

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

NAMA : FITRI HUMAIRAH

NIM : 148620621214

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata
Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Fakultas
Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah
Sorong

Dipertahankan dalam ujian skripsi

Pada tanggal 17 April 2026

Oleh:

FITRI HUMAIRAH

Lahir

Di

Bima

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA

MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD

MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

NAMA : FITRI HUMAIRAH

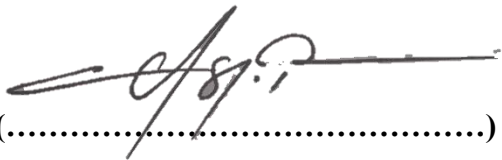
NIM : 148620621214

Telah disetujui pembimbing pada Sabtu, 7 Februari 2026

Pembimbing I

Asrul, M.Pd.

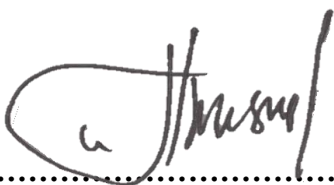
NIDN: 1413069201


(.....)

Pembimbing II

Desti Rahayu, M.Pd.

NIDN: 1405129101


(.....)

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA

MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD

MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

NAMA : FITRI HUMAIRAH

NIM : 148620621214

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Sorong, 17.../APRIL 2026

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga



Dr. Romi Andri Pramita, M.Pd.

NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

1. Muhammad Faizin, M.Pd.

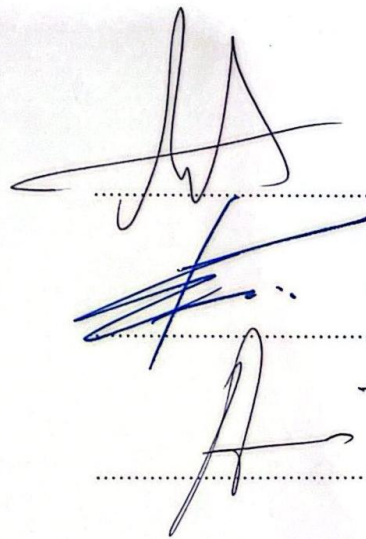
NIDN. 1421029601

2. Endra Putra Raharja, M.Pd.

NIDN. 1406088801

3. Asrul, M.Pd.

NIDN: 1413069201



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 17 April 2026



10000
SERUPUH RIBU RUPIAH
TGL. 20
METERAI
TEMPEL
8894DANX397861179
Fitri Humairah

MOTTO

“ Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya ”.

Q.S AL-Baqarah:286

“Menjadi anak perempuan pertama mengajarkanku untuk kuat, karena di balik perjuangan ini ada orang tua yang berharap aku mampu melangkah lebih jauh dan membawa harapan itu menjadi nyata.”

“Skripsi ini bukan sekadar syarat kelulusan, tetapi bukti bahwa kesabaran, ketekunan, dan kepercayaan diri mampu mengantarkan seseorang menyelesaikan apa yang pernah terasa berat.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Skripsi ini penulis persembahkan pertama untuk diri sendiri, yang telah bertahan sampai sejauh ini. Untuk diri yang pernah merasa lelah, ragu, dan hampir menyerah, namun tetap memilih untuk bangkit dan melanjutkan perjuangan. Setiap proses yang dilalui telah mengajarkan arti kesabaran, tanggung jawab, dan ketekunan. Semoga pencapaian ini menjadi bukti bahwa usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh tidak akan sia-sia.
2. Dengan penuh cinta dan hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Papa M. Sidik dan Mama Fatimah. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta perjuangan melahirkan, membesarkan, mendidik, menyekolahkan dan selalu memberikan dukungan, baik secara lahir maupun batin. Segala pengorbanan, kesabaran, dan nasihat yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
3. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua adik tersayang, Isna Faradilah dan Ahlam Zul Fadli Firdaus. Terima kasih telah menjadi sumber semangat dan pengingat bagi penulis untuk terus berjuang dan bertanggung jawab sebagai anak pertama. Semoga pencapaian ini dapat menjadi motivasi dan contoh bahwa dengan usaha dan doa, setiap cita-cita dapat diraih.
4. Terima kasih penulis sampaikan kepada Azizah Khairunnisa, Dandi Saputra, dan Adelia Meiliyanti yang telah setia menemani perjalanan ini sejak awal masa perkuliahan dari hari-hari awal pertemuan sebagai

mahasiswa baru hingga kini, saat langkah kita hampir mencapai garis akhir. Kebersamaan, diskusi, serta saling memberi semangat selama masa studi menjadi bagian berharga yang membantu penulis bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.

5. Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada Nuwayyar Azizah Azzah, sahabat penulis sejak lama, serta Sri Rafidah, yang merupakan sahabat sekaligus sepupu penulis. Kebersamaan yang terjalin di antara kami bertiga bukan hanya sekadar pertemanan, melainkan ikatan persahabatan yang dibangun atas rasa saling percaya, saling menguatkan, dan saling mendukung dalam berbagai keadaan. Terima kasih atas doa, perhatian, dan dukungan yang selalu diberikan dengan tulus. Kehadiran kalian sebagai sahabat dan keluarga sekaligus menjadi penguat bagi penulis, terutama di saat menghadapi kelelahan dan keraguan dalam menyelesaikan skripsi ini. Dukungan yang diberikan menjadi penyemangat agar penulis terus bertahan dan melangkah hingga proses ini dapat diselesaikan. Semoga persahabatan dan ikatan kekeluargaan yang terjalin di antara kami bertiga senantiasa terjaga, membawa kebaikan, serta menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah kehidupan ke depan.
6. Skripsi ini juga penulis persembahkan kepada idola penulis, Oh Sehun dari EXO, yang secara tidak langsung menjadi sumber hiburan dan motivasi di tengah padatnya proses perkuliahan dan penyusunan skripsi. Semangat dan kerja keras yang ditunjukkan menjadi inspirasi bagi penulis untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital berbasis Canva sebagai media pembelajaran yang menarik pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan siswa, kemudian dianalisis menggunakan skala Likert dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan sangat praktis. Media ini dinilai menarik karena memadukan ilustrasi, warna, dan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga membantu mereka memahami konsep perubahan wujud benda yang bersifat abstrak secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, komik digital berbasis Canva dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPA yang inovatif dan relevan di sekolah dasar.

Kata kunci : komik digital, Canva, media pembelajaran, perubahan wujud benda

ABSTRACT

This study aims to develop a Canva-based digital comic as an engaging learning medium for the topic of changes in the states of matter in fifth-grade elementary school and to determine its feasibility and practicality. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, including define, design, develop, and disseminate stages. The subjects were fifth-grade students of SD Muhammadiyah 2 Sorong City. Data were collected through expert validation sheets and teacher and student response questionnaires, then analyzed using a Likert scale converted into percentages. The results indicate that the developed digital comic is categorized as very feasible and very practical. The media is considered engaging because it combines illustrations, colors, and contextual storytelling that help students understand abstract scientific concepts more easily and enjoyably. Therefore, the Canva-based digital comic can be used as an innovative and relevant science learning medium in elementary schools.

Keywords : *digital comic, Canva, learning media, changes in states of matter*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahilahirabil'aalamin. Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong”** Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar (S1) dibidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Penulis menyadari bahwa, dalam proses penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, atas segala fasilitas yang telah diberikan.
2. Roni Andri Pramita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
3. Desti Rahayu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberi bimbingan, arahan dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini..
4. Asrul, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Penguji II, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah memberikan bimbingan,

arahan serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan atas dedikasi dan dukungan beliau yang tak ternilai.

5. Muhammad Faizin, M.Pd. selaku Ketua Penguji, yang telah memberikan banyak masukan, arahan, serta bimbingan yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Endra Putra Raharja, M.Pd. selaku Penguji I, yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan yang konstruktif sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan lebih baik.
7. Kedua Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, cinta, dan dukungan yang tiada henti selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa sepenuhnya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dan perbaikan dalam penyusunan skripsi yang akan datang. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat yang berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Sorong, 17 April 2026



Fitri Humairah

148620621214

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5

D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional Variabel	8
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian Terdahulu	41
C. Kerangka Berpikir	44
D. Hipotesis	45
BAB III.....	46
METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	47
C. Prosedur Penelitian	47
D. Desain Penelitian	48
E. Populasi dan Sampel.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Instrumen Penelitian.....	58
H. Teknik Analisis Data	65

BAB IV	68
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian.....	68
B. Pembahasan	81
BAB V	87
PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert.....	57
Tabel 3. 2 Jawaban Ahli Media dan Materi.....	59
Tabel 3. 3 Skor Jawaban Responden	60
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	60
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	61
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru.....	62
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	64
Tabel 3. 8 Presentase Validasi Ahli	66
Tabel 3. 9 Presentase Analisis Angket.....	67
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media	75
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4. 3 Hasil Angket Guru Kelas	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Kerangka Berpikir</i>	45
Gambar 3. 1 <i>Desain Penelitian Model 4D</i>.....	49
Gambar 4. 1 <i>Kata Pengantar</i>	73
Gambar 4. 2 <i>Cover Komik</i>.....	73
Gambar 4. 3 <i>Isi Komik</i>	73
Gambar 4. 4 <i>Pengenalan Tokoh</i>	73
Gambar 4. 5 <i>Penutup Komik</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Lembar Validasi	93
Lampiran. 2 Surat Izin Penelitian	94
Lampiran. 3 Surat Balasan Penelitian	95
Lampiran. 4 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media	96
Lampiran. 5 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi	99
Lampiran. 6 Angket Penilaian Respon Guru	101
Lampiran. 7 Angket Penilaian Respon Peserta didik	104
Lampiran. 8 Dokumentasi Penelitian.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tingkat pendidikan dasar, ada berbagai mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam yang biasa disebut IPA. IPA merupakan upaya manusia untuk memahami alam semesta dengan cara mengamati, mengikuti prosedur, dan menjelaskan dengan logika hingga mencapai suatu kesimpulan. Tujuan pengajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan pola pikir ilmiah siswa melalui aktivitas seperti observasi, percobaan, dan penalaran. IPA bukan hanya sekadar mengingat fakta, melainkan juga membantu siswa memahami lingkungan lewat pengalaman langsung.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran IPA di SD masih sering berlangsung secara hafalan sehingga membuat siswa kurang tertarik. Situasi ini muncul akibat minimnya bahan ajar yang menarik, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran sains harus dikembangkan agar lebih menyenangkan, mampu membangkitkan rasa ingin tahu, dan sesuai dengan perkembangan siswa (Ayu et al., 2021).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi. Salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pelajaran IPA adalah komik digital. Media komik

digital dapat memberikan gambaran yang jelas, dan pembelajaran yang menggunakan media ini dapat menjadi sangat menyenangkan karena komik digital merupakan pilihan yang menarik dan interaktif. Komik menjadi salah satu pilihan yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Komik adalah urutan gambar yang menceritakan kisah dengan karakter dan peristiwa yang menarik. Karena visual dan bahasa yang digunakan, komik menjadi cara yang efektif untuk menunjukkan situasi sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah. Dalam pelajaran IPA, komik edukasi memiliki peranan penting karena ia bisa menggabungkan teks dan gambar, menjadikan materi lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami.

