

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Canva* dan *Webtoon*: Uji Kevalidan dan Kepraktisan dalam Pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Kota Ternate

Nur Linda La Abu¹, Pamuti², Wawan Suprianto Nadra³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun, Kota Ternate, Indonesia

E-mail: nurlindalaabu02@gmail.com¹, mutipamuti0906@gmail.com², wawan.nadra@unkhair.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran komik digital berbantuan *canva* dan *webtoon* dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Kota Ternate. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, namun dibatasi hanya sampai pada tahap *development* (Pengembangan). Subjek penelitian ini terdiri atas ahli media, ahli bahasa dan praktisi guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media, dosen ahli bahasa dan praktisi guru diperoleh nilai dari ahli media 90%, ahli bahasa 94,61% dan kepraktisan media pembelajaran oleh guru sebesar 92,72%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat dikategorikan sangat valid dan sangat praktis serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik Digital, *Canva*, *Webtoon*

Abstract

This study aims to determine the validity and practicality of digital comic learning media assisted by Canva and Webtoon in IPAS learning at SD Negeri 1 Kota Ternate. This study is a research and development (R&D) study using the ADDIE model, but is limited to the development stage. The subjects of this study consist of media experts, language experts, and teacher practitioners. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and questionnaires. This research resulted in a digital comic learning medium. Based on the validation conducted by media experts, language experts, and teachers as learning experts, the scores obtained were 90% from media experts, 94.61% from language experts, and 92.72% from teachers for the practicality of the learning medium. This shows that the digital comic learning medium can be categorized as highly valid and practical and is suitable for use in the learning process.

Keywords : Development, Learning Media, Digital Comics, *Canva*, *Webtoon*

1. Pendahuluan

Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media sebagai sarana penyampaian pembelajaran telah lama digunakan, yaitu sejak manusia melakukan aktivitas belajar. Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam pembelajaran apapun kurikulumnya, karena media pembelajaran memiliki peranan untuk mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran (Putri dkk, 2024). Di era modern, berbagai jenis media pembelajaran baru mulai bermunculan untuk meningkatkan kualitas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Terdapat banyak inovasi media pembelajaran berbasis teknologi (Sulistriyaniva dkk., 2024), Salah satunya adalah media komik digital.

Komik digital adalah cerita bergambar berbasis elektronik. Penyajian komik digital dapat memudahkan guru dalam menambahkan unsur gambar animasi dan suara dalam penyajiannya (Siregar & Siregar, 2021). Komik digital merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan serta bacaan bergambar yang mengandung berbagai pesan yang memiliki daya tarik bagi kalangan anak-anak dalam bentuk digital. Dengan adanya teknologi digital sebagai alat yang canggih, pembuatan media pembelajaran yang bervariasi tidak lagi mengandalkan tenaga manusia, melainkan sistem operasi berbasis komputer dan otomatis. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar membantu kelancaran, efektif dan efisiennya pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan tentunya membuat proses pembelajaran menjadi benar-benar bermakna (Istiqamah dkk., 2024).

Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa apa saja, baik produk atau sistem. Produk misalnya, seorang guru menciptakan media pembelajaran, sedangkan sistem adalah cara penyampaian di kelas dengan tanya jawab ataupun yang lainnya yang bersifat metode. Inovasi dapat dikreasikan sesuai dengan pemanfaatannya, yang menciptakan hal baru, memudahkan dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan (Rusdiana, 2014).

Inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil inversi (penemuan baru) atau discovery (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Faktor utama yang perlu diperhatikan dalam inovasi pendidikan adalah guru, siswa, kurikulum, fasilitas, dan program/tujuan. Peran guru pada inovasi di sekolah tidak terlepas dari tatanan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Guru harus tetap memperhatikan sejumlah kepentingan siswa, disamping itu harus memperhatikan suatu tindakan inovasinya. Peran peserta didik dalam inovasi pendidikan adalah sebagai penerima pelajaran dan pemberi pembelajaran pada sesama temannya. Guru menempati posisi kunci yang strategis dalam suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar mencapai tujuan secara optimal (Rusdiana, 2014).

Kondisi pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Dimana media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku tema tanpa di tunjang dengan media menarik lainnya yang mampu menstimulasi siswa untuk belajar dengan optimal. Hal ini akan berdampak pada motivasi belajar siswa, dimana siswa akan cenderung merasa bosan sehingga kurang konsentrasi dalam belajar (Buton, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara wali kelas V SD Negeri 1 Kota Ternate ditemui bahwa media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran masih sederhana yaitu berupa buku paket, papan tulis dan power point, hal ini membuat proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan sehingga membuat peserta didik jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik menyukai media pembelajaran yang berbentuk gambar dengan dialog dari pada buku teks.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Meilani & Erita, (2023) tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar", yang dilakukan oleh Rusdiana & Febrianto, (2024) tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Waza (Wujud Zat Dan

Perubahannya) Berbasis Pixton Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dan yang dilakukan oleh Wulandari, (2025) tentang “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS” termasuk kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka penelitian tentang pengembangan komik sebagai media pembelajaran telah menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan memanfaatkan teknologi sebagai solusi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Canva* dan *Webtoon*: Uji Kevalidan dan Kepraktisan Dalam Pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Kota Ternate.

