

## PENGEMBANGAN MEDIA IPAS BERUPA KOMIK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DENGAN MODEL DISCOVERY LEARNING DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Winda Komala Sari<sup>1</sup>, Yeni Erita<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Padang

Email: [swindakomala@gmail.com](mailto:swindakomala@gmail.com)<sup>1</sup>, [yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstract

*This research is motivated by the minimal use of IT facilitated by schools by teachers in creating creative learning media that keeps up with the times. In other words, there is still a lack of development of innovative and fun media for students and there is no development of technology-based learning media. So teachers need to improve and utilize facilities in creating learning media. The Discovery Learning model has never been used to use learning media, especially technology-based ones. Based on these problems, this research aims to develop science learning media in the form of comics using the Canva Application with the Discovery Learning Model in Class IV Elementary Schools that is valid, practical and effective. The results of the learning media research obtained a validity level of 93.7% from the material aspect in the very valid category, 100% from the language aspect in the very valid category, and 95.8% from the media aspect in the very valid category. Furthermore, the results of the practicality test of teacher responses at the trial school were 93.7% and the practicality percentage of student responses was 93%. The percentage of practicality test results of teacher responses at the first research school was 95.4% and the percentage of student responses was 95.1% in the very practical category and at the second research school the practicality results of teacher responses were 90.9% and the percentage of practicality of student responses was 90.4%. And the results of the learning media effectiveness test showed an increase in school trials, namely from 75% to 90.8%. And at the first research school the results of the effectiveness test also increased, namely 79.9%, increasing to 91.1% in the very effective category. And at the second research school, the results of the effectiveness test also increased, namely from 69.6% to 87.3% in the very valid category. Thus it can be concluded that science learning media in the form of comics using the Canva Application with the Discovery Learning Model in class IV elementary school can be declared valid, practical and effective for use in the learning process.*

**Keywords:** *comics, Canva application, science learning media, Discovery Learning.*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan IT yang sudah difasilitasi oleh sekolah oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan mengikuti perkembangan zaman. Dengan kata lain kurang dikembangkannya media inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik serta belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru perlu meningkatkan dan memanfaatkan fasilitas dalam menciptakan media pembelajaran. Belum pernah digunakannya model Discovery Learning untuk penggunaan media pembelajaran terutama berbasis teknologi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berupa komik menggunakan Aplikasi Canva Dengan Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian media

pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan 93,7% dari aspek materi dengan kategori sangat valid, 100% dari aspek bahasa dengan kategori sangat valid, dan 95,8% dari aspek media dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji praktikalitas dari respon guru disekolah uji coba adalah 93,7% dan persentase kepraktisan dari respon peserta didik adalah 93%. Adapun persentase hasil uji praktikalitas respon guru di sekolah penelitian pertama adalah 95,4% dan persentase respon peserta didik 95,1% dengan kategori sangat praktis dan hasil praktikalitas sekolah penelitian kedua dari respon guru 90,9% dan persentase kepraktisan dari respon peserta didik adalah 90,4% . Dan hasil uji efektivitas media pembelajaran menunjukkan peningkatan disekolah uji coba yakni dari 75% meningkat menjadi 90,8%. Dan disekolah penelitian pertama hasil uji efektivitas juga mengalami peningkatan yakni 79,9% meningkat menjadi 91,1% dengan kategori sangat efektif. Dan disekolah penelitian kedua hasil uji efektivitasnya juga mengalami peningkatan yakni dari 69,6% meningkat menjadi 87,3% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS berupa komik menggunakan Aplikasi Canva dengan Model Discovery Learning di kelas IV Sekolah Dasar dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *komik, Aplikasi Canva, media pembelajaran IPAS, Discovery Learning.*