Media komik bisa diciptakan dengan cara yang sangat menarik. Dengan kemajuan zaman, teknologi telah berkembang pesat. Oleh karena itu, saat ini komik tidak lagi digambar secara manual setelah beralih ke format digital. Para peneliti kini dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat media komik dalam bentuk digital dengan bantuan aplikasi canva. Aplikasi canva menawarkan beragam template dan fitur menarik yang membuatnya lebih mudah digunakan. Selain untuk membuat komik, canva juga dapat digunakan untuk membuat presentasi, modul, video untuk belajar, dan berbagai macam hal lainnya. Media yang dihasilkan memiliki tujuan yang serupa, yaitu berfungsi sebagai alat bantu agar guru lebih mudah menyampaikan materi dan agar pemahaman siswa dapat disesuaikan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik, beragam,

dan inovatif adalah mengembangkan komik digital yang berbasis canva untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi perubahan bentuk benda (Nurafrilian et al., 2022).

Masalah yang dihadapi oleh para pengajar di kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong adalah motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Situasi ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya variasi dalam cara mengajar, penggunaan alat seperti papan tulis dan buku LKS, serta kurangnya semangat siswa untuk belajar. Selain itu, guru belum berhasil memotivasi siswa untuk belajar, meskipun setiap anak memiliki sifat yang berbeda-beda. Keterhubungan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa juga kurang. Maka dari itu, diperlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPA guna meningkatkan minat dan motivasi siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan masalah yang ditemukan, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media komik digital menggunakan Canva pada materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik dapat menjadi solusi yang efektif untuk masalah ini. Komik dapat menyajikan materi pelajaran secara visual dan naratif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak dengan bantuan gambar, cerita, dan dialog antara karakter. Selain itu, komik juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam

belajar karena penampilannya yang menarik dan komunikatif. Oleh karena itu, pemanfaatan komik dalam pembelajaran IPA dapat membuat siswa belajar tentang perubahan wujud benda dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis Canva untuk materi perubahan wujud benda sangat penting bagi siswa di kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Dengan adanya komik digital ini, diharapkan siswa mendapatkan manfaat, terutama dalam pelajaran IPA, dan media yang disajikan tidak monoton sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah untuk dipahami. Media ini diharapkan dapat menghubungkan antara konsep yang abstrak dan pengalaman konkret siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan penuh makna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan - permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA masih berlangsung secara hafalan dan kurang menggunakan media yang menarik, sehingga siswa sulit memahami materi dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar.
2. Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran

yang monoton seperti papan tulis dan LKS serta kurangnya variasi metode pembelajaran.

3. Belum tersedianya media komik digital berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda, padahal media tersebut berpotensi membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visual dan cerita yang menarik.

C. Batasan Masalah

Melihat latar belakang dan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini akan membatasi fokusnya. Dalam studi ini, perhatian hanya akan diberikan pada pengembangan media komik digital yang menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran. Fokusnya adalah pada materi ilmu pengetahuan alam yang membahas perubahan bentuk benda, khususnya untuk siswa kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka bisa ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong?

3. Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disampaikan di atas. Maka penelitian ini memiliki tujuan yang ingin diambil. Tujuan yang ingin diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.
2. Untuk mengetahui kelayakan media komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menawarkan keuntungan, baik dari sisi teoritis maupun praktis. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini berkaitan dengan sumbangan yang diberikan untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teori di bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPA dan pengembangan alat belajar. Diharapkan penelitian ini bisa membantu mengembangkan teori pembelajaran yang berbasis pada media visual serta naratif, terutama komik, yang berfungsi sebagai sarana efektif dalam menyampaikan materi IPA yang kompleks, seperti perubahan wujud benda. Dengan cara ini, penelitian ini bisa menambah sumber informasi tentang penggunaan komik dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti dan Peneliti Selanjutnya

Sebagai pihak yang menjalankan penelitian untuk mengevaluasi kepatutan bahan ajar yang bisa digunakan untuk mengembangkan alat belajar, penelitian ini juga dapat menjadi sarana yang memperluas pemahaman.

b. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil dari penelitian ini sebagai bentuk inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Pemanfaatan komik yang telah dikembangkan dapat dijadikan salah satu cara untuk memperbaiki standar pendidikan serta mendukung

visi dan misi sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif.

c. Bagi Guru

Studi ini menawarkan pilihan media pembelajaran berupa komik yang valid dan mudah digunakan dalam pengajaran IPA, khususnya mengenai materi perubahan wujud benda. Media ini akan membantu guru menjelaskan materi yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media komik juga dapat memperkuat interaksi dan partisipasi siswa selama proses belajar, sehingga membuat pengalaman belajar lebih efektif dan menyenangkan.

d. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang berbeda dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, yang bisa meningkatkan minat dan prestasi belajar IPA mereka.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan gambaran variabel yang dicantumkan dalam judul penelitian. Definisi operasional diartikan untuk menyelaraskan pengenalan terhadap istilah yang dipakai dalam judul penelitian. Istilah-istilah yang diperoleh pada judul penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Komik Digital

Proses pengembangan media komik digital adalah rangkaian langkah terstruktur untuk merancang, memproduksi, memvalidasi, menguji, dan menyebarluaskan komik berbasis digital agar valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran. Dalam riset pendidikan mutakhir, tahapan ini banyak mengikuti model 4D:

- a. *Define*; analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi.
- b. *Design*; perancangan storyboard, tata letak, ilustrasi, dialog, dan format digital.
- c. *Develop*; pembuatan produk, validasi ahli materi & media, revisi, serta uji coba terbatas.
- d. *Disseminate*; implementasi lebih luas/penyebaran untuk pemanfaatan di kelas (Hariyanto et al., 2022).

2. Kelayakan Media Komik Digital

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk berupa digital comic learning media yang pantas digunakan dalam kegiatan belajar di kelas. Uji validasi bertujuan untuk menilai kelayakan dan kualitas produk yang telah dikembangkan. Terdapat dua jenis uji validasi ahli yang dilakukan, yaitu validasi dari ahli materi dan dari ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Sementara itu, validasi ahli materi dilakukan oleh dosen IPA yang memiliki spesialisasi dan keterampilan yang sesuai dengan

materi yang telah dikembangkan. Setiap uji validasi pada media pembelajaran komik digital dinilai oleh satu ahli untuk setiap jenis ujiannya. Proses pembuatan dan pengembangan media harus mempertimbangkan banyak faktor dalam pemilihan media tersebut, sesuai dengan kebutuhan dan dinilai dari berbagai aspek media dan aspek materi, hal inilah yang memungkinkan media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam pembelajaran di kelas (Najwa et al., 2022).

3. Materi Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda adalah peristiwa berubahnya suatu zat dari satu bentuk ke bentuk lainnya karena pengaruh energi panas. Perubahan ini tidak mengubah zat penyusunnya, hanya wujudnya saja. Misalnya es mencair menjadi air, air mendidih menjadi uap, atau uap air berubah menjadi embun. Perubahan wujud benda dapat berupa mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Semua perubahan ini terjadi karena partikel-partikel benda bergerak lebih cepat atau lebih lambat sesuai banyaknya panas yang diterima atau dilepaskan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori adalah bagian dalam sebuah penelitian yang berisi kumpulan teori, konsep, dan pendapat para ahli yang digunakan sebagai dasar untuk menjelaskan topik atau variabel yang diteliti. Pada bab ini peneliti memasukkan teori-teori yang sesuai dengan topik penelitian sebagai berikut:

1. Komik

a. Pengertian Komik

Secara umum, komik dapat diartikan sebagai karya seni yang terdiri dari gambar-gambar yang tidak bergerak. Komik berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, informasi, dan juga ekspresi. Dalam komik terdapat urutan gambar yang menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan menarik, sehingga dapat menarik perhatian pembaca (Chasshidi & Mulyana, 2022).

Berikut adalah definisi komik menurut para ahli:

- 1) Franzz & Meier (1994) menyatakan bahwa komik adalah serangkaian gambar yang disusun secara teratur, disertai dengan kombinasi kata-kata, dan menekankan pada gerakan serta aksi untuk menciptakan sebuah cerita.
- 2) McCloud (2002:9) menjelaskan bahwa komik adalah sekumpulan gambar yang mampu menyampaikan informasi.

Komik memiliki teks yang teratur dan saling berhubungan dengan gambar karakter baik visual maupun verbal. Gambar dalam komik adalah gambar yang tidak bergerak yang diurutkan untuk menjalin hubungan antara satu dengan yang lain untuk membentuk sebuah cerita. Selain itu, dari sisi keindahannya, komik juga merupakan sebuah respons.

