



The Development of Comic Learning Media Assisted by Canva Application on Science Subject for 4th Grade Elementary School Students

Dhara Atika Putri¹, Muhammad Sukron², Elsa Gustyananda Putri³

dharaatikaputri@gmail.com, muhammadsukron20@gmail.com, elsagustyananda@gmail.com

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of engaging and enjoyable learning media, particularly in the Science (IPAS) subject. The lack of visual aids such as images or illustrations makes learning less stimulating for students and impacts their understanding of the material. Therefore, there is a need for innovative and creative learning media, one of which is the creation of comics as a tool to enhance students' learning outcomes. This research is a type of research and development (R&D). The development model used is the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial was conducted with 4th-grade students at SD Negeri 01 Padang Laweh, using data collection techniques such as validity, practicality, and effectiveness tests. The validation results for the comic learning media showed a content (material and language) validation score of 96.42%, categorized as very valid, and a teaching module validation score of 84.37%, categorized as very valid. The practicality test conducted by educators and 4th-grade students resulted in a score of 93.97%, categorized as very practical. The effectiveness test, based on learning outcome tests from the 4th-grade students, obtained a score of 82.54%, categorized as very effective.

Keywords: Development, Comics, Canva, Science (IPAS)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar dalam membangun peradaban bangsa. Melalui pendidikan seorang manusia dapat mengembangkan potensi yang telah dimilikinya hingga mampu bermanfaat bagi manusia lain dan lingkungan sekitarnya. Dalam undang-undang mengenai Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, dinyatakan bahwa pendidikan adalah “ upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan pengajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, karakter, kecerdasan, budi pekerti yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri dan masyarakat.

Dalam kurikulum Merdeka IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar siswa dapat memahami dunia di sekitar mereka secara lebih menyeluruh. Pembelajaran IPAS menekankan pada proses menemukan sendiri konsep melalui eksplorasi, berpikir kritis, bertanya, dan mencari jawaban, bukan sekadar menghafal. Kurikulum yang diterapkan di SDN 01 Padang Laweh adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai alat ajar agar proses belajar bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan belajar peserta didik. Akan tetapi, meskipun kurikulum merdeka memberikan keleluasaan dalam menyusun pembelajaran yang berbasis pada karakteristik peserta didik, penerapannya sering kali terdapat beberapa masalah.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV SDN 01 Padang Laweh pada tanggal 6 Desember 2024, ditemukan beberapa masalah yang ditemukan diantaranya yaitu (1) Minimnya media pembelajaran yang menarik, seperti kurangnya penggunaan alat bantu visual seperti gambar, video, atau model praktis yang dapat membuat pembelajaran membosankan. (2) Adanya siswa yang kurang tertarik belajar ipas karena pembelajaran yang terlalu monoton, hal ini terlihat dari pembelajaran yang dilakukan sehingga menyebabkan siswa masih sulit memahami materi. (3) Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Karena dengan metode pembelajaran yang seperti ini siswa lebih cepat menjadi bosan. Perbedaan gaya belajar menjadi salah satu tantangan terbesar dalam merancang media pembelajaran yang efektif. Di kelas IV SDN 01 Padang Laweh, terdapat 13 peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda-beda, yaitu 3 peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, 3 peserta didik dengan gaya audio-visual, dan 7 peserta didik lainnya dengan gaya belajar visual. Hal ini dibuktikan melalui pengisian kuesioner pada tanggal 6 Desember 2024, yang mengidentifikasi perbedaan gaya belajar di antara peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu diberikan pembaharuan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas empat salah satu media pembelajaran yang cocok yaitu komik. Komik merupakan media pembelajaran visual yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Hal ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, di kelas IV SDN 01 Padang Laweh.

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran komik berbantu aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Adapun Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang mampu membantu siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas (Nur Mazidah Nafala, 2022). Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Penyampaian materi melalui gambar akan mempermudah prosesnya sekaligus membantu peserta didik untuk mengingat dan memahaminya, terutama materi dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Selain itu, gambar yang disajikan juga dapat melatih daya imajinasi dan pemahaman peserta didik terkait topik materi yang diajarkan. Dengan menjadikan topik materi sebagai alur cerita yang nyata, ingatan peserta didik tentang topik tersebut akan menjadi lebih lama.

