

## Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi *Canva for Education* pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar

Rian Septiani Siagian<sup>1</sup>, Muhammad Sofwan<sup>2</sup>, Suci Hayati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email : [septianisiagian01@gmail.com](mailto:septianisiagian01@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhammad.sofwan@unja.ac.id](mailto:muhammad.sofwan@unja.ac.id)<sup>2</sup>, [sucihayati@unja.ac.id](mailto:sucihayati@unja.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pembelajaran matematika memerlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami topik pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar, (3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran komik untuk pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori sangat valid, hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian praktisi memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan media pembelajaran komik yang telah dikembangkan juga memperhatikan angket respon peserta didik dengan rata-rata 4,6 pada uji coba kelompok kecil dan rata-rata 4,47 pada uji coba kelompok besar.

**Kata Kunci:** *pembelajaran matematika media pembelajaran, komik, canva*

### Abstract

Mathematics learning requires learning media that can help teachers and students in conveying and understanding the topic of the lesson. This research aims to (1) describe the procedure for developing comic learning media using the Canva for Education application in grade V elementary school mathematics learning, (2) Describing the validity of comic learning media using the Canva for Education application in grade V elementary school mathematics learning, (3) To find out the practicality of the developed comic learning media. This research uses research and development methods (Research and Development) with the ADDIE development model. The results of this research and development are in the form of comic learning media for grade V elementary school mathematics learning developed using the Canva application. The results of validation by material experts obtained an average score of 5 with a very valid category, The results of validation by media experts obtained an average score of 4.6 in the very valid category. The results of the practitioner assessment obtained an average score of 4.4 in the very practical category. The practicality of comic learning media that has been developed also pays attention to student response questionnaires with an average of 4.6 in small group trials and an average of 4.47 in large group trials.

**Keywords:** *learning math, learning media, comics, canva.*

### PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, bagian empat standar proses, pasal 12 ayat (1) di dalamnya membahas tentang dilaksanakannya proses belajar harus dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk upaya, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dilaksanakannya pembelajaran sebagaimana tersebut dilaksanakan oleh pendidik dengan memberikan keteladanan,

pendampingan dan fasilitas. Proses mewujudkan pelaksanaan pembelajaran sebagaimana yang demikian, pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan karena media menjadi salah satu hal terpenting untuk menunjang proses pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 9 ayat (2) huruf b, menyebutkan bahwasanya fasilitas termasuk hal yang perlu diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, selain memberikan keteladanan dan pendampingan. Fasilitas yang dimaksud tersebut yang tertuang dalam pasal 16 ayat (3) ialah dengan melakukan pemberian akses dan kesempatan belajar bagi peserta didik sesuai dengan kebutuhan. Melihat hal tersebut berarti fasilitas belajar adalah hal penting penunjang pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Astawa dan Adnyana (2018: 151), fasilitas belajar yaitu lingkungan dan media pembelajaran. Karenanya, guru yang mengajar penting untuk berkemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Dibalik berkembang pesatnya pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, tidak sedikit juga tenaga pendidik sekolah dasar yang masih belum mampu menggunakannya untuk mengajar di dalam kelas, dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai maupun kemampuan tenaga pendidik yang masih terbatas dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi.

Mashuri (2019:4) berpendapat bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Melihat pendapat tersebut media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu berbentuk fisik atau non fisik dan dapat digunakan untuk membantu guru selama kegiatan mengajar. Bentuk yang dimaksud ini dapat berupa tulisan ataupun bukan tulisan. Media pembelajaran ini juga merupakan elemen pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai sumber pembelajaran peserta didik, dan membantu guru dalam menerapkan kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 132/IV Kota Jambi ditemukan adanya permasalahan yaitu masih ditemukan peserta didik yang tidak berminat dalam pembelajaran matematika yang membuatnya tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Selain itu, dari 17 orang peserta didik terdapat setidaknya 7 orang yang belum memahami betul materi pembelajaran operasi hitung pecahan. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut guru kelas mengungkapkan bahwasanya diperlukan adanya media pembelajaran menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran matematika operasi hitung pecahan. Adanya permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwasanya diperlukan media pembelajaran matematika yang tak hanya menarik, tetapi juga layak, praktis dan mudah digunakan. Sehingga guru dan peserta didik dapat dengan mudah menyampaikan dan memahami materi pembelajaran matematika, terutama dalam materi pecahan.