- 3) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik diartikan sebagai cerita yang disajikan dalam bentuk gambar (dalam buku, majalah, atau surat kabar) yang umumnya mudah dimengerti dan bersifat lucu.

b. Ciri-Ciri Komik

Komik memiliki berbagai ciri khas yang membedakannya dari jenis sastra lainnya, yang menjadikan komik istimewa. Ricky W. Putra (2020) dalam bukunya yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan membagi ciri-ciri komik menjadi beberapa poin, antara lain:

1) Keterlibatan Pembaca

Pembaca dapat merasakan emosi saat membaca komik. Mereka merasa seolah terlibat langsung dalam kejadian yang diceritakan di dalam komik.

2) Bahasa Percakapan

Komik menyajikan urutan gambar untuk menciptakan cerita. Selain itu, penggunaan bahasa percakapan membuatnya lebih mudah bagi pembaca untuk memahami isi komik.

3) Karakter Sederhana

Karakter dalam komik biasanya digambarkan secara sederhana. Penyederhanaan ini memudahkan pembaca untuk menangkap maksud dari karakter dalam cerita.

4) Humor yang Mudah Dimengerti

Umumnya, komik menyelipkan unsur humor. Jenis humor yang terdapat di dalamnya adalah yang sederhana dan mudah dipahami oleh para pembaca.

c. Jenis-jenis Komik

Selain memiliki ciri-ciri tertentu yang menjadikannya sebuah komik, komik juga memiliki berbagai jenis yang berbeda. Jenis-jenis komik dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori berikut:

1) Komik Strip

Komik strip adalah bagian dari komik yang disatukan dalam sebuah cerita pendek dan biasanya disajikan dalam bentuk yang bersambung.

2) Komik Kartun

Komik ini berupa satu gambar yang mengandung unsur kritik, humor, atau petunjuk.

3) Komik Tahunan

Komik tahunan adalah jenis komik yang diterbitkan setiap bulan atau sekali dalam setahun.

4) Web Komik

Web komik adalah komik yang diunggah dan diterbitkan melalui situs web di internet.

5) Buku Komik

Buku komik merupakan karya yang berisi cerita dengan ilustrasi dan teks, yang disusun dalam format buku.

2. Media Digital Berbasis Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi desain digital yang beroperasi secara online, menyediakan beragam pilihan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, infografis, spanduk, dan banyak lainnya yang dapat diakses dalam platform ini (Nurlina, et al. , 2024). Terdapat berbagai jenis presentasi yang dapat dibuat dengan Canva, termasuk presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, serta teknologi. Salah satu manfaat dari penggunaan Canva adalah banyaknya desain menarik yang ditawarkannya, yang dapat membantu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran (Prahastiwi, et al. , 2024). Dengan berbagai fitur yang tersedia, proses desain menjadi

lebih mudah, dan pengguna dapat melakukannya tidak hanya di laptop, tetapi juga melalui smartphone. Hal ini memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mempermudah dalam membuat berbagai media interaktif menggunakan Canva. Selain itu, aplikasi ini juga memiliki fitur yang berguna untuk berbagai bidang seperti pendidikan, pemasaran, dan periklanan. Disebutkan bahwa Canva terkenal karena antarmukanya yang ramah pengguna dan fitur yang bervariasi, menawarkan kesempatan unik untuk menciptakan konten pendidikan yang secara visual menarik (Rudiyanto et al., 2025).

Ada beberapa keuntungan dari aplikasi Canva ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan Canva adalah kemampuannya diakses melalui smartphone dan laptop yang sudah dimiliki. Selain itu, Canva dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa batasan tempat dan waktu (Wahyuni & Soeparto, 2023). Dalam konteks pembelajaran mengenai Pendidikan Pancasila, Canva dapat memaksimalkan semangat, kreativitas, dan minat siswa karena desainnya yang menarik serta menyenangkan, seperti dalam bentuk Media Komik Digital.

a. Pengertian Media Komik

Menurut (Payanti, 2022), komik adalah sarana yang menyampaikan cerita melalui ilustrasi, membantu pembaca untuk memahami pesan dari penulis dengan lebih baik. Semua anak, dari

berbagai usia, tertarik dengan komik karena memiliki gambar yang berwarna dan cerita dengan karakter yang tampak nyata. Kita sudah sering melihat komik cetak sebagai media pembelajaran. Namun, untuk mengatasi kelemahan dari komik cetak, penting untuk mengembangkan komik dalam format digital. Menurut Syahmi, dkk (2022) bahwa komik digital adalah cara untuk menggambarkan kisah karakter tertentu dalam bentuk gambar dan disajikan menggunakan perangkat elektronik. Di sisi lain, Menurut Megantari, dkk (2021) menjelaskan bahwa komik digital adalah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui narasi bergambar dengan beberapa karakter, dikemas dalam format digital. Dari pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital adalah cerita bergambar yang disusun dalam bentuk komik, dengan dialog antar karakter, dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, atau komputer.

Media komik termasuk dalam kategori media visual. Ini berisi gambar atau simbol yang disusun berurutan untuk menyampaikan informasi dan memberikan tanggapan estetis kepada pembaca (McCloud dalam Wardana, 2018: 27). Komik adalah kisah yang disajikan dalam bentuk tulisan dan ilustrasi. Jadi, bisa disimpulkan bahwa komik adalah media visual yang terdiri dari teks dan gambar yang disusun dalam urutan cerita yang jelas, sehingga bisa menyampaikan informasi dengan tepat (Pd et al. , 2021).

Komik digital adalah cerita bergambar yang disusun dalam format komik dengan dialog antar karakter, dan dapat dioperasikan melalui perangkat elektronik seperti handphone, laptop, dan komputer. Komik digital dapat dijadikan sebagai alat untuk pembelajaran, karena dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, komik berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pendidikan dengan elemen visual, yang membuat siswa lebih antusias untuk belajar. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif siswa dengan adanya animasi berwarna (Payanti, 2022).

Komik digital ramah lingkungan, ekonomis, dan fleksibel. Ini ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas dalam penyampaian, sehingga mengurangi penggunaan kertas. Selain itu, komik digital dianggap hemat biaya karena tidak perlu dicetak, dijilid, atau disalin dalam bentuk buku. Media ini membantu siswa memahami gambar secara keseluruhan, mengekspresikan ide-ide mereka dengan baik, dan menceritakan isi cerita dengan urutan yang logis, sehingga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

b. Ciri-ciri Media Komik

Setiap jenis media memiliki karakteristik unik, dan media komik digital juga memiliki ciri khasnya. Berdasarkan penelitian (Collins et al., 2021), ada beberapa aspek penting dari media komik digital, yaitu:

- 1) Tujuan dari komik adalah untuk menyampaikan informasi melalui teks dan ilustrasi. Ini berbeda dari karya sastra lainnya yang mengungkapkan pesan naratif lewat tulisan, karena karya ini memiliki elemen visual yang berbeda.
- 2) Komik memiliki kualitas seimbang. Ini berarti bahwa komik dapat membuat pembacanya merasa seolah-olah terlibat langsung dalam cerita yang disajikan.
- 3) Mengandung bahasa sehari-hari. Kalimat dan dialog dalam komik menggunakan istilah yang umum dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembaca bisa lebih mudah memahami makna dan isi cerita.
- 4) Umumnya memiliki tema kepahlawanan, artinya setelah membaca sebuah komik, pembaca cenderung merasa terinspirasi atau mengadopsi sikap heroik yang terungkap dalam cerita.
- 5) Ada deskripsi karakter dalam narasi. Dengan menjelaskan karakter, pembaca bisa lebih mengenali sifat-sifat tokoh dalam cerita.

- 6) Terdapat unsur humor di dalam komik. Humor yang ditampilkan sering kali mencerminkan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kategori Komik Digital

Berdasarkan (Collins et al., 2021), komik digital dikategorikan menjadi empat jenis berdasarkan penggunaan aplikasi digitalnya, yaitu:

- 1) *Digital production*, yang merujuk pada metode paling umum dalam membuat dan menerbitkan komik yang bisa dilakukan sepenuhnya melalui komputer.
- 2) *Digital form*, yang berbicara tentang komik dengan struktur berbasis komputer. Hasilnya tidak terbatas, berbeda dengan kertas yang memiliki ukuran dan tata letak yang terbatas, sehingga komik dapat memiliki struktur yang tak terhingga. Sifat kedua adalah faktor waktu di komik berbasis kertas yang memiliki masa simpan terbatas karena kertasnya, sedangkan komik digital dapat disimpan secara elektronik. Selain itu, fitur ketiga adalah multimedia, yang memungkinkan kombinasi dengan animasi terbatas, interaktivitas, suara, dan lebih banyak lagi.
- 3) *Digital delivery*, yang berfokus pada cara distribusi komik secara digital tanpa menggunakan kertas, menjadikan metode ini sangat mudah dibawa.

- 4) *Digital convergence*, perkembangan komik dalam media lain yang juga berbasis digital seperti genre, animasi, film, konten mobile, dan lainnya.

d. Karakteristik Media Komik

Ciri-ciri komik sebagai bentuk media visual adalah sebagai berikut:

- 1) Tokoh, penjelasan tentang sifat atau karakter dari karakter dalam komik.
- 2) Ekspresi wajah tokoh, penjelasan mengenai tampilan marah, sedih, bahagia, dan lain-lain dari karakter dalam komik.
- 3) Kata balon, gambar dan kata yang menggambarkan dialog antara karakter dalam komik.
- 4) Garis gerakan, tanda yang membuat gambar tampak hidup dalam pikiran pembaca.
- 5) Latar belakang, untuk memberikan konteks informasi kepada pembaca.
- 6) Panel, pengaturan urutan gambar dan cerita dalam satu bingkai.

Dari penjelasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa komik sebagai media adalah alat pembelajaran visual yang memiliki ciri-ciri unik yang memisahkan komik dari jenis media lainnya. (Pd et al., 2021).

e. Unsur Komik

Menurut Masdino dalam Wardana (2018: 32-33), terdapat beberapa elemen penting dalam komik, yaitu:

- 1) Sampul komik yang mencantumkan nama penerbit, judul serial, judul komik, nama pembuat komik, serta nomor jilid.
- 2) Halaman isi yang terdiri dari: panel (yang bisa tertutup atau terbuka), narasi, kata balon, dan suara efek.
- 3) Halaman ganda, yang biasanya penuh dengan berbagai panel dan dirancang khusus agar pembaca dapat merasakan suasana cerita yang disampaikan.