Ada banyak aplikasi yang tersedia secara online yang berfungsi menciptakan media komik, misalnya *Canva*. Peneliti memilih Aplikasi ini menjadi alternatif pilihan karena tidak mengharuskan penggunanya untuk menjadi seorang yang profesional dalam hal menggambar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap : analisis (*Analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbantu Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar, yang telah dilaksanakan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk dalam bentuk komik strip pengembangan media pembelajaran komik berbantu aplikasi *canva* pada mata Pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Padang Laweh. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Deveploment*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

. Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis gaya belajar peserta didik, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu SW selaku wali kelas IV di SDN 01 Padang Laweh, beliau menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi Cerita Tentang Daerahku, dibutuhkan bahan ajar yang mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Beliau menjelaskan bahwa setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda, seperti visual, audio visual, dan kinestetik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami semua siswa. Menurut beliau, penggunaan media komik dapat menjadi solusi yang tepat karena memadukan gambar, teks, dan alur cerita, yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menyenangkan dan mudah diterima oleh seluruh siswa di kelasnya.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dilihat dari hasil kuesioner yang telah di isi oleh peserta didik kelas IV yang berjumlah 13 orang, peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda-beda, yaitu 3 peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, 3 peserta didik dengan gaya audio-visual, dan 7 peserta didik lainnya dengan gaya belajar visual. Karena sebagian besar peserta didik terbiasa dengan cara belajar yang menyenangkan dan visual, maka media komik dinilai sesuai untuk digunakan sebagai bahan ajar, karena mampu menarik perhatian sekaligus memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran.

c. Analisis Materi

Analisis materi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah Cerita tentang daerahku yang akan disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk komik strip yang diharapkan nanti mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu menyesuaikan hasil dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi yang telah dilakukan peneliti. Peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran agar dapat memenuhi semua gaya belajar yang peserta didik miliki. hal ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam mengembangkan komik strip berbantu aplikasi *canva* dalam pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Hasil Rancangan Instrumen Penelitian

1) Lembar Validasi

Adapun validasi yang telah dilakukan berupa validasi kegrafikan, validasi

materi, validasi Bahasa, serta skor yang diisi oleh validator. Adapun validasi yang telah dilakukan berupa validasi kegrafikan satu validator dosen FILKOM Dr. Raimon Efendi, M.Kom dengan skor penilaian 96,42% kategori sangat valid, validasi materi mendapatkan dua validator dosen PGSD yaitu ibu Suci Rahma Putri, M.Pd dengan skor penilaian 90,62% dan ibu Yulia Darniyanti, M.Pd dengan skor penilaian 93,75% dengan nilai rata-rata 92,19% kategori sangat valid, validasi Bahasa mendapatkan satu validator dosen PGSD bapak Feby Kharisna, M.Pd dengan skor penilaian 83,33% kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar aspek dari komik yang dikembangkan layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.

2) Lembar Praktikalitas

a. Praktikalitas Respon Pendidik

Dari respon guru terhadap media pembelajaran komik yang dinilai oleh wali kelas IV yaitu ibu SW didapatkan hasil Uji Praktikalitas Respon Guru dengan skor penilaian 94,23%. Berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar aspek dari komik yang dikembangkan layak diuji coba dengan revisi sesuai saran. Pada uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan berupa angket mendapatkan skor penilaian 94,23% kategori sangat praktis.

b. Praktikalitas Respon Peserta didik

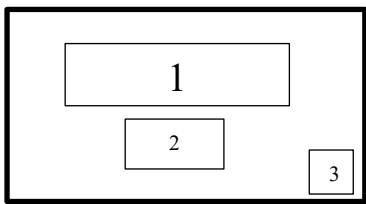
Dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik yang dinilai oleh peserta didik kelas IV SDN 01 Padang Laweh didapatkan hasil nilai rata-rata 93,71% kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil Uji Praktikalitas Respon peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar aspek dari komik yang dikembangkan layak diuji coba.

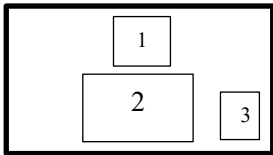
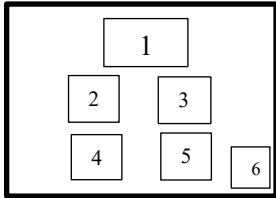
3) Lembar Efektivitas

Uji efektifitas dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau uji soal evaluasi kepada peserta didik di kelas IV SDN 01 Padang Laweh setelah belajar menggunakan media pembelajaran komik. Pada Tahap ini Peneliti membagikan Soal berupa 15 pilihan ganda dan 10 isian singkat. Selanjutnya dari hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75. Dari 13 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 13 peserta didik. Dengan mendapatkan nilai rata-rata efektifasnya adalah 82,5 % kategori sangat efektif.

b. Hasil Tahap Rancangan

Tabel 4.1 Tahap Rancangan Komik

No	Rancangan	Keterangan
1.	Sampul depan 	- Judul materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku - Nama Penyusun - Tulisan IPAS kelas IV

2.	Bagian Awal: - Kata Pengantar - Panduan membaca komik - Daftar Isi - Masuk awal Topik A Seperti Apa Daerahku Dahulu? - Tujuan Pembelajaran - Pengenalan Tokoh 	- Bagian judul - Isi - No Halaman
3.	Bagian isi cerita 	- Judul cerita komik - Panel 1 - Panel 2 - Panel 4 - Panel 5 - No halaman