## **PENDAHULUAN**

Peran pendidikan menjadi sangat penting untuk kelangsungan hidup manusia. Setiap individu mempunyai hak untuk memperoleh atau mendapatkan pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh dengan menuntut ilmu di sekolah. Seperti yang kita ketahui pada era kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang terus berkembang, maka tentunya dunia pendidikan juga harus bisa mengikuti perkembangan zaman yang ada. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dengan siswa dan keduanya harus menjalankan komunikasi yang intens sehingga dibutuhkan kurikulum yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran (Purnama,M.,& Rahmatina, 2021). Dalam perkembangan zaman yang lebih modern maka teknologi juga menjadi semakin canggih, dan lebih maju seperti lebih banyaknya media pendukung pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media visual berbasis komik. Komik sebagai media visual dapat dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Komik merupakan kumpulan gambar yang tersusun dari urutan tertentu terangkai dalam bingkai yang mengungkapkan suatu karakter serta alur cerita dalam meningkatkan daya imajinasi pembaca (Arjuna, 2011). Komik merupakan media pembelajaran yang unik dengan mengembangkan teks - teks dan gambar dalam bentuk lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Guspita,R.,& Erita,Y (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berupa komik digital sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Erita et all., 2020) Dalam dunia pendidikan teknologi komputer dan internet, berawal dari perangkat lunak sampai perangkat keras memberikan berbagai pilihan, untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran bagi peserta didik. Setiap aplikasi atau software memiliki kelebihan dan kekurangannya masing – masing. Salah satu aplikasi yang dapat mengembangkan media pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan juga dapat menarik minat belajar peserta didik, menghibur dan terbaru sesuai dengan perkembangan zaman yaitu aplikasi Canva. Canva merupakan

salah satu aplikasi atau software yang dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Canva sudah awam digunakan dalam membuat media pembelajaran bagi sebahagian pendidik, akan tetapi masih banyak pendidik yang belum mengetahui dan memahami cara kerja aplikasi satu ini.

Pendidikan IPAS dapat membantu peserta didik dalam mengungkapkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitar lingkungan peserta didik. Mempelajari dasar-dasar IPAS juga dapat membantu peserta didik meningkatkan disposisi akademik yang akan membantu dengan baik peserta didik dalam menanggapi suatu fenomena. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran IPAS adalah model Discovery Learning (Fitri,Y.,& Erita,Y, 2023).. Model pembelajaran juga termasuk kedalam komponen penunjang kesuksesan suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik pada masa ini menjadi penting untuk melatih kemandirian dan berfikir kritis dalam menghadapi masalah yang ada. Model pembelajaran Discovery Learning menjadi model yang baik untuk memusatkan pembelajaran pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi, pada 27-28 November 2023, diperoleh hasil bahwa: (1) Sekolah memiliki kesediaan laptop dan komputer yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan jarang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran; (2) guru masih menggunakan teknologi sederhana dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan yakni menayangkan video Youtube, dan mendengarkan cerita dari speaker; (3) guru masih sering menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga, gambar yang di cetak; (4) guru dan peserta didik memiliki akun Canva Edu yang dapat mengakses Canva Pro secara gratis; (5) tidak semua proses pembelajaran menggunakan model Discovery Learning; (6) belum pernah dikembangkan media pembelajaran berupa komik menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran; (7) kurangnya pelatihan untuk mengasah kreatifitas guru, pelatihan hanya pernah dilakukan sekali dan guru mengaku masih kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva

Hasil observasi di SDN 12 Bukit Canggih kota Bukittinggi, pada 28-29 Februari 2024, diperoleh hasil bahwa: (1) sekolah memiliki laptop dan computer yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan kurang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran; (2) guru masih sering menggunakan media pembelajaran berupa prinant gambar jarang menggunakan media pembelajaran berbasis IT; (3) guru dan peserta didik memiliki akun Canva Edu yang dapat mengakses Canva Pro secara gratis; (4) proses pembelajaran menggunakan model saintific; (5) tidak semua proses pembelajaran menggunakan model Discovery Learning, (6) belum pernah digunakannya media pembelajaran berupa komik menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran; (7) media pembelajaran yang menggunakan teknologi sederhana dengan mendownload video pembelajaran dari Youtube tidak lagi bias mnarik perhatian dan minat peserta didik; (8) kurangnya pelatihan untuk mengasah kreatifitas guru, pelatihan hanya pernah dilakukan sekali dan guru mengaku masih kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hasil observasi di SDN 06 ATTS kota Bukittinggi, pada 28-29 Februari 2024, diperoleh hasil bahwa: (1) sekolah memiliki laptop dan computer yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan kurang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran; (2) guru masih sering menggunakan media pembelajaran berupa prinant gambar jarang menggunakan media pembelajaran berbasis IT; (3) guru dan peserta didik memiliki akun Canva Edu yang dapat mengakses Canva Pro secara gratis serta wifi di kelas; (4) proses sering menggunakan model saintific dan PBL dalam proses pembelajaran; (5) Belum pernah digunakan model Discovery Learning pada proses pembelajaran, (6) belum