Dengan adanya elemen-elemen ini, komik menjadi menarik dan dapat berfungsi dalam mendukung proses belajar, khususnya bagi siswa di Sekolah Dasar (Hesinta Mita Aprilia, 2021).

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Komik, meskipun memiliki banyak keuntungan, juga terdapat kelemahan sebagai alat bantu belajar. Berikut adalah beberapa kelemahan yang ada dalam penggunaan media komik:

- 1) Diperlukan dukungan tambahan seperti materi ajar lainnya dan kegiatan kreatif guru, apabila minat anak dalam membaca mulai berkurang, menimbulkan anak malas membaca media pembelajaran digital maupun buku tidak bergambar, dan di dalam komik biasanya memunculkan aksi yang kurang baik. Komik juga terbatas pada satu topik bahasan.
- 2) Penyampaian materi pelajaran lewat komik sering kali terlalu sederhana. Dengan hal ini, dapat dilihat bahwa media komik memiliki batasan baik dari segi materi maupun bentuk fisiknya,

sehingga penting adanya kegiatan kreatif atau dukungan lain untuk mencapai kompetensi belajar yang diinginkan secara menyeluruh.

- 3) Komik hanya efektif bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Oleh karena itu, dengan adanya kelemahan-kelemahan ini, guru perlu menemukan cara untuk mengatasi agar proses belajar mengajar tetap berjalan sesuai rencana (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022).

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media sebenarnya merupakan salah satu elemen dari sistem pembelajaran. Sebagai elemen, media seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan harus sejalan dengan keseluruhan proses belajar. Tujuan akhir dari pemilihan media adalah penerapannya dalam aktivitas pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media yang telah dipilih.

Kata media berasal dari bahasa Latin 'medius', yang secara harfiah artinya adalah "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, media berfungsi sebagai alat yang menyampaikan pesan-pesan pengajaran

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, memiliki tujuan, dan dapat dikendalikan (IKHSAN, 2022).

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Pangestu (2018), berbagai jenis media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan keterampilan indera yang digunakan, yaitu:

- 1) Media audio, yang merupakan alat pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran karena menghasilkan suara. Tipe media ini sangat sesuai untuk peserta didik yang lebih suka belajar dengan cara mendengarkan. Dengan penggunaan media audio, siswa yang memiliki gaya belajar pendengar akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- 2) Media visual, yang adalah alat pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan karena menciptakan gambar atau bentuk. Media ini sangat cocok bagi siswa yang lebih suka belajar dengan melihat. Dengan adanya media visual, siswa yang memiliki gaya belajar visual akan lebih cepat menangkap materi yang diberikan.
- 3) Media audio visual, yang menggabungkan media audio dan media visual, sehingga memanfaatkan kedua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan. Dengan menggunakan media audio visual, penyampaian materi akan menjadi lebih efisien.

Berdasarkan luas jangkauannya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa tipe:

- 1) Media pembelajaran dengan jangkauan yang luas. Tipe media ini mampu mencakup area yang lebih besar dan melibatkan banyak siswa. Dengan media ini, siswa dapat mempelajari berbagai hal secara lebih menyeluruh dan dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.
- 2) Media pembelajaran dengan jangkauan yang terbatas. Tipe media ini hanya dapat menjangkau area kecil dan ruangan tertentu, dengan jumlah siswa yang tidak banyak.

c. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa secara didaktis, penggunaan media pembelajaran memberikan dukungan bagi perkembangan psikologis anak dalam belajar. Hal ini disebabkan karena alat bantu pengajaran dalam bentuk media pembelajaran membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih jelas dan nyata. (Supriyono, 2018)

Mendesain media pembelajaran yang baik dan efisien sangat penting. Media berfungsi sebagai alat bantu yang membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Agar dapat menciptakan media yang berhasil dalam pembelajaran, guru perlu memahami materi yang akan diajarkan dan memilih media yang tepat untuk menyampaikannya. Di samping itu, guru juga harus

pintar dalam memilih jenis dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu. Beberapa langkah efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik meliputi;

- 1) Media harus dibuat sesederhana mungkin agar siswa dapat dengan mudah memahaminya.
- 2) Media sebaiknya dirancang sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
- 3) Media harus sederhana dan tidak membuat siswa bingung.
- 4) Media harus menggunakan bahan yang mudah didapat dan sederhana, tetapi tetap menjaga makna dan fungsi dari media tersebut.
- 5) Media bisa dibentuk dalam model, gambar, diagram terstruktur, dan lain-lain, menggunakan bahan yang murah dan mudah dicari, agar guru tidak kesulitan dalam merancang media tersebut (Septy Nurfadhillah, 2021).

Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Guru juga perlu menyampaikan materi pelajaran dengan jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menambahkan media dalam proses belajar. Media adalah bentuk jamak dari kata medium (perantara) yang berarti alat komunikasi. Media mencakup segala jenis alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pembelajaran,

media merupakan semua alat bantu yang dapat digunakan untuk menjelaskan pelajaran kepada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar sebagai alternatif untuk menyampaikan pengetahuan.

4. Pengertian Komik Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Kustandi & Darmawan (2020) komik tidak hanya berfungsi sebagai media informasi yang bersifat menghibur tapi juga sebagai media pembelajaran. Sebagai alat untuk belajar, komik dapat dikategorikan sebagai media pendidikan jika konten yang terdapat di dalamnya sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Komik mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan menggabungkan gambar dan teks, komik membentuk suatu narasi yang membuat informasi lebih mudah dicerna (Khuwailid, 2023).

Komik sebagai media pembelajaran adalah salah satu bentuk pembelajaran visual yang mendukung baik siswa maupun guru selama proses belajar, baik di kelas maupun di luar kelas. Dalam pembelajaran, komik dapat berfungsi sebagai alat bantu pengajaran dan juga sebagai bahan belajar mandiri untuk siswa. Komik menyampaikan pesan komunikasi melalui gambar, yang membantu membentuk cerita yang sederhana. Gambar dalam komik memiliki peran yang berbeda

dibandingkan dengan buku cerita bergambar. Dalam buku cerita bergambar, gambar seringkali hanya bersifat sebagai ilustrasi yang bertujuan untuk memperjelas dan mendukung narasi yang disampaikan secara verbal. Namun, gambar dalam komik dapat menggambarkan suatu peristiwa atau rangkaian cerita secara jelas tanpa perlu penjelasan tambahan secara verbal.

Pembelajaran yang berbasis komik menyajikan gambar-gambar dalam alur cerita yang teratur. Gambar-gambar tersebut tentunya mengikuti prinsip-prinsip komik. Pemahaman cerita muncul dari apa yang dilihat siswa dalam komik, yang membantu mereka mendapatkan ide serta merangsang dan mengembangkan kreativitas mereka. Dengan kata lain, komik berfungsi sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik dapat menjadi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui bermain peran. Dengan demikian media komik akan memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan imajinasi dan dapat menyusun ide-ide berdasarkan gambar yang tersaji dalam gambar komik. Siswa akan mudah menanggapi makna yang terkandung dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga membantu siswa dalam menumbuhkan ide-ide yang dituangkan dalam bentuk dialog (Siregar, 2021).

5. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari istilah yang sering digunakan dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat, yaitu instruksi. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-holistik yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan. Selain itu, perkembangan teknologi juga berkontribusi terhadap istilah ini, dengan asumsi akan membantu siswa dalam belajar berbagai hal, membuat peran guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Pendapat Gagne (1992) sejalan dengan hal ini, mengemukakan bahwa pembelajaran terdiri dari serangkaian peristiwa yang diorganisir oleh guru untuk mengelola fasilitas dan sumber belajar yang ada agar dapat digunakan siswa dalam proses belajar.

Pada dasarnya, pembelajaran adalah usaha untuk mendidik siswa, sedangkan desain pembelajaran memerlukan pengaturan usaha tersebut agar dapat memunculkan perilaku belajar. Dalam situasi yang terstruktur dengan jelas, seperti tujuan dan isi pembelajaran yang dapat dipahami, serta strategi pembelajaran yang tepat, semua ini dapat sangat membantu proses belajar. Sebaliknya, peran pendidik kini semakin rumit, karena mereka tidak hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga harus menunjukkan diri sebagai ahli dalam mengatur dan mengintegrasikan sumber-sumber belajar lainnya. Pendidik harus berperan sebagai bagian yang terintegrasi dari keseluruhan proses belajar.

Berdasarkan pendapat (Emilia et al., 2022), pembelajaran terdiri dari serangkaian aktivitas yang dirancang untuk mendorong peserta didik agar terjadi proses belajar dengan tujuan menghasilkan perubahan dalam diri mereka. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi. Salah satu metode pembelajaran yang lebih menekankan pada partisipasi langsung siswa dalam kegiatan di kelas maupun di luar kelas adalah pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA dilakukan melalui eksperimen yang menggunakan gambar dan kata-kata menarik untuk melibatkan siswa secara langsung. Pembelajaran jenis ini memberikan banyak manfaat bagi siswa, termasuk pengalaman belajar langsung, pemahaman tentang alam dan lingkungan sekitar, serta kesempatan untuk melaksanakan percobaan yang berkaitan dengan ekosistem. Pembelajaran IPA di tingkat SD sangat penting untuk merangsang rasa ingin tahu siswa dengan lebih mendalam mengenai alam dan lingkungannya, meningkatkan kesadaran mereka dalam menjaga alam, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang ada di sekitar.