Penelitian ini memiliki kebaruan dari sisi pendekatan dan platform yang digunakan. Media pembelajaran komik digital dikembangkan secara mandiri tanpa uji coba ke peserta didik, namun telah melalui validasi ahli media, ahli bahasa, dan guru sebagai praktisi pendidikan. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan platform Canva, Webtoon atau Pixton, penelitian ini mengintegrasikan dua platform digital, yakni Canva untuk proses desain dan Webtoon sebagai platform publikasi online, menjadikannya media pembelajaran yang lebih mudah diakses dan bersifat interaktif.

2. Metode

Pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian yang sistematis serta diinginkan untuk membuat rancangan, mengembangkan program pembelajaran, dan produk yang dapat memenuhi kriteria internal. Penelitian pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan penelitian hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut (Sugiyono, 2020).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model yang dikemukakan oleh Sugiyono yaitu ADDIE (*analysis, design, Development, implementation, dan evaluation*). Namun, dibatasi hanya sampai pada tahap *development*.

3. Hasil dan Pembahasan

Data Uji Coba

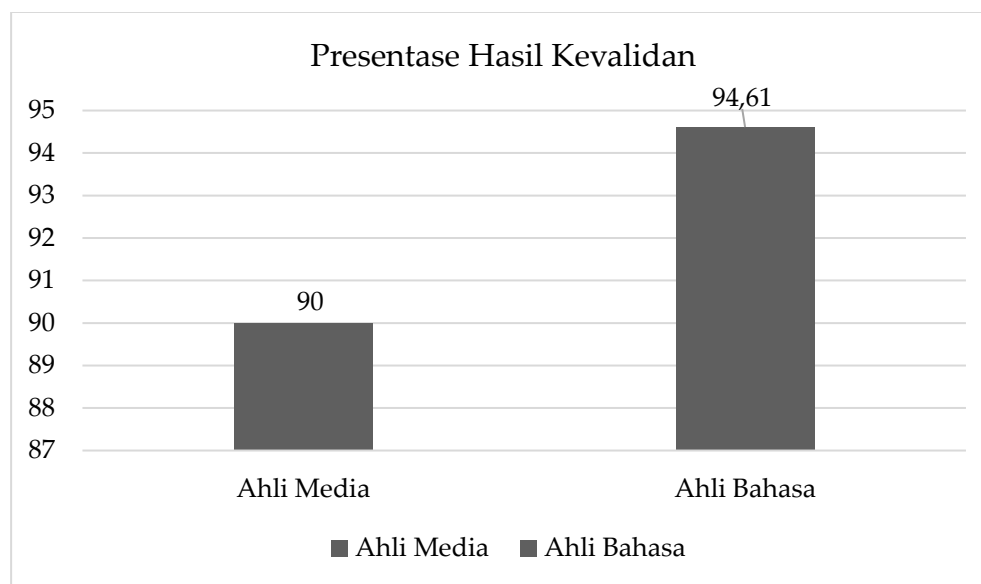
Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan, sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan diperoleh dari praktisi guru.

Analisis Data

Data kevalidan yang diperoleh dari hasil uji coba media pembelajaran komik digital yang dibuat dalam penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan dengan menggunakan alat angket validasi dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan praktisi guru, untuk memenuhi standar validitas dan kriteria praktis.

Analisis Data Kevalidan Media Oleh Ahli Media

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan canva dan dikatakan telah memenuhi standar kriteria kevalidan apabila sudah divalidasi oleh validator. Validasi dari ahli media mendapatkan nilai 90%. Produk yang dinyatakan sangat layak, sangat praktis dan tidak perlu revisi jika memenuhi kriteria 80-100%. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan media pembelajaran komik digital berbantuan canva dan webtoon layak, praktis, dan tidak perlu revisi.



Gambar 1. Grafik Presentase Kevalidan Oleh Ahli Media dan Ahli Bahasa

Analisis Data Kepraktisan Oleh Praktisi Guru

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *canva* dan *webtoon* dikatakan telah memenuhi standar kriteria praktis apabila sudah divalidasi oleh validator. Kepraktisan dari praktisi guru mendapatkan nilai 92,72%. Produk dinyatakan sangat praktis dan tidak perlu revisi jika memenuhi kriteria 80-100%. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan media pembelajaran komik digital berbantuan *canva* dan *webtoon* sangat praktis, dan tidak perlu revisi.