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah proses mewujudkan rancangan komik yang telah dibuat sebelumnya sebagai patokan dalam pengembangan komik. Produk dibuat menggunakan *canva* kemudian selesai peneliti memanfaatkan bantuan aplikasi *canva* untuk memudahkan dalam proses pembuatan komik setelah itu komik dicetak berbentuk sebuah buku yang terdapat 3 cerita dalam setiap topiknya.

a. Validasi Ahli

Tabel 4.2 Hasil Instrumen Validasi

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validitas	Kategori
1.	Bahasa	83,33%	Sangat Valid
2.	Materi	92,19%	Sangat Valid
3.	Kegrafikan	96,42%	Sangat Valid
Rata-rata		90,65%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validitas yang telah dilakukan oleh validator kelayakan kegrafikan satu validator dosen FILKOM Dr. Raimon Efendi, M.Kom dengan skor penilaian 96,42% kategori sangat valid, validasi materi mendapatkan dua validator dosen PGSD yaitu ibu Suci Rahma Putri, M.Pd dengan skor penilaian 90,62% dan ibu Yulia Darniyanti, M.Pd dengan skor penilaian 93,75% dengan nilai rata-rata 92,19% kategori sangat valid, validasi

Bahasa mendapatkan satu validator dosen PGSD bapak Feby Kharisna, M.Pd dengan skor penilaian 83,33% kategori sangat valid

b. Revisi Produk

Adapun beberapa revisi dan perbaikan yang dilakukan pada tahap validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut:



(a)



(b)

**Gambar 4.1 Panduan membaca komik
(a) sebelum dan (b) setelah revisi**



(a)



(b)

**Gambar 2.4 mengubah alur cerita komik
(a) sebelum dan (b) setelah revisi**



(a)



(b)

**Gambar 4.3 Memperbaiki percakapan dan narasi
(a) sebelum dan (b) setelah revisi**

1. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Tujuan dilakukannya tahap implementasi adalah untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran komik yang peneliti buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

No	Nama	Persentase	Kategori
1.	SW	94,23%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil Uji Praktikalitas Respon Guru dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar aspek dari komik yang dikembangkan layak diuji coba dengan revisi sesuai saran. Pada uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan berupa angket mendapatkan skor penilaian 94,23% kategori sangat praktis.

Tabel 4.4 Data Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru

No	Nama	Persentase	Kategori
1.	AGD	96,8%	Sangat Praktis
2.	BN	90,6%	Sangat Praktis
3.	BK	87,5%	Sangat Praktis
4.	DYS	96,8%	Sangat Praktis
5.	GAM	90,6%	Sangat Praktis
6.	KHN	100%	Sangat Praktis
7.	MO	93,7%	Sangat Praktis
8.	MRR	96,8%	Sangat Praktis
9.	MFM	93,7%	Sangat Praktis
10.	NF	93,7%	Sangat Praktis
11.	MF	93,7%	Sangat Praktis
12.	RM	93,7%	Sangat Praktis
13.	VAS	90,6%	Sangat Praktis
Rata-rata		93,71%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil Uji Praktikalitas Respon peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar aspek dari komik yang dikembangkan layak diuji coba. Pada uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan berupa angket respon peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 93,71% kategori sangat praktis.

2. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

a. Data Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau uji soal evaluasi kepada peserta didik di kelas IV SDN 01 Padang Laweh setelah belajar menggunakan media pembelajaran komik. Soal berupa 15 pilihan ganda dan 10 isian singkat. Hasil uji keefektifan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Efektifitas

No	Kriteria	Jumlah siswa	Hasil
1	Siswa Tuntas	13	$13/13 \times 100 = 100\%$
2	Siswa Tidak Tuntas	0	$0/13 \times 100 = 0\%$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa dari 13 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 13 peserta didik dengan hasil 100% kriteria siswa tuntas. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 0 orang peserta didik sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran komik masuk dalam kategori sangat efektif untuk digunakan oleh siswa SDN 01 Padang Laweh dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran komik berbantu aplikasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sudah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya.

1. Validitas Media Pembelajaran Komik

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur. Mengatakan untuk menentukan apakah lembar validitas tersebut sudah memiliki validitas rasional atau belum, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu dari segi kelayakan materi dan dari segi kelayakan media.