Diharapkan pendidikan IPA menjadi wadah bagi siswa untuk memahami diri sendiri dan lingkungan alam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan di sekolah dasar berdasarkan pada kenyataan bahwa pendidik mampu menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan menarik. Ini memungkinkan siswa

untuk mengerti dan menyerap materi dengan lebih baik, sekaligus memaksimalkan pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPA memiliki beberapa ciri khas, yakni:

a. Berbasis Observasi dan Eksperimen

Dalam pembelajaran IPA, siswa didorong untuk mengamati fenomena alam secara langsung serta melakukan eksperimen untuk menguji hipotesis atau teori yang telah mereka pelajari. Pengamatan dan eksperimen ini penting untuk memahami bagaimana berbagai proses alam berlangsung dan untuk mengonfirmasi kebenaran teori-teori ilmiah. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep secara teori, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam praktek.

b. Logis dan Sistematis

Proses pembelajaran IPA mengikuti metode ilmiah yang terstruktur, mulai dari perumusan masalah, pengumpulan data, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Metode ini memastikan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara rasional dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan pendekatan ini, siswa belajar untuk berpikir secara kritis dan teratur mengidentifikasi pola-pola dalam data, dan membuat keputusan berbasis bukti yang solid. Hal

ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir analitis yang penting dalam berbagai aspek kehidupan.

c. Keterkaitan dengan Kehidupan Sehari-hari

Pembelajaran IPA dirancang untuk membuat siswa dapat menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa dapat mempelajari tentang perubahan cuaca dan bagaimana proses fotosintesis pada tanaman mempengaruhi lingkungan mereka. Menghubungkan teori dengan pengalaman sehari-hari membantu siswa untuk melihat hubungan ilmu pengetahuan dalam kehidupan nyata dan memahami efeknya pada lingkungan di sekeliling mereka.

d. Menekankan Solusi Masalah

Pembelajaran IPA tidak hanya sebatas mengingat informasi, tetapi juga berfokus pada mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif ketika menghadapi masalah. Siswa diajak untuk menghadapi tantangan yang berkaitan dengan fenomena alam dan menemukan solusi melalui eksperimen serta analisis. Dengan pendekatan ini, keterampilan pemecahan masalah siswa berkembang dan sangat bermanfaat dalam berbagai aspek, baik di dalam kelas maupun di luar.

e. Bersifat Berdasarkan Bukti

Semua konsep serta teori yang dipelajari dalam IPA didasarkan pada bukti konkret yang diperoleh melalui pengamatan

atau eksperimen. Ini menunjukkan bahwa teori ilmiah perlu diuji dan dibuktikan melalui data yang valid. Dengan pendekatan berbasis bukti ini, pembelajaran IPA menjamin bahwa pengetahuan yang didapat adalah tepat dan bisa diandalkan, serta mampu digunakan untuk memprediksi dan memahami fenomena alam dengan lebih baik.

6. Pengertian IPA

Dalam karya Samatowa (2010 : 3), istilah Ilmu Pengetahuan Alam diterjemahkan dari bahasa Inggris “natural science” yang sering disingkat menjadi “science.” Kata natural berarti yang berkaitan dengan alam, sedangkan science berarti ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau science bisa diartikan sebagai ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian yang terjadi di alam. Menurut Hendro Dramojo yang juga dikutip oleh Samatowa (2010 : 2), IPA adalah ilmu yang objektif dan nasional mengenai alam semesta beserta isinya. IPA adalah suatu metode atau cara untuk mengamati alam. Sementara itu, Powler dalam Samatowa (2010 : 3) menjelaskan IPA sebagai ilmu yang berhubungan dengan fenomena alam dan obyek fisik yang terorganisir dengan baik, berupa kumpulan data dari observasi dan eksperimen, yang berarti pengetahuan itu tersusun dalam sistem. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan tersebut tidak berdiri sendiri; satu dengan yang lain akan saling terkait, menjelaskan satu sama lain, sehingga membentuk kesatuan yang utuh dan tidak hanya bersifat

individu, tetapi juga mencakup kelompok melalui eksperimen yang serupa untuk mendapatkan hasil yang konsisten (Soleman & Umanahu, 2023).

Di sisi lain, Winaputra dalam Samatowa (2010 : 3) mengungkapkan bahwa IPA bukan sekadar kumpulan pengetahuan tentang objek atau makhluk hidup, melainkan juga memerlukan usaha, cara berpikir, dan metode problem-solving. Dengan demikian, dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang digunakan untuk mengkaji dan mencari tau segala sesuatu tentang alam sekitar yang dilakukan untuk menguasai pengetahuan, faktor-faktor, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah yang diperoleh berdasarkan pengamatan langsung.

7. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA

Anak-anak yang berada dalam usia sekolah dasar mengalami perkembangan kognitif yang sesuai dengan tahap operasional konkret menurut pengamatan Jean Piaget. Pada fase ini, mereka mulai dapat berpikir dengan logis mengenai hal-hal yang nyata, tetapi masih menemukan kesulitan ketika berhadapan dengan konsep yang bersifat abstrak. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, anak-anak lebih mudah mengerti ide-ide yang terlihat atau bisa mereka rasakan langsung, seperti proses air menjadi mendidih atau membeku. Dengan memanfaatkan benda nyata dan situasi yang mereka jumpai sehari-hari,

anak-anak dapat lebih cepat memahami hubungan sebab dan akibat dari peristiwa yang terjadi di sekeliling mereka.

Seiring perkembangan kognitif yang lebih lanjut, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami hubungan sebab-akibat dan melakukan klasifikasi. Mereka dapat mulai menghubungkan bagaimana perubahan suhu mempengaruhi wujud benda atau memahami kebutuhan tumbuhan yang berbeda-beda. Pembelajaran IPA yang mengutamakan pengelompokan informasi dan hubungan logis akan memperkuat kemampuan ini. Dengan demikian, anak-anak bisa mengembangkan pola pikir ilmiah yang lebih mendalam seiring bertambahnya usia.

Strategi pengajaran yang cocok untuk anak-anak di sekolah dasar perlu memperhatikan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah dibahas sebelumnya. Pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, strategi yang efektif adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Anak-anak SD lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan yang melibatkan manipulasi objek nyata, eksperimen sederhana, dan pengamatan fenomena sehari-hari. Karena itu, sangat disarankan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek untuk membantu mereka dalam mengasah pemikiran logis dan analitis.

Dalam merancang strategi pengajaran, penting juga untuk mempertimbangkan aspek afektif, di mana motivasi, sikap, dan minat belajar anak-anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung. Guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan banyak aktivitas menyenangkan, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan pembelajaran kolaboratif. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberi penghargaan atas partisipasi anak, minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran akan meningkat. Penggunaan cerita, ilustrasi, dan contoh yang relevan dengan cara ini, anak-anak juga bisa meningkatkan rasa ingin tahu serta ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran (Emilia et al., 2022).

8. Materi Pembelajaran Perubahan Wujud Benda

Adapun yang menjadi materi pelajaran dalam penelitian ini adalah “Perubahan Wujud Benda”.

a. Pengertian Perubahan Wujud Benda

Menurut (Collins et al., 2021), Perubahan wujud benda merujuk pada perubahan yang terjadi pada suatu benda, sehingga wujudnya menjadi berbeda dari sebelumnya, termasuk ukuran, warna, bentuk, dan baunya. Proses perubahan ini dapat terjadi melalui berbagai metode, dan beberapa proses tersebut dapat diamati dengan mata telanjang. Wujud benda bisa berupa gas, cairan, atau padatan yang memiliki gerakan molekul baik secara

translasi atau pergeseran tempat dan juga gerakan getaran. Dalam kondisi tertentu, zat yang berbentuk padat, cair, atau gas tidak dapat mempertahankan wujudnya. Maka, mereka dapat mengalami transformasi seperti perubahan warna, perubahan bentuk, dan munculnya aroma baru dibandingkan dengan wujud asalnya. Perubahan ini tentu tidak terjadi tanpa alasan, melainkan disebabkan oleh kondisi tertentu yang dipengaruhi oleh faktor seperti panas, suhu, dan kelembapan.

b. Sifat-sifat Benda Padat

Dengan melihat wujudnya, benda dapat dibagi menjadi tiga kategori. Kategori tersebut adalah benda padat, benda cair, dan benda gas.

1) Benda Padat

Benda padat adalah benda yang memiliki wujud kokoh dan biasanya keras. Contoh benda padat meliputi batu es, kapur barus, kayu, dan lainnya. Karakteristik dari benda padat meliputi:

- a) Bentuk benda padat umumnya tidak berubah dan tetap, meskipun ada interaksi tertentu.
- b) Agar bisa berubah

2) Benda Cair

Benda cair adalah perkara yang cenderung fleksibel dan basah.

Contoh benda cair termasuk air, minyak, dan sebagainya.

Karakteristik dari benda cair adalah:

- a) Bentuknya bisa mengikuti wadah tempat ia berada.
- b) Dapat berpindah tempat dengan mudah, khususnya dari area tinggi ke area rendah.
- c) Sekecil apapun celah, benda cair pasti dapat meresap, misalnya pada tanah, kain, tisu, kertas, dan sebagainya.
- d) Permukaannya cenderung datar.
- e) Mempunyai tekanan yang memungkinkan untuk bergerak ke segala arah.
- f) Bisa berubah bentuk tanpa memerlukan pengaruh tertentu.
- g) Gerakannya berbentuk gelombang yang dipengaruhi oleh hal-hal tertentu seperti angin.

3) Benda Gas

Benda gas adalah jenis benda yang biasanya tidak terlihat jelas, bahkan mungkin tidak terlihat dengan mata telanjang. Benda gas sulit untuk dilihat karena terdiri dari molekul-molekul kecil.

Karakteristik dari benda gas meliputi:

- a) Bentuknya dapat menyesuaikan dengan wadahnya.
- b) Terdapat tekanan yang memungkinkan untuk bergerak ke segala arah.

- c) Sulit untuk dilihat dengan mata telanjang.
- d) Saat mengalami perubahan bentuk, bisa beralih ke wujud yang terlihat atau tidak terlihat.

c. Macam-macam Perubahan Wujud Benda

Transformasi bentuk benda dapat bervariasi karena setiap zat memiliki karakteristik unik, yang membutuhkan proses perubahan tersendiri. Jenis-jenis perubahan bentuk benda termasuk:

1) Mencair

Mencair adalah proses ketika benda padat berubah menjadi cair. Agar dapat terjadi proses ini, diperlukan panas atau kalor yang diterapkan pada zat tersebut. Perubahan ini juga dikenal sebagai meleleh. Contoh yang umum adalah cokelat batangan yang meleleh saat dipanaskan, dan es krim yang mencair ketika terkena suhu tinggi.