pernah digunakannya media pembelajaran berupa komik menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran; (7) media pembelajaran yang menggunakan teknologi sederhana dengan menayangkan power point dan video pembelajaran dari youtube minat peserta didik.

Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti juga mengamati minat dan motivasi belajar peserta didik didalam kelas masih rendah karena peserta didik tidak terlibat aktif dalam penggunaan media yang ada. Dari hasil pengamatan peneliti, video pembelajaran yang ditayangkan juga kurang berhasil menarik perhatian peserta didik dikarenakan peserta didik terlihat jenuh dan kurang antusias dengan media pembelajaran yang disediakan, sehingga beberapa peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran yang diterangkan oleh guru. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan didapat diketahui bahwa keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk membuat media pembelajaran menjadi kendala guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya suatu media agar pembelajaran tetap berjalan dengan efektif. Dalam kelas keaktifan peserta didik perlu dipertahankan, pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu hal yang signifikan. Hal tersebut dapat membangkitkan antusiasme, minat dan keinginan yang berbeda, membangkitkan motivasi dan mempunyai stimulus dalam melaksanakan kegiatan belajar (Mujahidin et al.,2021)

Melihat kelebihan dan pemanfaatan media pembelajaran berupa Komik menggunakan Aplikasi Canva dengan model Discovery Learning tersebut serta mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media IPAS Berupa Komik Menggunakan Aplikasi Canva Dengan Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **METODE PELAKSANAAN**

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk atau penyempurnaan produk yang sebelumnya sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut (Desyandri & Vernada, 2017) Penelitian pengembangan (Research and Development) bertujuan untuk menghasilkan atau menciptakan prosuk dengan memperhatikan tingkat kebutuhannya sehingga mampu menghasilkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Selanjutnya

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model yang dikembangkan oleh S.Raiser dan Mollenda. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model ADDIE memiliki prosedur yang sistematis, mudah dipahami, dan uraian yang lengkap pada setiap tahap pengembangan serta cocok untuk mengembangkan produk pendidikan seperti mediapembelajaran. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima langkah dalam pengembangannya, yaitu analisis (analysis), perencanaan (design), pengembangan (development). Eksekusi (implementation), dan umpan balik (evaluation).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B di SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi serta kelas IV SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 06 ATTS. Peneliti memilih subjek uji coba ini karena sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas IV, lingkungan serta sarana dan prasarana yang mendukung, belum pernah dikembangkan media pembelajaran komik di sekolah tersebut, serta kesediaan sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran baru.

Jenis data yang diambil oleh peneliti adalah data validitas, praktikalitas, dan data efektivitas pertama data berasal dari hasil validasi media inovatif IPAS menggunakan komik yang dilakukan validator ahli materi, bahasa, dan media. Data kedua adalah data hasil uji coba praktikalitas dan data ektivitas yang peneliti dapatkan saat uji coba media pembelajaran yang

meliputi angket respon guru dan peserta didik .

Instrumen dalam melakukan penelitian diperlukan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh membantu menjawab pertanyaan dari rumusan masalah dalam penelitian (Kurniawan,2021). Instrument validasi merupakan lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrument praktikalitas adalah instrument digunakan untuk mengumpulkan data yang praktis dari media yang telah dikembangkan. Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan mencapai tujuan yang efektif dan meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Uji efektifitas dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran melalui hasil tes evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik.