Media komik bisa menjadi alternatif pilihan yang bisa dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran komik dapat menjadi media pembelajaran yang unik serta menarik karena masih digemari oleh anak-anak dan mampu membantu permasalahan terkait minat peserta didik karena komik dapat divariasikan dengan adanya tulisan, serta gambar-gambar menarik yang juga disertai dengan pewarnaan yang bermacam-macam untuk menarik peserta didik pada saat belajar dan membantu guru saat menyampaikan materi. (Siregar dkk, 2022).

Media pembelajaran komik menjadi alternatif pilihan, dengan pertimbangan bahwa media ini memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, karena gambar pada komik mampu membuat susunan teks tertulis yang mengikutinya, menjadi lebih nyata. Melalui gambar, pemaparan materi pembelajaran yang panjang atau rumit saat pembacaannya, menjadi lebih mudah dimengerti dan diingatnya. Peserta didik juga mampu memahami dan mengimajinasikan hal yang menjadi pokok bahasan dari materi yang sedang dipelajari dan dibaca lewat gambar yang disajikan. Topik materi pelajaran yang dimuat menjadi jalan kisah cerita yang nyata, menjadikan topik pembelajaran dapat diingat lebih lama oleh peserta didik. Selain dapat menambah motivasi belajar peserta didik karena penyajiannya yang menarik, komik juga bisa

berpeluang besar untuk menambah pemahaman peserta didik.

Membuat media pembelajaran komik dapat menggunakan berbagai aplikasi yang dapat diakses secara *online* dengan adanya jaringan internet. Aplikasi yang dapat menjadi alternatif pilihan agar dapat diakses untuk dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran komik yaitu aplikasi *canva*. *Canva* ini sendiri, dapat diakses melalui ponsel maupun komputer. Hal terpenting saat mengoperasikan aplikasi tersebut, ponsel maupun komputer yang digunakan harus terkoneksi dengan jaringan internet yang stabil. dan Pengembangan komik pada pembelajaran matematika ini diharapkan bisa menolong guru agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dan peserta didik kelas V mampu memiliki pemahaman terhadap pembelajaran matematika.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan jenis Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang nantinya akan dilakukan validasi atau uji kelayakan berdasarkan penilaian ahli dibidangnya. Produk yang dapat dihasilkan melalui penelitian pengembangan dapat berbentuk modul, buku, media, alat evaluasi dan lain sebagainya yang diperlukan dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE ADDIE, yaitu singkatan *Analyze* (Analisis), *Desain* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hal tersebut sesuai dengan Branch, 2009 yang mengemukakan "ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate". Berdasarkan pendapat tersebut, untuk dapat mengembangkan suatu produk menggunakan model ADDIE perlu melewati beberapa tahapan yang di antaranya adalah (1) tahap analisis, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan, (3) tahap implementasi dan (5) tahap evaluasi.

Pengembangan media pembelajaran komik pada pembelajaran kelas V ini menggunakan *canva* yang merupakan aplikasi desain grafis yang dapat dipakai untuk mendesain postingan untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen dan tampilan visual lainnya. *Canva* tentunya juga bisa dipergunakan untuk pembuatan media pembelajaran baik visual seperti gambar maupun audio visual seperti video pembelajaran. Peneliti memanfaatkan *Canva for education* dengan kata lain yaitu *Canva* yang juga disediakan untuk keperluan Pendidikan. Selanjutnya berdasarkan model penelitian yang digunakan, peneliti melakukan prosedur penelitian dengan lima tahapan model pengembangan yang digunakan.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 132/IV Kota Jambi, Provinsi Jambi. Penelitian dilaksanakan sejak 20 Februari 2023 hingga 20 Maret 2023.

### **Subjek Penelitian**

Media pembelajaran komik menggunakan *canva for education* diujicobakan pada peserta didik kelas V SD N 132/IV Kota Jambi yang berjumlah 17 peserta didik yang di antaranya terdiri dari 9 laki-laki dan 8 perempuan. Tahapan uji coba akan dilakukan pada kelompok kecil dan dan kelompok besar. Kegiatan uji coba pada kelompok kecil, sebanyak enam orang peserta didik menjadi subjek uji cobanya. Sedangkan untuk kegiatan uji coba dalam kelompok besar, subjek uji cobanya merupakan seluruh peserta didik kelas V SD N 132/IV Kota Jambi yang berada dalam satu kelas yang sama. Uji coba dilaksanakan agar dapat mengetahui kepraktisan media hasil pengembangan. Selain diuji coba pada peserta didik, peneliti juga akan melihat kepraktisannya dari guru dalam menggunakan media komik menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika ini. Guru juga berperan dalam memberikan masukan terhadap produk pengembangan yang sedang dikembangkan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi, wawancara, dokumentasi serta menggunakan angket. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan berdasarkan lembar observasi yang sudah disiapkan. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung baik kepada guru maupun peserta didik. Pengumpulan data melalui dokumentasi dilakukan dengan melihat dokumen terkait seperti RPP, buku paket pelajaran