2) Membeku

Membeku merupakan perubahan bentuk yang terjadi saat bahan cair berubah menjadi bentuk padat. Selama proses ini, zat akan mengeluarkan panas ketika terkena suhu rendah. Misalnya, air yang disimpan di dalam lemari pendingin akan berubah menjadi es, dan coran besi yang dimasukkan ke dalam cetakan akan menjadi keras.

3) Menguap

Menguap adalah perubahan bentuk dari cairan menjadi gas. Proses ini memerlukan panas atau pemanasan. Contohnya, saat air dipanaskan, ia berubah menjadi uap air, dan alkohol menjadi gas ketika terpapar udara.

4) Mengembun

Mengembun adalah proses perubahan dari gas menjadi cair. Ini terjadi ketika gas di lingkungan yang dingin atau pada suhu rendah berubah menjadi tetesan air. Contohnya, hujan di malam hari berasal dari uap di awan yang menjadi air, dan air panas yang ditaruh dalam gelas tertutup akan menghasilkan embun setelah beberapa saat.

5) Menyublim

Menyublim adalah perubahan bentuk yang terjadi saat zat padat berubah menjadi gas. Proses ini memerlukan panas atau energi agar zat padat dapat menjadi molekul gas. Contohnya, jika Anda menaruh kapur barus di sebuah ruangan, lama-kelamaan kapur barus tersebut akan habis.

6) Mengkristal

Mengkristal adalah perubahan bentuk dari gas menjadi padatan yang lebih rapat. Perubahan ini terjadi karena pelepasan energi panas pada suhu di bawah suhu tertentu. Contohnya adalah es

salju, dan madu yang disimpan dalam botol akan membentuk kristal gula seiring waktu (Ahmad, 2018).

d. Faktor-faktor Perubahan Wujud Benda

Sebuah objek dapat mengalami perubahan bentuk disebabkan oleh beberapa faktor. Enam jenis perubahan bentuk yang telah dijelaskan sebelumnya dapat terjadi karena beberapa alasan, yaitu:

1) Pemanasan

Pemanasan berarti suatu objek dapat mengalami perubahan bentuk karena dipanaskan, baik secara sengaja maupun tidak. Dipanaskan dalam hal ini berarti suatu benda dinaikkan dari suhu yang lebih rendah ke suhu yang lebih tinggi sehingga wujudnya berubah. Pemanasan ini merupakan proses pada perubahan wujud mencair, menyublim, dan menguap.

2) Pembakaran

Pembakaran mirip dengan penghangatan karena keduanya terkena api untuk meningkatkan temperaturnya. Namun, dalam pembakaran, sebuah objek dapat berubah bentuk sampai akhirnya menghilang atau hancur.

3) Pendinginan

Pendinginan adalah kebalikan dari penghangatan, di mana suhu suatu objek diturunkan dari tinggi ke rendah. Proses ini terjadi pada perubahan bentuk seperti pembekuan, pengembunan, dan pengkristalan.

4) Pencampuran

Pencampuran adalah proses menyatukan dua jenis benda, seperti zat cair dengan zat padat. Contoh pencampuran adalah saat gula padat dimasukkan ke dalam air panas. Seiring waktu, gula tersebut akan berubah menjadi cair dalam air. Contoh lainnya adalah ketika bubuk semen dicampurkan dengan air. Semen akan menjadi lebih lengket, dan jika dibiarkan, semen cair ini kemudian akan mengeras lagi.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan analisis berbagai hal penelitian terdahulu terdapat beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan diantara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rusdiana & Febrianto, 2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuza (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD” bertujuan untuk menciptakan media komik digital IPAS yang efektif dan pantas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV di SD Kalikuning. Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) digunakan dalam penelitian ini, dengan subjek uji lapangan yang berjumlah 18 siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar, dimana siswa menunjukkan sikap yang pasif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital IPAS sangat layak dan efektif untuk digunakan. Validasi dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,6, sedangkan

validasi dari ahli media memperoleh skor 4,5, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Uji coba kepada siswa menghasilkan skor 96,60% dan kepada guru 4,3, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tes pre-test dan post-test menunjukkan skor N-Gain rata-rata sebesar 0,74, yang termasuk kategori efektif, serta peningkatan rata-rata skor sebesar 9,50, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa pada materi wujud zat dan perubahannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusdiana & Febriano (2024) terdapat relevansi dengan penelitian ini yaitu pentingnya penggunaan media pembelajaran komik digital dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan layak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rizky et al., 2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran KOMIKA (Komik IPAS) sebagai Bentuk Literasi Sains pada Materi Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat produk media KOMIKAS (Komik IPAS) dengan menerapkan kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Dalam penelitian ini digunakan lima tahapan metode pengembangan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 22 orang yang dilaksanakan di SDN Putat Jaya II Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2024 sampai dengan Januari 2025. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Instrumen

penelitian yang digunakan berupa lembar tes, angket respon guru, angket siswa, dan lembar validasi ahli dan materi. Berdasarkan hasil penelitian, media KOMIKA (Komik IPAS) memenuhi syarat sangat valid dengan presentase validasi ahli media sebesar 87% dan presentase validasi ahli materi sebesar 92%. Siswa memperoleh presentase 83% pada kategori sangat praktis, sedangkan guru memperoleh presentase 91% pada lembar respon angket praktikalitas. Berdasarkan tingkat ketuntasan belajar siswa, uji efektivitas memperoleh skor 91% dengan kategori "efektif". Produk media KOMIKA (Komik IPAS) memenuhi persyaratan validitas, kegunaan, dan efikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizky et al., (2024) terdapat relevansi dengan penelitian ini yaitu memberikan pandangan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

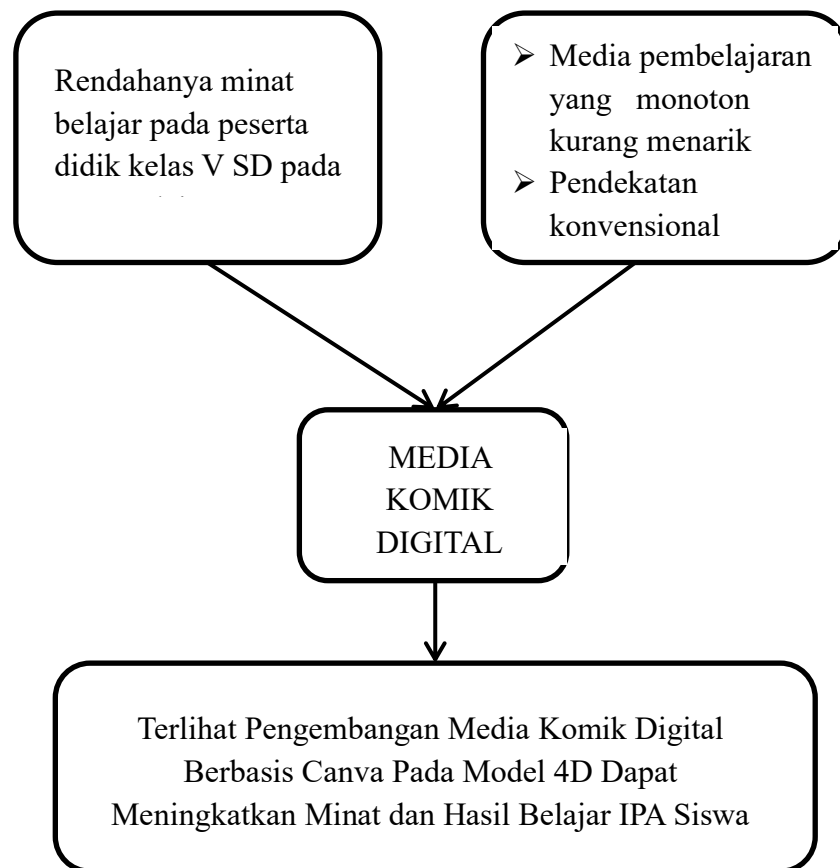
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2019) dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbantuan Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Bertukar atau Membayar untuk Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang merupakan perluasan dari Define, Design, Development, dan Dissemination. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner, soal tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: Validitas media komik digital dari ahli materi mendapat skor 96% dari 10 pernyataan. Validitas media komik

digital dari ahli media mendapat skor 96% dari 9 pernyataan. Kepraktisan media komik digital berdasarkan respon guru mendapat skor 96% dari 10 pernyataan. Keefektifan media komik berdasarkan respon siswa mencapai 80% dari 15 pertanyaan yang terdiri dari 9 siswa. Dari data validasi, kepraktisan, dan keefektifan, pengembangan media komik digital berbantuan Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD dinyatakan Valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA di kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar dan kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena penyampaian materi masih bersifat konvensional, dominan ceramah, dan kurang melibatkan media yang menarik sehingga membuat materi terasa monoton dan sulit dipahami. Terutama pada materi perubahan wujud benda yang bersifat abstrak, siswa membutuhkan visualisasi agar dapat memahami konsep dengan baik. Namun, media pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan belum mampu mendukung kebutuhan siswa, khususnya siswa yang memiliki gaya belajar visual. Guru juga belum memiliki media inovatif yang dapat membantu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media komik digital berbasis Canva yang menyajikan materi melalui

gambar, cerita, dan dialog sehingga lebih menarik, mudah dipahami, meningkatkan minat belajar, serta mendukung proses pembelajaran IPA yang lebih efektif untuk siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Sugiyono (2019:64) dalam (Permatasari, 2023) mengemukakan bahwa "Hipotesis adalah jawaban sementara untuk pertanyaan yang diajukan dalam penelitian, di mana pertanyaan tersebut telah disusun dalam bentuk kalimat." Hipotesis yang dapat dibuat adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media Komik Digital berbasis Canva terhadap materi perubahan wujud benda siswa kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah Komik Digital yang akan berfungsi sebagai media belajar yang mudah dipakai oleh guru serta siswa dalam mata pelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* versi 4D (R&D). *Research and Development* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru (Sugiyono, 2016: 2). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji seberapa efektif metode tersebut. Di dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan menjadi metode yang digunakan untuk menciptakan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Thiagarajan (1974) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian RnD adalah *Define, Design, Development*, dan *Disseminate*, yang disingkat menjadi 4D. Berikut adalah tahapan pengembangan 4D:

1. *Define* atau definisi merupakan langkah awal dari metode penelitian ini. Pada langkah ini, produk yang akan dibuat serta spesifikasi produk tersebut akan diuraikan.
2. Langkah kedua adalah *Design* atau perancangan. Pada tahapan ini terdapat kegiatan yang berkaitan dengan perancangan produk yang akan dibuat.

