid, with validation scores of 3.61 from media experts, 3.51 from material experts, and 3.53 from design experts. The developed media was also categorized as highly practical based on the results of the response and student activity questionnaires. Therefore, the Canva-based e-comic is feasible for use as an instructional medium on the topic of changes in the states of matter for fourth-grade elementary school students.

Keyword: *e-comic*, Canva, creative thinking skills, changes in the states of matter, elementary school

History Article

Received 16 Juni 2026

Approved 03 Juli 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Wijayanti, P. R., MZ, A. F. S. A. & Khasanah, L. A. U. (2026). Pengembangan Media *E-comic* Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 759-770



Corresponding Author:

Jl. Raya Plalangan No. 1, Plosowahyu, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, Indonesia.

E-mail: ¹ purirahayuwww@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan mengalami perubahan besar seiring dengan kemajuan teknologi di era digital. Perubahan ini tidak hanya mengubah cara belajar siswa, perubahan ini juga membawa tantangan dan peluang baru dalam dunia pendidikan (Hasnida dkk., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya adalah sebagai media pembelajaran (Khasanah et al., 2024). Kurikulum merdeka mendukung pemanfaatan perangkat teknologi dalam kegiatan pembelajaran terutama sebagai media pembelajaran. Namun, masih ada guru yang kurang memanfaatkan teknologi dan masih menggunakan media konvensional. Terdapat banyak guru yang mengalami kendala dalam mengembangkan media secara kreatif dan kontekstual dalam pembelajaran di kurikulum merdeka, kendala yang dihadapi guru disebabkan kurangnya keterampilan dan pengetahuan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan konteks kurikulum merdeka dan kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran (Cahyani dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Babat, diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV sudah terlaksana dengan baik. Selama proses pembelajaran, guru lebih memfokuskan kegiatan pada praktik sesuai petunjuk dalam buku IPAS sehingga penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kegiatan pembelajaran monoton dan kurang merangsang imajinasi siswa sehingga siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran sangat diperlukan dalam membantu guru untuk menarik perhatian siswa sekaligus menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi mendukung proses pembelajaran pada materi perubahan wujud benda adalah *e-comic* berbasis canva. *E-comic* adalah komik versi elektronik yang berisi teks dan gambar berisi informasi yang mudah dipahami dalam bentuk digital (Khotimah & Ratnawuri, 2021). Menurut Nurizki et al., (2025) *e-comic* adalah salah satu media pembelajaran visual yang dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. *E-comic* mampu menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami melalui rangkaian gambar yang dikemas dalam bentuk cerita serta *e-comic* dapat digunakan belajar kapan saja dan di mana saja dengan mengakses melalui laptop maupun *Handphone*,

selain itu *e-comic* sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Huda, 2021). Dengan memanfaatkan teknologi, pembuatan *e-comic* bisa melalui aplikasi canva karena mudah dan praktis untuk digunakan, serta tampilannya menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Penelitian relevan dilakukan oleh Oktaviana & Ramadhani, (2023) menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model borg and gall, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa validasi ahli mencapai 93,33%, uji coba produk rata-rata 93,78%, dan uji pemakaian mendapatkan hasil sangat valid. Setelah penggunaan media komik, hasil pembelajaran kognitif siswa meningkat dengan nilai N-Gain rata-rata 61,51 yang menunjukkan bahwa media komik cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain dari (L. Khasanah et al., 2023; MZ et al., 2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dari penelitian tersebut, pengembangan media komik digital telah banyak dilakukan dan menunjukkan bahwa media tersebut memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang menarik serta memperoleh tingkat validitas yang tinggi. Namun, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada pengujian keefektifan media terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang secara khusus mengembangkan media *e-comic* berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji kevalidan dan kepraktisan media *e-comic* berbasis Canva sebagai alternatif media pembelajaran pada materi tersebut.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-comic* atau komik digital dan pembelajaran IPAS, akan tetapi banyak aspek yang berbeda dari penelitian sebelumnya di antaranya adalah model pengembangannya, materi yang diteliti, fokus penelitian, subjek dan tempat penelitiannya.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *e-comic* berbasis canva karena pada materi perubahan wujud benda memuat konsep-konsep yang perlu disajikan dalam bentuk visual agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *e-comic* berbasis canva yang valid dan praktis sebagai media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut (Siregar, 2023). Pengembangan ini menggunakan model 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Tahap *define* bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media. tahap *design* dilakukan untuk merancang sebuah media pembelajaran *e-comic*, pada tahap ini peneliti menyusun materi, gambar, dialog, dan alur cerita dalam *e-comic*. Tahap *development* bertujuan untuk menghasilkan media *e-comic* yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan

keterampilan berpikir kreatif pada materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar, pada tahap ini dilakukan dua jenis pengujian yaitu uji validitas ahli yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli desain, serta uji coba media *e-comic* di kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap *disseminate*, peneliti menyebarkan media *e-comic* ke beberapa sekolah yang ada di kabupaten Lamongan.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Lokasi penelitian ini di SD Muhammadiyah 1 Babat, Kabupaten Lamongan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Media *e-comic* diuji pada kelompok kecil dengan 10 siswa dan pada kelompok besar melibatkan 23 siswa dalam satu kelas. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi media, validasi materi, validasi desain, angket respon siswa dan angket aktivitas siswa. Lembar validasi media digunakan untuk menilai aspek pengoperasian media, tampilan media, dan manfaat penggunaan media. Lembar validasi materi digunakan untuk menilai aspek materi, teknik penyajian, dan kebahasaan. Lembar validasi desain digunakan untuk menilai aspek tampilan program dan kualitas media. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan aspek media pembelajaran, materi, dan manfaat. Angket aktivitas siswa digunakan untuk menilai aspek kesiapan, kemandirian, perhatian, keaktifan, dan kemudahan memahami materi dalam pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli desain. Data hasil validasi, angket respons, dan angket aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor dan persentase, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kevalidan dan kepraktisan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *e-comic* berbasis canva dikembangkan peneliti berdasarkan tahap penelitian R&D model 4D. Produk penelitian ini merupakan sebuah *e-comic* yaitu komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar. Kelayakan media dapat dilihat dari validasi ahli media, ahli materi, ahli desain, angket respons, angket aktivitas siswa.

Hasil Penelitian

1. Hasil pengembangan *e-comic*

a. Define

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Babat, guru lebih banyak menggunakan buku IPAS sebagai sumber belajar, sedangkan media pembelajaran yang bersifat visual belum dimanfaatkan secara optimal. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang mampu menyajikan materi perubahan wujud benda secara menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media yang memuat gambar dan cerita. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media *e-comic* berbasis canva.

b. Design

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *define*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku IPAS dan kegiatan praktik, sehingga diperlukan media yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti merancang media *e-comic* berbasis canva dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar yang menyukai media visual, berwarna, dan disertai alur cerita sederhana. Desain media juga disesuaikan dengan materi perubahan wujud benda serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tahap perancangan media meliputi:

- 1) Menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam *e-comic*. Peneliti menggunakan materi perubahan wujud benda pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV
- 2) Menyusun alur cerita dan dialog yang mengaitkan konsep perubahan wujud benda dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 3) Menentukan tokoh, ilustrasi, warna, jenis huruf, dan tata letak halaman agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- 4) Menyusun gambar dan teks ke dalam *e-comic* menggunakan media canva.

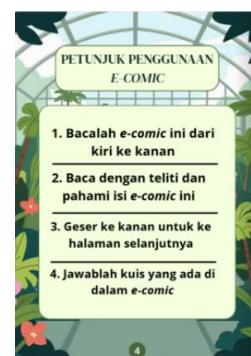
c. *Development*

Pada tahap *development*, peneliti mengembangkan media *e-comic* berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap *design* menggunakan aplikasi canva. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan setiap halaman *e-comic* sesuai *storyboard*, kemudian menyusun ilustrasi, teks materi, dan dialog pada setiap halaman. Setelah seluruh komponen tersusun, dilakukan penyesuaian tata letak, pemilihan warna, jenis huruf, serta penambahan elemen pendukung agar media lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Selanjutnya produk awal, divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain untuk memperoleh masukan dan dilakukan revisi hingga dihasilkan produk yang layak digunakan.

Aset yang digunakan dalam pengembangan media meliputi ilustrasi karakter, ikon, elemen grafis, latar belakang, dan font yang tersedia pada canva. Seluruh materi, alur cerita, dialog, dan penyusunan isi *e-comic* dikembangkan sendiri oleh peneliti berdasarkan materi perubahan wujud benda kelas IV Sekolah Dasar. Berikut ini merupakan pengembangan media *e-comic* yang sudah dibuat oleh peneliti:



Gambar 1. Tampilan awal *e-comic*



Gambar 2. Petunjuk penggunaan

Gambar 3. Dialog *e-comic*

d. Disseminate

Tahap diseminasi dilakukan setelah media dinyatakan valid dan praktis. Penyebaran dilaksanakan di dua sekolah yaitu SD Muhammadiyah 1 Babat dan MIM 2 Sidomlangean pada bulan Mei 2026 dengan memperkenalkan media kepada guru kelas IV. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tujuan pengembangan, cara pengoperasian media, isi materi, serta cara memanfaatkan *e-comic* dalam proses pembelajaran. selanjutnya guru diberikan kesempatan untuk mencoba media dan menyampaikan tanggapan terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 4. Penyebaran di SD Muhammadiyah 1 Babat



Gambar 5. Penyebaran di MIM 2 Sidomlangean

2. Hasil kevalidan media *e-comic*

Tahap ini berguna untuk meningkatkan kualitas media serta menilai sejauh mana media tersebut memenuhi standar yang telah ditentukan. Berikut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli:

a. Hasil validasi ahli media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata skor	Kategori
	1	2		
Pengoperasian Media	3,50	4,00	3,75	Sangat Valid
Tampilan Media	3,60	3,60	3,60	Sangat Valid
Manfaat Penggunaan Media	4,00	3,00	3,50	Sangat Valid
Rata-rata total			3,61	Sangat

Valid

Instrumen validasi media terdiri dari 8 indikator yang terbagi dalam tiga aspek, yaitu pengoperasian media (2 indikator), tampilan media (5 indikator), dan manfaat penggunaan media (1 indikator) dengan skala likert 1-4. Validasi media dilakukan oleh dua ahli yang kompeten di bidang media pembelajaran. Penggunaan dua validator mengacu pada penelitian pengembangan yang menyatakan bahwa penilaian lebih dari satu ahli cukup untuk memperoleh masukan dan melakukan revisi produk sebelum tahap uji coba. Berdasarkan hasil validasi media di atas diperoleh hasil rata-rata sebesar 3,61 yang menunjukkan bahwa media *e-comic* “sangat valid”.

b. Hasil validasi ahli materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata Skor	Kategori
	1	2		
Materi	4,00	3,00	3,50	Sangat Valid
Teknik Penyajian	4,00	3,60	3,80	Sangat Valid
Kebahasaan	3,50	3,00	3,25	Valid
Rata-rata total			3,51	Sangat Valid

Instrumen validasi materi terdiri dari 10 indikator yang terbagi dalam tiga aspek, yaitu materi (2 indikator), teknik penyajian (6 indikator), dan kebahasaan (2 indikator) dengan skala likert 1-4. Validasi materi dilakukan oleh dua ahli yang kompeten di bidang materi pembelajaran. Penggunaan dua validator mengacu pada penelitian pengembangan yang menyatakan bahwa penilaian lebih dari satu ahli cukup untuk memperoleh masukan dan melakukan revisi produk sebelum tahap uji coba. Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi, diperoleh rata-rata sebesar 3,51 yang menunjukkan kategori “sangat valid”.

c. Hasil validasi ahli desain

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata Skor	Kategori
	1	2		
Tampilan Program	3,78	3,42	3,6	Sangat Valid
Kualitas Media	3,6	3,33	3,46	Valid
Rata-rata total			3,53	Sangat Valid

Instrumen validasi media terdiri dari 17 indikator yang terbagi dalam dua aspek, yaitu tampilan program (14 indikator) dan kualitas media (3 indikator) dengan skala likert 1-4. Validasi desain dilakukan oleh dua ahli yang kompeten di bidang desain pembelajaran. Penggunaan dua validator mengacu pada penelitian pengembangan yang menyatakan bahwa penilaian lebih dari satu ahli cukup untuk memperoleh

masukan dan melakukan revisi produk sebelum tahap uji coba. Berdasarkan tabel hasil validasi ahli desain, diperoleh rata-rata sebesar 3,53 yang menunjukkan “sangat valid”.

3. Hasil kepraktisan media *e-comic*

Pengujian kepraktisan media ini dilakukan melalui dua tahap yaitu dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kepraktisan awal media serta mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki sebelum media diterapkan pada kelompok besar. Setelah direvisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media diuji kembali di kelompok besar untuk mengetahui tingkat kepraktisan setelah penyempurnaan. Kepraktisan media dinilai menggunakan angket respons siswa yang terdiri atas 11 indikator yang mencakup 3 aspek yaitu media pembelajaran, materi, dan manfaat media serta angket aktivitas siswa terdiri dari 5 indikator.

a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

1) Hasil angket respon siswa

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Jumlah responden	Jumlah soal	Jumlah skor responden	Jumlah skor maksimal	Rata-rata skor	Persentase
10	11	97	110	0,88	88%

Berdasarkan hasil dari tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh adalah 0,88 atau persentase 88%. Ini menunjukkan bahwa *e-comic* masuk dalam kategori “sangat praktis”. Siswa menyatakan bahwa tampilan media menarik, materi mudah dipahami, dan media mudah digunakan. Namun, beberapa siswa menyampaikan bahwa ukuran tulisan pada beberapa halaman masih terlalu kecil sehingga perlu diperbesar agar lebih mudah dibaca.