serta dengan pengambilan gambar atau foto selama penelitian berlangsung, yang diperlukan sebagai bentuk laporan kegiatan penelitian. Adapun angket yang akan digunakan ialah menggunakan angket validasi, praktisi dan angket respon peserta didik. Pengumpulan data menggunakan angket dilaksanakan dengan memberikan lembaran yang berisi beberapa pernyataan dan pertanyaan untuk diberi nilai atau skor oleh responden. Untuk responden peserta didik, peneliti akan mengarahkan peserta didik untuk dapat memahami setiap pernyataan atau pertanyaan yang terdapat dalam angket.

### Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini dilakukan pada setiap hasil data wawancara guru dan peserta didik. Kemudian dalam prosesnya kegiatan wawancara yang akan dilakukan kepada guru dan peserta didik dengan memakai instrumen wawancara yang sudah disediakan. Hal ini memiliki tujuan untuk memperoleh informasi terkait kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik dalam pembelajaran matematika. Penyajian data, setelah mereduksi data, data tersebut akan dideskripsikan. Data tersebut didapatkan dari hasil respon dari narasumber; (3) Penarikan kesimpulan, sesuai dengan data yang diperoleh.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan hasil dari validasi ahli materi, ahli desain media pembelajaran maupun ahli praktisi. Data yang didapatkan ialah berdasar pada angket validasi ahli materi, validasi media dan validasi ahli praktisi tersebut. Adapun hasil data yang didapat nantinya peneliti akan menganalisis seluruh indikator yang ada pada angket yang nantinya akan ditentukan nilai rata-ratanya.

Untuk melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan nilai yang didapatkan, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$X_i$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

$N$  = jumlah nilai

Untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Interval Skor dan Kategori**

Interval Skor	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,80 – 2,60	Kurang Valid
0 – 1,79	Sangat Kurang Valid

Sumber : Juniati, 2022

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi *Canva for Education*

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar, dengan materi pembelajaran operasi hitung pecahan. Media pembelajaran komik ini dikembangkan dengan megacu pada matematika kelas V sekolah Dasar kurikulum 2013.

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model pengembangan *ADDIE*. Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE* karena model ini memiliki prosedur kerja yang sistematis dan dapat dengan mudah dipahami. Adapun tahapan model ini terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Setiap tahap pada model pengembangan ini memiliki peran masing-masing.

Tahapan analisis memuat analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kurikulum diperoleh informasi bahwasanya kelas V SD N 132/IV Kota Jambi menerapkan kurikulum 2013. Hal tersebut dapat dilihat dengan buku matematika yang

digunakan yaitu buku Kurikulum 2013 dengan judul “Senang Belajar Matematika untuk SD/MI Kelas V”. Oleh karenanya, peneliti menyesuaikan materi dalam komik terhadap topik pelajaran yang terdapat dalam buku pembelajaran. Analisis kebutuhan, diperoleh bahwasanya pada kelas V SD N 132/IV Kota Jambi memerlukan adanya media pembelajaran seperti komik ini agar materi pembelajaran dapat disampaikan oleh guru dan menolong peserta didik supaya lebih memahami materi pembelajaran tentang operasi hitung pecahan. Analisis karakteristik peserta didik, diperoleh bahwasanya peserta didik kelas V SD N 132/IV Kota Jambi berada pada rentang usia 10-13 tahun. Terdapat juga temuan lain yaitu adanya lima orang peserta didik dengan kemampuan kognitif yang rendah. Selain aspek kognitif, dalam aspek sosial terdapat satu orang peserta didik yang sulit bersosialisasi dengan teman-teman di kelasnya. Peserta didik tersebut lebih banyak diam, suka menyendiri dan sedikit interaksi dengan teman-temannya. Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, dilakukan perancangan produk yang tepat dan sesuai untuk peserta didik di kelas V sekolah dasar, oleh peneliti.

Tahapan kedua yaitu *design* atau perancangan. Tahap perancangan ini mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran seperti laptop, aplikasi *canva*, jaringan internet yang stabil, RPP dan dokumen pendukung lainnya, serta kertas HVS dan mesin pencetak kertas.