3. Selanjutnya, tahap *Development* atau pengembangan. Di tahap ini, akan dilakukan langkah-langkah dalam merancang produk yang akan dikembangkan serta pengujian terhadap validitas produk.
4. Tahap terakhir adalah *Disseminate*, yang mencakup kegiatan penyebaran produk yang telah diuji agar bisa digunakan oleh orang lain (Angresia et al., 2022).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, yang terletak di Jalan Basuki Rahmat KM 10 RT. 001 RW. 001 Klawuyuk Sorong Timur, Kota 98417 RT. /RW. Kota Sorong, Papua Barat Daya. Sejalan dengan judul Pengembangan Media Komik Digital yang berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Sebelum penelitian telah dilakukan observasi terlebih dahulu pada bulan Oktober 2025. Kemudian Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2026.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model 4D untuk pengembangan yang mencakup proses instruksional dalam empat langkah: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) menurut Thiagarajan dan Semmel (1974). Dalam studi ini, empat langkah tersebut dilaksanakan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

1. Tahap Define

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam analisis awal, dilakukan observasi untuk melihat masalah yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu, wawancara dengan pendidik dan siswa dilakukan untuk mengetahui bahwa media pembelajaran perlu dibuat dan dikembangkan agar bermanfaat dalam proses pembelajaran.

2. Tahap *Design*

Langkah ini mencakup pembuatan tes, pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, penentuan format, serta perancangan awal dari produk.

3. Tahap Development

Pada tahap pengembangan, fokus dilakukan untuk menciptakan produk hasil pengembangan. Ini meliputi validasi oleh ahli, revisi, dan pelaksanaan uji coba pada skala kecil.

4. Tahap Disseminate

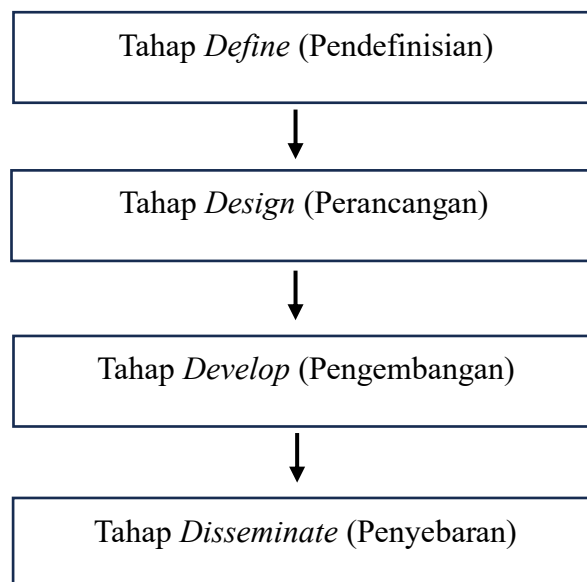
Tahap terakhir ini bertujuan untuk mempromosikan produk yang telah dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna, baik secara individu, kelompok, maupun dalam sistem.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang diciptakan oleh Thiagarajan,

Semmel, dan Semmel pada tahun 1974. Model 4D terbentuk dari empat langkah utama, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Berikut penjelasan lengkap dari setiap tahap:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian Model 4D

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang dikenal sebagai 4D, yang diciptakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model 4D terbentuk dari empat langkah utama, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Berikut penjelasan lengkap dari setiap tahap:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata pembelajaran di sekolah. Peneliti melakukan observasi ke SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong serta melakukan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran IPA,

khususnya pada materi Perubahan Wujud Benda. Berdasarkan hasil pengamatan awal, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan metode ceramah. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media alternatif yang menarik dan mampu memotivasi siswa, salah satunya dengan menggunakan media komik digital.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan mempelajari kondisi siswa kelas V yang rata-rata berusia 10-11 tahun. Pada usia ini, siswa berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui contoh nyata, gambar, dan cerita. Siswa juga cenderung memiliki minat tinggi pada media visual dan cerita bergambar. Dengan demikian, media komik digital dipandang sesuai untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep abstrak IPA.

c. Analisis Materi

Materi yang akan dituangkan dalam media adalah Perubahan Wujud Benda. Peneliti menelaah dokumen kurikulum (Kurikulum Merdeka) serta buku teks yang digunakan di sekolah untuk menyusun peta konsep materi. Konsep yang dikaji meliputi enam bentuk perubahan wujud, yaitu: mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Analisis materi ini

bertujuan agar isi komik digital tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak keluar dari cakupan kurikulum.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa, dan materi, peneliti kemudian merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik. Tujuan pembelajaran ini akan menjadi dasar dalam menyusun isi komik digital agar dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *desain* merupakan proses merancang produk awal berupa komik digital sebelum dilakukan uji coba. Tujuan tahap ini adalah menghasilkan prototipe media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Beberapa langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan *Storyboard*

Pada tahap ini, peneliti merancang alur cerita komik digital. *Storyboard* berisi rancangan panel komik, tokoh, dialog, serta ilustrasi yang akan digunakan. Alur cerita disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, siswa diperlihatkan fenomena air yang mendidih, es yang mencair, kaca berembun, atau kapur barus yang habis. Dengan cara ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep perubahan wujud benda melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan.

b. Perancangan Visual dan Tampilan

Peneliti menentukan desain visual yang menarik, meliputi pemilihan warna, font, ukuran huruf, dan bentuk panel. Desain dibuat sederhana namun menarik agar mudah dipahami siswa sekolah dasar. Selain itu, setiap panel dilengkapi dengan balon percakapan yang berisi dialog tokoh sehingga pesan dapat tersampaikan secara jelas.

c. Pemilihan Platform Media

Dalam penelitian ini, media komik digital dirancang menggunakan aplikasi Canva, karena aplikasi ini memiliki berbagai template, ilustrasi, dan fitur desain yang mendukung pembuatan komik interaktif. Hasil akhir komik digital kemudian disimpan dalam format PDF interaktif sehingga dapat diakses melalui laptop maupun smartphone.

d. Penyusunan Instrumen Penelitian

Pada tahap perancangan, peneliti juga menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, seperti lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa, angket respon guru, serta soal tes hasil belajar (pretest dan posttest). Instrumen-instrumen ini diperlukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

e. Pembuatan Prototipe I

Berdasarkan storyboard dan desain yang telah disusun, peneliti membuat prototipe pertama media komik digital. Prototipe inilah yang akan divalidasi oleh para ahli sebelum diuji coba kepada siswa.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan produk yang layak digunakan melalui proses validasi, uji coba, dan revisi. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap untuk memastikan media benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa. Langkah-langkahnya adalah:

a. Validasi Ahli

Prototipe awal komik digital divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

- 1) Ahli materi menilai kebenaran isi, kesesuaian dengan kurikulum, kedalaman materi, serta kesesuaian contoh yang digunakan.
- 2) Ahli media tampilan, desain produk komik, keterbacaan, navigasi dan kejelasan ilustrasi. Hasil validasi dituangkan dalam skor penilaian serta saran perbaikan. Peneliti kemudian melakukan revisi pertama berdasarkan masukan ahli.

b. Uji Coba Lapangan Terbatas

Setelah melalui revisi, media komik digital diuji coba secara terbatas kepada siswa kelas V (15–30 siswa).

Tujuan dari uji coba terbatas adalah untuk mengetahui:

- 1) Kelayakan media dari perspektif pengguna (guru dan siswa)
- 2) Kepraktisan penggunaan, seperti kemudahan navigasi, pemahaman materi, dan kenyamanan tampilan
- 3) Respon siswa terhadap media, apakah media menarik, membantu, dan mudah dipahami
- 4) Kendala yang muncul selama pembelajaran menggunakan komik digital

Data dikumpulkan melalui angket kepraktisan siswa, angket kepraktisan guru, serta observasi penggunaan media. Hasil dari uji coba terbatas digunakan untuk melakukan revisi akhir, sehingga dihasilkan produk komik digital final yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap disseminasi bertujuan untuk menyebarluaskan produk agar dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa lain. Pada tahap ini, peneliti melakukan:

a. Penyebaran Terbatas disekolah

Media komik digital yang sudah final dibagikan kepada guru IPA dan siswa di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Guru juga

diberikan panduan singkat mengenai cara penggunaan media agar dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019), populasi merupakan area generasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik spesifik yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya. Dalam sebuah penelitian, pasti diperlukan sebuah objek yang menjadi fokus studi, yang biasanya dikenal sebagai objek penelitian. Oleh karena itu, sebelum penelitian dimulai, peneliti harus terlebih dahulu menentukan objek penelitian yang disebut dengan populasi dan sampel.

Subjek yang menjadi populasi dalam studi ini adalah siswa kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, yang berjumlah 15 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019), sampel adalah bagian dari total dan ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi, sedangkan metode pengambilan sampel disebut sampling. Pada penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengambil sampel adalah total sampling. Total sampling adalah metode di mana jumlah sampel sama dengan populasi. Pemilihan total sampling dipilih karena jumlah populasi kurang dari 100. Jadi, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 15 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup:

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden dengan cara bertanya dan menjawab. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kondisi, kebutuhan, dan masalah yang ada dalam proses belajar. Dalam penelitian terkait pengembangan media belajar, wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi awal mengenai kebutuhan guru dan siswa, karakteristik siswa, serta masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPA. Hasil dari wawancara ini akan menjadi acuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

2. Validasi Ahli

Validasi ahli adalah langkah untuk menilai kelayakan dan keandalan media pembelajaran berupa komik digital IPA. Penilaian ini dilakukan oleh para ahli dalam materi dan media melalui formulir validasi untuk memastikan bahwa media tersebut layak sebelum digunakan oleh siswa. Proses validasi melibatkan penggunaan formulir yang berisikan pernyataan dan dinilai dengan skala Likert yang memiliki lima tingkat.