Berdasarkan hasil penilaian 4 validator, media pembelajaran komik pada mata Pelajaran IPAS maka didapatlah hasil validasi yang berdasarkan 3 kategori yang divalidasi yaitu materi, kegrafikan dan Bahasa. Pada bagian materi didapatlah hasil dari validator yang di validasi oleh validator materi yakni ibu Yulia Darniyanti, M.Pd dan ibu Suci Rahma Putri, M.Pd, mendapatkan skor penilaian 92,1% dengan kategori sangat valid, validator bahasa oleh Bapak Feby Kharisna, M.Pd mendapatkan skor penilaian 83,3% dengan kategori sangat valid, serta validator Kefrafikan oleh Dr. Raimon Efendi, M.Kom mendapatkan skor penilaian 96,4% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil yang didapat oleh 3 validator di atas maka bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik setelah melalui tahap revisi diharapkan dengan adanya media pembelajaran komik tersebut bisa memberikan peningkatan dalam kegiatan belajar siswa di kelas IV SDN 01 Padang Laweh.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik juga diuji kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik tersebut. Kepraktisan media pembelajaran komik ini dinilai oleh guru menggunakan lembar praktikalitas untuk guru. Praktis adalah mudah dan senang memakainya, dapat diartikan bahwa praktikalitas dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penelitian.

Praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila guru dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah memahami materinya.

Berdasarkan hasil keterlaksanaan media pembelajaran komik yang mendapatkan skor 49 maka didapatlah persentase hasil keterlaksanaan media pembelajaran komik sebesar 94,23% dengan kategori sangat praktis. Maka media pembelajaran komik ini bisa digunakan oleh guru pada pembelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di kelas IV SDN 01 Padang Laweh. Berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik mudah digunakan oleh guru sehingga membuat guru mudah dalam menggunakan media pembelajaran komik pada pelajaran IPAS di kelas IV SDN 01 Padang Laweh.

3. Efektifitas Media Pembelajaran cerita bergambar

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian belajar. Media pembelajaran komik dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar siswa setelah

melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil uji efektifitas media pembelajaran komik siswa sangat antusias dan suka Ketika belajar menggunakan media komik dan tertarik untuk membacanya dan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 01 Padang Laweh dengan jumlah peserta didik 13 orang. Dari 13 peserta didik, jumlah yang tuntas adalah 13 peserta didik. Maka, rata-rata efektifitasnya adalah 82,5 % kategori sangat efektif. Berdasarkan penilaian yang dilakukan didapatkan hasil nilai yang tuntas 70% dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa di SDN 01 Padang Laweh media pembelajaran komik berbantu aplikasi *Canva* dalam pembelajaran IPAS materi Cerita Tentang Daerahku di kelas IV Sekolah Dasar layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap komik pada mata IPAS pengumpulan data dan penyajian data kelas IV SDN 01 Padang Laweh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan komik mata pelajaran IPAS Kelas IV dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas IV SDN 01 Padang Laweh.
2. Rancangan desain komik pada mata pelajaran IPAS dibantu *canva*.
3. Validitas komik mata pelajaran IPAS yang dinilai oleh validator berjumlah 3 orang, dengan kategori penilaian yaitu materi (isi), bahasa dan kegrafikaan. Hasil dari penilaian menunjukkan bahwa komik pada mata pelajaran IPAS memperoleh persentase validasi bahasa 83,33%, validasi kegrafikan 96,42% dan validasi materi 92,19% dikategorikan sangat valid. komik pada mata pelajaran IPAS layak untuk digunakan dan sesuai ketentuan SDN 01 Padang Laweh.
4. Praktikalitas yang dinilai dari angket praktikalitas pendidik terhadap Komik mata pelajaran IPAS yang berjumlah 1 orang pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 01 Padang Laweh. Peserta didik dari hasil lembar instrumen praktikalitas mendapat persentase 93,71% dikategorikan sangat praktis, selanjutnya dari penilaian praktisi ibu SW dari wali kelas IV SDN 01 Padang Laweh mendapat persentase 94,23% dikategorikan sangat praktis, artinya Komik sudah layak digunakan dengan mudah untuk proses pembelajaran peserta didik.
5. Efektivitas yang dinilai dari hasil tes akhir belajar peserta didik berupa soal, memperoleh persentase 82,25% dikategorikan sangat efektif, sehingga dapat dikatakan Komik mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 01 Padang Laweh.

DAFTAR PUSTAKA

- Apreasta, L., & Anggrayni, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Lift The Flap Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 03 Tiumang*. 14(September), 330–334. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.666>
- Darmiah. (2015). *Perkembangan Kognitif Anak Usia MI*. 6.
- Farisia, Fitriyah, A., Dzulkarami, D., Jannah, S. W., & Irsyad, A. S. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD*. Jurnal Pendidikan Transformatif, 3(3), 51–61.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). *Penggunaan*

- dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 539–544. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). *Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal*. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif*. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D*. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka*. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- N.K.S.D. Arsitawati, I.G.P. Suharta, & M. Juniantari. (2020). *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2), 52–61. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i2.1690>
- Nabunome, D., Arifin, & Hastuti, S. (2020). *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas Xi Di Slb Pembina Kupang*. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(2), 16–22.