Setelah desain, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Melakukan pengembangan media komik, peneliti memerlukan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan. Setelah produk dibuat, selanjutnya sebelum dilaksanakan uji coba lapangan, produk yang dikembangkan akan divalidasi yaitu validasi materi pembelajaran, validasi media, dan validasi praktisi. Penilaian kevalidan produk pengembangan yaitu oleh dosen ahli materi pembelajaran, ahli media dan guru kelas sebagai praktisi. Validator juga memberikan saran perbaikan agar hasil produk pengembangan menjadi lebih baik, dan layak diujicobakan.

Setelah produk komik dinyatakan layak oleh ahli materi pembelajaran, ahli media, dan praktisi, selanjutnya produk diujicobakan pada kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 6 orang yang di antaranya terdiri dari dua orang dengan kemampuan kognitif tinggi, dua orang dengan kemampuan kognitif sedang dan 2 orang dengan kemampuan kognitif baik. Proses untuk mengetahui kemampuan kognitif masing-masing dari mereka, peneliti mengkomunikasikan dengan guru kelas.

Tahapan setelah validasi pada tahap pengembangan, selanjutnya adalah mengimplementasikan produk. Tahapan ini yaitu produk pengembangan akan diimplementasikan pada peserta didik dengan melaksanakan kegiatan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada peserta didik kelas V SD N 132/IV Kota Jambi yang berjumlah dari 17 orang peserta didik.

Tahapan berikutnya adalah Evaluasi yang dilaksanakan secara formatif dan sumatif pada tahap akhir, untuk setiap tahapan yang dilakukan sebelumnya. Tahap analisis dilakukan evaluasi dengan melihat kesesuaian antara penampilan komik dengan hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Evaluasi untuk tahap desain dilakukan dengan menampilkan setiap poin dan disesuaikan dengan rancangan *storyboard*. Evaluasi untuk tahap pengembangan yaitu dilakukan dengan proses validasi yang dilakukan oleh validator yaitu ahli media dan materi.

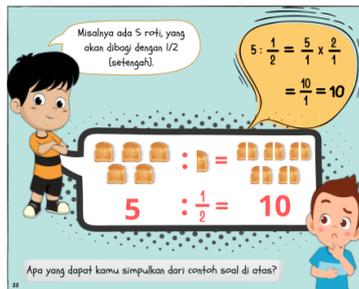
Setelah setiap tahap pengembangan dilakukan, selanjutnya dilakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan dengan meninjau dan mengevaluasi produk yang telah dibuat setelah melalui uji coba dan validasi. Ketika produk sudah diimplementasikan melalui kegiatan uji coba pada peserta didik di kelompok kecil dan kelompok besar, untuk tahap evaluasi, produk bisa saja mengalami perbaikan, dengan mengevaluasi tanggapan validator, praktisi serta peserta didik yang telah menggunakan media. Namun dalam hal ini, setelah dilakukan uji coba, produk yang dikembangkan tidak mengalami adanya perubahan.



Gambar 1. Sampul Depan Komik



Gambar 2. Pengenalan Tokoh dan Isi Materi Komik



Gambar 3. Salah satu halaman berisi materi di dalam komik



Gambar 4. Sampul belakang komik

## Tingkat Validitas Media Pembelajaran Komik yang dikembangkan Menggunakan Aplikasi *Canva for Education* pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar

### Validitas Materi

Validasi kelayakan oleh ahli materi yaitu Ibu Suci Hayati, S.Pd, M.Pd yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi dilakukan pada hari Selasa, 28 Februari 2023 dengan skor total 50 dengan rata-rata skor 5. Berikut ini hasil validasi materi oleh ahli materi.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
2	Materi pembelajaran disajikan dengan jelas					✓
3	Materi pembelajaran disajikan secara berurutan					✓
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan peserta didik					✓

6	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
7	Soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi					✓
8	Soal latihan yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
9	Istilah yang digunakan sudah tepat					✓
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
<b>Jumlah Skor</b>		<b>50</b>				
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>5</b>				

### Validitas Media

Validasi media oleh Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi dilakukan pada hari jumat, tanggal 3 Maret 2023 dengan skor total 88 dan skor rata-rata 4,6.