#### 1. Teknik Analisis Data Validitas

Unruk mengetahui validitas komik maka awalnya ditentukan skor maksimum pada lembar validasi. Menentukan nilai validitas dan kriterianya digunakan rumus yang dimodifikasi oleh Purwanto (2015) yaitu :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai Validitas

x = Skor mentah yang diperoleh

y = Skor maksimal

Selanjutnya untuk menentukan nilai hasil akhir hasil validitas dari semua validator menggunakan rumus dari Ridwan dan Sunarto (2019) sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X = rerata

$\sum xi$  = jumlah nilai dari tiap validator

n = Jumlah validator

Kategori validitas komik berdasarkan hasil akhir yang didapatkan dapat dilihat dari table berikut :

**Tabel 1. Kategori Validitas**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
81,0% - 100,0 %	Sangat Valid
61,0% - 80,9 %	Valid
41,0% - 60,9%	Cukup Valid
21,0 % - 40,9%	Tidak Valid

*Sumber : Modifikasi dari Ridwan dan Sunarto (2019)*

#### 2. Teknik analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas kegunaanya yaitu untuk analisis data hasil keterlaksanaan angket respon siswa dan respon guru. Data tentang respon siswa dan respon guru terhadap penggunaanmedia komik menggunakan aplikasi Canva pada proses pembelajaran yang dianalisis dengan emnggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam table berikut:

**Tabel 2. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru**

<b>Rentang</b>	<b>Konversi</b>
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

*Sumber : Modifikasi dari Mardatila dan ahmad (2023)*

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanti (2017), sebagai berikut :

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM :Skor maksimum

Kategori praktikalitas komik berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat kita lihat pada table berikut :

**Tabel 3. Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif**

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Tidak Praktis
0% - 25%	Sangat Tidak Praktis

*Sumber : Modifikasi dari Purwanti (2017)*

### 3. Teknik Analisis Data Efektifitas

Peserta didik dapat dikatakan memuaskan apabila hasil belajar peserta didik diakhir pembelajaran melebihi nilai atau hasil belajar sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa komik menggunakan aplikasi Canva. Kepuasan terhadap komik digital oleh peserta didik dan pendidik dapat diukur dengan menggunakan rumus Sugiono (2009) :

$$S = R/N \times 100 \%$$

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan

R= jumlah skor

N = Skor maksimum

Kategori evektifitas komik berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat kita lihat pada table berikut:

**Tabel 4. Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

<b>Rentang</b>	<b>Kriteria</b>
86%-100%	Sangat efektif
76%-85%	Efektif
60%-75%	Cukup efektif
55%-59%	Kurang Efektif
0-54%	Tidak efektif

*Modifikasi dari Sugiono (2009)*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis (analisis)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis karakteristik peserta didik. Adapun analisis peserta didik ini meliputi menganalisis usia (umur), pemahaman peserta didik, keterampilan dan tipe belajar peserta didik melalui observasi langsung dan melalui wawancara kepada guru dan peserta didik di kelas IV B SDN 14 ATTS, SDN 12 Bukit Cangang, dan SDN 06 ATTS. Hasil analisis peserta didik dijadikan sebagai gambaran untuk menyiapkan media yang cocok bagi peserta didik. Analisis kebutuhan bertujuan mengetahui masalah yang urgent dan sangat dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV B SDN 14 ATTS, SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 06 ATTS. Serta melakukan pengamatan langsung di SDN 14 ATTS, SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 06 ATTS.

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam mengembangkan media pembelajarannya adalah kurikulum merdeka. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran cocok dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya topic B Keberagaman Budaya Indonesia. Dalam mengembangkan media pembelajaran berupa komik menggunakan aplikasi Canva ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar

### 2. Analisis Tahap design (Perencanaan)

Tahap perencanaan ini bertujuan untuk menyiapkan propotype atau draf dari media pembelajaran komik yang akan dikembangkan. Media pembelajaran dirancang untuk memudahkan guru dalam menyajikan sebuah materi pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Komik digital dirancang menggunakan aplikasi Canva siap digunakan dalam setiap pembelajaran.