2) Hasil angket aktivitas siswa

Tabel 5. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Nama	Pertanyaan					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
KED	3	3	4	4	4	18	3,60
RW	3	3	4	3	4	17	3,40
Rata-rata total						17,5	3,50

Berdasarkan hasil tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,5 dari skor maksimal 4,00 yang menunjukkan bahwa *e-comic* “sangat praktis”. Selama uji coba kelompok kecil, siswa mampu mengikuti alur penggunaan media dengan baik dan menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba ini, dilakukan penyempurnaan media sesuai masukan yang diperoleh sebelum diterapkan pada uji coba kelompok besar.

b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

1) Hasil angket respon siswa

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar

Jumlah	Jumlah	Jumlah	Jumlah	Rata-	Persentase
--------	--------	--------	--------	-------	------------

responden	soal	skor responden	skor maksimal	rata skor	
23	11	223	253	0,88	88%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh adalah 0,88 dengan persentase 88% yang menunjukkan bahwa *e-comic* “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media tetap konsisten ketika digunakan pada jumlah responden yang lebih banyak. Hal ini menyatakan bahwa media *e-comic* dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran dan memperoleh respons positif dari siswa.

2) Hasil angket aktivitas siswa

Tabel 7. Hasil Angket Aktivitas Siswa Kelompok Besar

Nama	Pertanyaan					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
KED	4	3	4	4	4	19	3,8
RW	4	4	4	3	4	19	3,8
Rata-rata total						19	3,8

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,8 yang menunjukkan bahwa *e-comic* “sangat praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan uji coba kelompok kecil, media dapat digunakan dengan baik pada kelompok yang lebih besar dan tidak ditemukan kendala yang berarti selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media *e-comic* dinyatakan layak digunakan tanpa revisi lebih lanjut.

Pembahasan

Pengembangan ini berupa ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk *e-comic* pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. *E-comic* yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa di sekolah agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Guntur et al., (2023) komik dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, ketertarikan, dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat penelitian lain menurut Islami et al., 2024 ; Fitria et al., 2024) yang menyatakan bahwa media digital sangat bermanfaat bagi pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh guru maupun siswa.

Kondisi awal SD Muhammadiyah 1 Babat masih kurang menerapkan media pembelajaran terutama pembelajaran IPAS karena difokuskan ke praktik. Media ini dikembangkan dalam format digital berupa *e-comic* yang memadukan gambar, teks, warna, dan alur cerita yang menarik. Dalam proses perancangannya, *e-comic* menggunakan aplikasi canva. Canva adalah aplikasi pengeditan program online yang menyediakan berbagai macam peralatan dan template (Alfian et al., 2022). Sebelum digunakan sebagai media pembelajaran, *e-comic* diuji coba terlebih dahulu dalam kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisannya. Dalam tahap penyebarannya, *e-comic* disebarkan ke beberapa sekolah yang ada di kabupaten Lamongan.

Berdasarkan hasil uji validasi dari para ahli, *e-comic* berbasis canva dinyatakan sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Para ahli media memperoleh skor 3,61