Tabel 1. Presentase Hasil Praktisi Guru

Presentase	Kepraktisan Oleh Praktisi Guru
	92,72%
Interpretasi Skor	Sangat praktis, tidak perlu revisi

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dengan bantuan Canva dan Webtoon memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Penilaian dari ahli media dan ahli bahasa menghasilkan skor kevalidan sebesar 90%, yang berarti media ini masuk dalam kategori sangat layak sesuai dengan kriteria penilaian 80–100%.

Keterlibatan para ahli tersebut merupakan langkah yang tepat karena dalam penelitian pengembangan (R&D), validasi pakar menjadi tahap penting untuk memastikan bahwa media yang dibuat sudah sesuai dari segi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa sebelum digunakan secara luas (Sugiyono, 2019; Akker et al., 2013).

Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa komik digital ini telah dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip dasar desain pembelajaran. Tampilan visualnya jelas, tata letaknya konsisten, serta terdapat kesesuaian antara teks dan ilustrasi. Hal ini penting karena media pembelajaran yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui proses kognitif yang efektif (Mayer, 2009). Meski memperoleh skor yang tinggi, media ini tetap dapat dikembangkan lebih lanjut, karena dalam praktik desain pembelajaran, setiap produk selalu memiliki ruang untuk disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan belajar yang berbeda.

Hasil validasi dari ahli bahasa juga memperkuat temuan penelitian ini. Bahasa yang digunakan dalam komik digital dinilai komunikatif, sesuai dengan kaidah kebahasaan, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Aspek bahasa ini sering kali kurang mendapat perhatian dalam pengembangan media digital yang cenderung lebih menonjolkan tampilan visual, padahal bahasa memiliki peran utama dalam menyampaikan pesan dan makna pembelajaran (Arsyad, 2020). Dalam hal ini, komik digital mampu menggabungkan penggunaan bahasa yang tepat dengan pendekatan media digital yang interaktif.

Dari sisi kepraktisan, hasil penilaian praktisi guru menunjukkan skor sebesar 92,72% dengan kategori sangat praktis. Artinya, media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran, tidak menyulitkan guru, serta sesuai dengan kebutuhan di kelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya harus valid secara teori, tetapi juga praktis dan tidak menambah beban kerja guru, baik dari segi teknis maupun administratif (Nieveen, 2013). Guru sebagai pengguna utama memiliki peran penting dalam menentukan apakah sebuah media benar-benar dapat diterapkan secara efektif di kelas.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak memerlukan revisi, sikap kritis tetap perlu dipertahankan. Tingginya tingkat kepraktisan pada tahap uji coba terbatas belum tentu sepenuhnya mencerminkan kondisi penerapan di kelas yang lebih beragam. Dengan demikian, media ini dapat dikatakan berhasil pada konteks kelas yang ideal, namun tetap perlu diuji lebih lanjut pada situasi pembelajaran yang memiliki keterbatasan waktu, fasilitas, serta karakteristik peserta didik yang beragam, yang merupakan realitas umum dalam dunia pendidikan.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbantuan Canva dan Webtoon merupakan inovasi media yang layak dan relevan untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Tingginya tingkat kevalidan menunjukkan bahwa media ini telah dirancang sesuai dengan prinsip desain pembelajaran dan kaidah kebahasaan, sehingga secara konseptual dan teknis siap digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari sisi kepraktisan, penilaian guru menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, yang menegaskan bahwa keberhasilan inovasi media sangat ditentukan oleh kemudahan implementasinya oleh guru. Integrasi Canva sebagai

alat desain dan Webtoon sebagai platform publikasi menjadi nilai kebaruan yang memperluas akses dan potensi pemanfaatan media secara fleksibel.

Meskipun media dinyatakan valid dan praktis, penelitian ini belum menguji dampaknya terhadap peserta didik secara langsung. Oleh karena itu, media komik digital ini dapat disimpulkan sebagai produk yang siap diimplementasikan dan dikembangkan lebih lanjut pada tahap uji efektivitas untuk mengukur pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Akker, J. van den, Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2013). *Educational design research*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha nasional
- Jawa Pos. 22 April 2008. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm. 3
- Kansil, C.L. 2002. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX(4): 54-5 (4): 57-61
- Kumaidi. 2005. Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 5, No. 4,
- Kuntoro, T. 2006. *Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang di STM Nasional Semarang: Suatu Studi Berdasarkan Dunia Usaha*. Tesis tidak diterbitkan. Semarang: PPS UNNES
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nieveen, N. (2013). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research* (pp. 89–102). Enschede: SLO.
- Pitunov, B. 13 Desember 2007. Sekolah Unggulan Ataukah Sekolah Pengunggulan ? *Majalah Pos*, hlm. 4 & 11
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan artikel dan Pengelolaan jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, 9-11Agustus.