- a. Link untuk mengakses Komik digital :

[https://www.Canva.com/design/DAF9sWVoBYE/RRQWYwS3P1QYWfTd6d4Rg/edit?utm\\_content=DAF9sWVoBYE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.Canva.com/design/DAF9sWVoBYE/RRQWYwS3P1QYWfTd6d4Rg/edit?utm_content=DAF9sWVoBYE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

- b. Kode QR untuk mengakses Komik Digital.



### 3. Hasil Tahap Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Canva dengan model Discover Learning yang sudah dirancang, kemudian dilakukan validasi oleh para ahli dengan memberikan angket dan media pembelajaran yang sudah dirancang untuk dapat dinilai. Setelah mendapatkan hasil validasi dan saran serta masukan dari para ahli maka dilakukan revisi, setelah dilakukan revisi dan dinyatakan layak oleh validator.

**Tabel 5. Hasil Validitas Media Pembelajaran**

No	Aspek Yang divalidasi	Persentase	Keterangan
1.	Materi	93,7%	Sangat Valid
2.	Bahasa	100%	Sangat Valid
3.	Media	95,8%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	96,5%	Sangat Valid

**4. Implementasi**

Tahap penerapan merupakan tahap untuk menguji cobakan produk pada proses pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang dan divalidasi. Selanjutnya dilakukan uji coba produk pada kelas IV B di SDN 14 ATTS, dilanjutkan dengan penelitian di SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 06 ATTS untuk melihat praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran dapat dilihat dari hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik serta hasil post-test dan pre-test.

**a. Sekolah Uji Coba****a) Praktikalitas**

Praktikalitas dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Praktikalitas ini juga berguna untuk mengetahui tingkat keterpakaian media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan validator kepada guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

**Tabel 6. Hasil Praktikalitas SDN 14 ATTS**

No	Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1.	Respon Guru	93,1%	Sangat Praktis
2.	Respon Peserta Didik	93 %	Sangat Praktis

**b) Efektifitas**

Hasil efektivitas dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil Post-test dan Pre-test. Efektivitas juga berguna untuk mengetahui pengaruh atau dampak hasil belajar menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 7. Hasil Efektivitas SDN 14 ATTS**

No	Efektifitas	Persentase	Keterangan
1.	Evaluasi 1	75%	Efektif
2.	Evaluasi 2	90,8%	Sangat Efektif
	Peningkatan	Naik	

**b. Sekolah Penelitian****1. SDN 12 Bukit Cangang****a) Praktikalitas**

Praktikalitas dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Praktikalitas ini juga berguna untuk mengetahui tingkat keterpakaian media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan validator kepada guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

**Tabel 8. Hasil Praktikalitas SDN 12 Bukit Canggih**

No	Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1.	Respon Guru	95,4 %	Sangat praktis
2.	Respon Peserta Didik	95,1%	Sangat praktis

b) Efektifitas

Hasil efektivitas dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil Post-test dan Pre-test. Efektivitas juga berguna untuk mengetahui pengaruh atau dampak hasil belajar menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 9. Hasil Efektivitas SDN 12 Bukit Canggih**

No	Efektifitas	Persentase	Keterangan
1.	Evaluasi 1	70,9%	Efektif
2.	Evaluasi 2	91,1%	Sangat Efektif
	Peningkatan	Naik	

**2. SDN 06 ATTS**

a) Praktikalitas

Praktikalitas dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Praktikalitas ini juga berguna untuk mengetahui tingkat keterpakaian media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan validator kepada guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

**Tabel 10. Hasil Praktikalitas SDN 06 ATTS**

No	Praktikalitas	Persentase	Keterangan
1.	Respon Guru	90,9 %	Sangat praktis
2.	Respon Peserta Didik	90,4%	Sangat praktis

b) Efektifitas

Hasil efektivitas dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil Post-test dan Pre-test. Efektivitas juga berguna untuk mengetahui pengaruh atau dampak hasil belajar menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 11. Hasil Efektivitas SDN 06 ATTS**

No	Efektifitas	Persentase	Keterangan
1.	Evaluasi 1	69,6%	Efektif
2.	Evaluasi 2	87,3%	Sangat Efektif
	Peningkatan	Naik	

**5. Evaluasi**

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berhasil atau tidaknya media pembelajaran tersebut akan terlihat pada angket yang akan diberikan kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, beberapa kesimpulan peneliti adalah