dengan kategori sangat valid, ahli materi memperoleh skor 3,51 dengan kategori sangat valid, ahli desain memperoleh skor 3,53 termasuk kategori sangat valid. Tingginya tingkat kevalidan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, materi, dan desain. Dari aspek media, *e-comic* memiliki tampilan yang menarik dengan perpaduan warna yang sesuai, ilustrasi yang jelas, tata letak yang rapi, serta mudah dioperasikan. Dari aspek materi, isi *e-comic* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memuat konsep perubahan wujud benda yang benar, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Selain itu, dari aspek desain, penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar menjadikan *e-comic* lebih menarik dan informasi tersusun secara sistematis yang memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran. Oleh karena itu, media *e-comic* dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Halizah & Astutik, (2025) yang menunjukkan bahwa media *e-comic* sangat menarik dan memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keunggulan media *e-comic* yang dikembangkan terletak pada penyajian materi melalui alur cerita yang kontekstual, ilustrasi berwarna yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta desain yang disusun menggunakan canva sehingga menghasilkan tampilan yang tersusun, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil angket respons siswa di uji coba kelompok kecil dan besar memperoleh rata-rata 0,88 dengan persentase 88% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil angket aktivitas siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 3,5 dengan kategori sangat praktis, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 3,8 dengan kategori sangat praktis. Media *e-comic* dinilai sangat praktis karena mudah digunakan oleh siswa tanpa memerlukan petunjuk yang rumit, memiliki tampilan yang menarik, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Penyajian materi dalam bentuk cerita juga membuat siswa lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran. Kemudahan penggunaan dan penyajian materi yang sistematis menjadi faktor yang mendorong siswa memberikan penilaian yang tinggi terhadap kepraktisan. Sejalan dengan penelitian oleh Laksmi & Suniasih, (2021) yang menunjukkan bahwa *e-comic* sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran karena melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu media yang dikembangkan hanya mencakup materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar, proses pengembangannya membutuhkan waktu yang cukup lama karena membuat desain *e-comic*, serta media *e-comic* hanya dapat diakses jika smartphone dan laptop tersambung dengan internet.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media *e-comic* berbasis canva pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dan praktis. Kevalidan media ditunjukkan oleh hasil penilaian dari ahli media dengan skor sebesar 3,61, ahli materi sebesar 3,51, dan ahli desain sebesar 3,53 yang secara keseluruhan termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil angket respons kelompok kecil dan besar yang memperoleh rata-rata skor 0,88 dengan persentase 88%, hasil angket aktivitas siswa pada uji coba kelompok kecil yang memperoleh hasil sebesar 3,50 serta pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 3,80 yang secara keseluruhan termasuk kategori sangat

praktis. Dengan demikian, media *e-comic* berbasis canva layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa pada materi perubahan wujud benda kelas IV di sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-comic* berbasis canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penyajian materi melalui ilustrasi, alur cerita, dan tampilan yang menarik membantu guru menyampaikan konsep secara lebih konkret serta memudahkan siswa memahami materi. Selain itu, media ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji keefektifan media *e-comic* terhadap hasil belajar atau kemampuan berpikir kreatif siswa, menerapkan media pada materi dan kelas yang berbeda, menyebarkan ke banyak sekolah, serta mengembangkan fitur yang lebih interaktif agar media memiliki cakupan penggunaan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Cahyani, S. D., Indrawadi, J., Hasrul, H., & Zatalini, R. (2025). Problematika guru PPKn dalam mengembangkan media pembelajaran pada kurikulum merdeka. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 5(2), 440–453.
- Cahyono, B., Rohman, A. A., Dzakiyyah, R. I., & Setyawati, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Etnomatematika Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Geometri MTS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283–2295.
- Fitria, N. A., Khasanah, L., & Susandi, A. (2024). Pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran menulis puisi siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5541–5550.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan komik sebagai media belajar matematika di sekolah dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44.
- Halizah, T. N., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan *E-comic* Berbasis Canva dan QR Code Pelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 282–286.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Tranformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116.
- Huda, T. A. (2021). Pengembangan E-komik sebagai media pembelajaran ipa materi gaya untuk siswa sd kelas iv. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(2), 339–348.
- Islami, N. F., Ilmi, L. A., & MZ, A. F. S. A. (2024). Urgensi pengembangan media pop-up book digital berbasis powerpoint sebagai media pembelajaran bahasa indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 704–714.

- Isnaeni, A. P., & Permana, I. (2021). Profil kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif siswa kelas vii pada materi pencemaran lingkungan. *Vol, 8*, 2355–7184.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Khasanah, L. A. I. U., Kharisma, A. I., Hidayah, R., & Fitria, N. A. (2024). Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Guru SD Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2), 707–711.
- Khasanah, L., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64.
- MZ, A. F. S. A., Aprillya, M. R., & Bianto, M. A. (2022). Science Augmented Reality Program Media for Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(3), 457–465.
- MZ, A. F. S. A., Rusijono, R., & Suryanti, S. (2021). Pengembangan dan validasi perangkat pembelajaran berbasis problem based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2685–2690.
- Nurrizki, A., Sukmaniar, S., & Sunedi, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran *E-comic* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 45–55.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. (2024). Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dalam mewujudkan program Sustainable Development Goals (SDGs). *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(2), 189–198.
- Siregar, T. (2023). Stages of research and development model research and development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
- Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution, N. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Wulandari, W., Danaryanti, A., & Mawaddah, S. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MAN dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Guided Inquiry. *Jurmadiakta*, 1(2), 29–38.