Tabel 2. Hasil validasi media

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Warna sampul komik menarik untuk siswa SD				✓	
2	Tampilan sampul sesuai dengan karakteristik siswa SD				✓	
3	Informasi terkait materi disajikan dengan jelas					✓
4	Tulisan yang disajikan dalam komik, terlihat jelas sehingga dapat dibaca					✓
5	Pemilihan tokoh komik sesuai dengan indikator pembelajaran				✓	
6	Pemilihan cerita komik menarik sesuai dengan indikator pembelajaran					✓
7	Cerita yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran					✓
8	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dengan cerita di dalam komik				✓	
9	Balon kata yang digunakan, diletakkan dengan tepat				✓	
10	Gambar yang tersaji dalam komik terlihat menarik					✓
11	Gambar yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
12	Tata letak gambar dalam komik rapi					✓
13	Pemilihan warna dalam setiap cerita sesuai				✓	
14	Media komik yang dikembangkan praktis untuk digunakan					✓
15	Media komik dapat digunakan berulang-ulang					✓
16	Media komik yang dikembangkan ringan					✓
17	Media komik yang dikembangkan mudah dibawa					✓
18	Media komik yang dikembangkan mudah disimpan					✓
19	Media komik yang dikembangkan memiliki ketahanan yang baik.				✓	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>88</b>				
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,6</b>				

### Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Komik yang dikembangkan Menggunakan Aplikasi *Canva for Education* pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar

Penilaian praktisi oleh guru kelas V SD Negeri 132/IV Kota Jambi, dilakukan pada hari senin 6 Maret 2023 dengan skor total 44 dan rata-rata skor 4,4.

Tabel 3. Hasil penilaian Praktisi.

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
2	Materi disajikan secara sistematis				✓	
3	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
5	Materi diuraikan secara jelas				✓	
6	Soal yang diberikan dalam komik sesuai dengan materi pembelajaran					✓
7	Pemilihan tokoh dalam komik menarik				✓	
8	Pemilihan cerita komik menarik				✓	
9	Media komik yang dikembangkan praktis				✓	
10	Komik dapat digunakan dengan mudah					✓
<b>Jumlah Skor</b>		<b>44</b>				
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,4</b>				

## SIMPULAN

Melihat hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar diperoleh kesimpulan bahwa prosedur pengembangan media pembelajaran komik dengan model pengembangan *ADDIE*, meliputi lima tahap. Tahap pertama yaitu *analyze* (analisis), dengan melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta menganalisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua yaitu *desain* (perancangan), dengan merancang produk yang akan dikembangkan yaitu dengan menyusun *storyboard* yang isinya merupakan rancangan desain dan isi media yang dikembangkan. Tahap ketiga, yaitu *development* (pengembangan), dimana dalam tahap ini dilakukan validasi terhadap media yang dikembangkan yaitu validasi materi, validasi media, dan praktisi.

Tahap keempat yaitu *Implementation* (implementasi), di mana pada tahap ini akan dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil yang terdiri dari enam orang peserta didik dan uji coba pada kelompok besar yang terdiri dari keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 132/IV Kota Jambi yang berjumlah 17 orang.

Setelah dilakukan uji coba, peserta didik diarahkan untuk mengisi lembar angket agar dapat diketahui tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini dan untuk selanjutnya bisa dilakukan tahapan terakhir *evaluation* (evaluasi) yaitu melakukan atau memberi penilaian terhadap media pembelajaran komik yang berhasil dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for Education* pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar ini sangat valid dengan pemerolehan skor total validasi materi yaitu 5, skor total validasi media yaitu 4,6 dan skor total validasi praktisi yaitu 4,4. Media pembelajaran komik yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,4 dari lembar penilaian praktisi yang dilakukan oleh guru. Tingkat kepraktisan berdasarkan uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 4,6 dan rata-rata 4,47 dari uji coba kelompok besar.

Melihat hasil angket kepraktisan media pembelajaran dan didukung dengan hasil wawancara peserta didik dan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* yang dikembangkan, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran komik yang dikembangkan bisa digunakan pada proses pembelajaran matematika operasi hitung pecahan sebagai pendukung dan tambahan bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar sebagai sumber belajarnya. Media pembelajaran komik ini layak digunakan karena mudah digunakan oleh peserta didik dan juga praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astawa, Ida Bagus Made dan I Gede Ade Putra Adnyana. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Depok. Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Darmayanti, R., Sugianto, R., Baiduri, B., Choirudin, C., & Wawan, W. (2022). Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning styles. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 49-66.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 127-134.
- Juniati, Lasma. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Skripsi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta. Deepublish.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022. Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pratiwi, Utami. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gde Wawan & I Made Tegeh. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.