- a) Peserta didik antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran berupa komik digital dengan model Discovery Learning
- b) Peserta didik terlihat aktif saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital menggunakan model Discovery Learning
- c) Peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena media pembelajaran berupa komik digital menggunakan aplikasi Canva dengan model Discovery Learning
- d) Pengelolaan kelas menjadi lebih mudah.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran IPAS dengan judul

“Pengembangan Media IPAS berupa Komik Menggunakan Aplikasi Canva dengan model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar” ini telah dikembangkan dengan model ADDIE. Dengan menghasilkan Komik Digital yang valid, praktis dan Efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anisa, S., & Erita, Y . (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online menggunakan Aplikasi Schoology pada pembelajaran Tematik terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*. 4 (1)
- Dwi,LP.,& Erita,Y.(2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Reasearch*. 3 (2)
- Eky , W.( 2022). Pengembanagn media Komik Pada Materi IPS Sekolah dasar Kelas 5. Skripsi. Fakultas ibtdaiyah : uin Lampung
- Erita., & Abdul. (2020). Desain Pembelajaran Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran: Yogyakarta
- Erita,Y.,Hevria,S.,E;iyasnni,R.,&Wirda,W.(2020). Blended Constructive Learning Model for Facing the Fourth Industrial Revolution. *Juranl Pajar(Pendidikan dan Pengajaran)*,4(4),680.
- Fitri,Y., & Erita,Y.(2023).Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IV SDN 11 Gadut. *Jurnal Ilmia Pendidikan Dasar*, 8 (1)
- Gufron, A., Wildiya, S.,& Sri,S. (2017). Panduan Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Lemnbaga Penelitian UNY: Yogyakarta
- Guspita, R.,& Erita,Y.(2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar.*Journal of Basic Education Studies*.4(2)
- Hamdan (2020). Cara Mudah Membuat Komik. Mekar pres: Lampung
- Handayani,F.,Yulianti,N., & Erita,Y. (2022).Desain Pembelajaran IPS dan PKN Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar Serta PenggunaanMedia Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*. 6 (1)
- Indrawarman (2015). Media Pembelajaran Inovatif meningkatkan hasil Belajar. *Jpurnal Upi Edu*. 3 (1)
- Kharisma, A. (2019). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Meuatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia Kelas IVB Pudukpayung 02 Semarang. Skripsi unpad
- Maivi,C.,& Erita,Y.(2023) Pengembangang Media Pmeblejaaran IPAS Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Reaserh*. 3 (2)
- Mirjam, A., Fika,M.. (2012). Komik :Studi Ajaran Menulis Teks Narasi. INd Press: Banten
- Purnama,M.,& Rahmatina.(2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada tema Tempat Daerah Tempat tinggal ku Subtema Keunikan daerah Tempat tinggal ku Di Kelas Iv Sekolah dasar. *Journal of basic Education Studies*. 4 (2)
- Purwanto,N (2015). Prinsip-prinsip penetian pendidikan. Cimahi: PT Remaja Rosdakarya
- Purwati, S.(2017). Metode Gampang Penelitian Pengembangan: Bandung. Bumi Askara
- Rahma, N dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. Universitas Malang: Malang

- Reinita., Walidi,A, Eliyasni,R., & Farida,S. (2022).Pelatihan Perencanaan dan Penggunaan Multimedia interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis CTL untuk Guru di Sekolah dasar. Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat. 4 (2)
- Sabbaruddin (2022). Pengembangan Dunia Pendidikan Pada masa 5.0. Journal of edu. 2 (3)
- Sanjaya (2013). Pengaruh perkembangan zaman terhadap kesesuaian media pembelajaran. FPPBS Press: Banten
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitaif dan R & D. Bandung. Alfabeta
- Tri, M, A. (2021) Perencanaan Komik Sebagai Media pmebelajaran untuk Anti Hoaks. KMN Indo: Tangerang
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winaryarti, E.,Musafir,M., mardiana.,& Suwahono.(2021) Cercular Model RD & D Pendidikan Sosial. KBM Indonesia: Yogyakarta