3. Uji Kepraktisan (Angket)

Uji kepraktisan dilakukan melalui percobaan terbatas dengan siswa untuk mengevaluasi seberapa mudah media pembelajaran komik digital

IPA dapat digunakan dalam proses belajar. Data kepraktisan diperoleh melalui angket yang diisi siswa setelah mereka menggunakan media tersebut. Angket ini disusun dalam bentuk pernyataan dan dinilai menggunakan skala Likert yang memiliki lima tingkat, sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Cukup Sesuai (CS)	3
Belum Sesuai (BS)	2
Sangat Belum Sesuai (SBS)	1

Manfaat penggunaan skala likert yaitu keberagaman skor (*Variability Of Score*) dengan menggunakan skala tingkat 1-5.

Keuntungan dari penggunaan skala Likert adalah adanya variasi dalam skor (*Variability of Score*) dengan menggunakan skala dari 1 hingga 5.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah metode untuk mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan melihat langsung aktivitas siswa dan proses pembelajaran saat media pembelajaran dipakai. Tujuan dari pengamatan adalah untuk mendapatkan gambaran yang nyata tentang partisipasi siswa, tanggapan siswa terhadap penggunaan media, serta kondisi pembelajaran yang

sedang berlangsung. Data dari pengamatan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil uji kepraktisan dan memberikan informasi tambahan mengenai penggunaan media pembelajaran di kelas.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengumpulkan dokumen dan bukti fisik yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, lembar validasi ahli, angket kepraktisan, surat izin penelitian, serta dokumen lain yang mendukung pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan serta sebagai pendukung data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data lainnya.

G. Instrumen Penelitian

Di dalam penelitian, terdapat suatu variabel yang karakternya ingin diketahui. Pengukuran dapat dilakukan untuk memperoleh informasi tentang variabel tersebut. Untuk mengukur karakteristik variabel, diperlukan alat yang disebut instrumen. Sugiono menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Purwanto (2018) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat dasar untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Instrumen tersebut dirancang berdasarkan dua tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai landasan (Komang Sukendra, 2023).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala pengukuran jenis Likert. Angket tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru IPA, dan siswa untuk menilai kelayakan produk dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan. Tipe jawaban yang digunakan adalah checklist (✓). Skor yang diberikan untuk angket validasi ahli dan respon berbeda. Skor dari ahli media dan materi dapat dilihat di tabel 3. 2, sedangkan skor dari responden dapat dilihat pada tabel 3. 3 berikut.

Tabel 3. 2 Jawaban Ahli Media dan Materi

Jawaban	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Belum Sesuai	2
Sangat Belum Sesuai	1

Tabel 3. 3 Skor Jawaban Responden

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari empat jenis, yaitu:

1. Instrumen Untuk Ahli Media

Instrumen yang ditujukan bagi ahli media memuat poin-poin terkait aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Kisi-kisi untuk instrumen ini dapat dilihat di tabel 3. 4 (Oktaviana & Ramadhani, 2023).

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir
Desain Produk Komik	Cover media menarik	1
	Desain menarik perhatian siswa	2
	Teks tulisan mudah dibaca	3
	Gambar pendukung yang cocok	4
	Warna yang bervariasi	5
	Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa	6
	Petunjuk penggunaan jelas	7

Aspek	Indikator	No Butir
Pemograman Media Pembelajaran	Kelengkapan dan kejelasan materi	8
	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	9
	Tampilan penyajian materi dan alur cerita mudah dipahami siswa	10
Jumlah		10

2. Instrumen Untuk Ahli Materi

Pada instrumen ahli materi berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli materi pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.5 (Oktaviana & Ramadhani, 2023).

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
Kurikulum	Media relevan dengan materi	1
	Media sesuai dengan kurikulum	2
	Konten media sesuai dengan jenjang peserta didik	3
	Kesesuaian kompetensi dasar dengan tema	4

Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD	5
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	6
Materi	Kelengkapan materi	7
	Kejelasan materi	8
	Penyajian materi jelas	9
Kebahasaan	Penggunaan bahasa baik, benar dan mudah dipahami	10
Jumlah		10

3. Instrumen Angket Respon Guru

Instrumen ini mengevaluasi tampilan visual, materi, dan manfaat. Kisi-kisi instrumen untuk guru tersedia di tabel 3. 6 (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru

Aspek	Indikator	No Butir
Tampilan Visual	Kemenarikan tampilan komik digital sesuai karakteristik siswa	1

Aspek	Indikator	No Butir
	Pemilihan warna yang nyaman dilihat dan tidak mengganggu konsentrasi	2
	Ilustrasi atau gambar membantu memperjelas materi	3
	Kerapian tata letak teks dan gambar	4
	Tampilan komik digital meningkatkan minat belajar siswa	5
Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	6
	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	7
	Keruntutan alur cerita dalam penyajian materi	8
	Keterkaitan contoh dengan kehidupan sehari-hari siswa	9
	Kejelasan penyajian materi dan konsep	10
Kebermanfaatan	Membantu guru dalam menyampaikan materi	11
	Memudahkan siswa memahami konsep perubahan wujud benda	12

Aspek	Indikator	No Butir
	Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	13
	Efektivitas sebagai alternatif media pembelajaran	14
	Kelayakan media digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar	15
Jumlah		15

4. Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Instrumen respon peserta didik dapat dilihat dari aspek media pembelajaran dan proses belajar. Kisi-kisi instrumen untuk siswa dapat dilihat di tabel 3. 7 (Oktaviana & Ramadhani, 2023).

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	No Butir
Media Pembelajaran	Pemahaman isi materi	1
	Kemudahan mengerjakan soal	2
	Kemudahan dalam menggunakan media komik digital	3
	Ketepatan dalam memilih background dan teks	4

Aspek	Indikator	No Butir
	Kemenarikan media komik digital dalam pembelajaran	5
	Teks komik digital yang mudah dipahami	6
	Alat bantu proses pembelajaran	7
Pembelajaran	Kemampuan belajar mandiri	8
	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	9
	Menciptakan rasa senang untuk siswa	10
Jumlah		10

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi berbagai langkah seperti yang berikut:

1. Analisis Angket Validasi Ahli

Angket adalah alat yang digunakan untuk menilai apakah Komik itu valid atau tidak, dengan bantuan dari pakar materi dan media. Terdapat presentasi skor keabsahan yang dijelaskan sebagai berikut:

$$NP = \frac{NR}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai dari presentase

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes

Berdasarkan presentasi hasil, tabel dapat dibuat seperti ini:

Tabel 3. 8 Presentase Validasi Ahli

No.	Presentase	Skor
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber : Arikunto dan Jabar, 2018)

Pada tabel tersebut presentase analisis angket apabila hasil dari perhitungan presentasi tersebut dibawah 41% maka media tersebut belum layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

2. Analisis Angket

Dengan membagikan angket kepada siswa, kita akan mendapatkan data yang bisa dianalisis menggunakan uji deskriptif presentasi. Rumus untuk uji ini adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{NR}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai presentase

R = Skor jawaban responden peserta didik

SM = Skor dari maksimal tes yang digunakan

Setelah memperoleh hasil presentasi, tabel bisa disusun seperti di bawah ini:

Tabel 3. 9 Presentase Analisis Angket

No.	Presentase	Skor
1.	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis
2.	21% - 40%	Tidak Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	61% – 80%	Praktis
5.	81% - 100%	Sangat Praktis

Dalam tabel tersebut, analisis dari angket menunjukkan bahwa jika hasil perhitungan presentasi kurang dari 41%, maka media itu belum dapat dianggap praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media komik digital menggunakan Canva untuk materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Peneliti menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) dalam pengembangannya. Media pembelajaran ini didapatkan setelah melalui empat tahapan yang terdiri dari:

1. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, peneliti berusaha untuk mengidentifikasi elemen, ide, evaluasi, dan spesifikasi pembelajaran yang perlu diterapkan dalam modul berikutnya. Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek berikut:

a. Analisa Awal Akhir (*Analysis Front-End*)

Pada fase ini, peneliti harus mengumpulkan data serta informasi untuk memahami kesulitan dan masalah yang dihadapi oleh siswa selama proses belajar. Tujuan dari pengumpulan informasi ini adalah agar peneliti bisa merancang produk yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut. Peneliti mengakses informasi tersebut melalui wawancara dengan guru kelas V dan para siswa SD

Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dan merasa bosan selama pelajaran IPA karena metode mengajar yang hanya menggunakan ceramah dan buku cetak. Siswa lebih menikmati dan lebih tertarik dalam memahami materi apabila menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti mulai merancang media pembelajaran IPA dalam bentuk komik digital. Penggunaan komik digital untuk pembelajaran IPA belum pernah dilakukan oleh guru dalam aktivitas belajar. Penerapan materi ajar yang berupa komik digital ini dilakukan dengan cara memperlihatkan komik pembelajaran IPA yang dapat dilihat peserta didik dengan menggunakan laptop atau proyektor yang tersedia disekolah.

b. Analisis Peserta Didik

Pada fase ini, peneliti melakukan analisis terhadap siswa di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa untuk mengetahui seberapa baik mereka memahami materi mengenai perubahan bentuk benda. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud benda di karenakan materi tersebut susah untuk memahami hubungan antara panas dan perubahan wujud serta membedakan proses

yang mirip tapi berbeda penyebabnya, peserta didik juga merasa bosan pada saat pembelajaran, peserta didik lebih cenderung senang membaca menggunakan smart board, laptop, komputer maupun proyektor yang tersedia disekolah dari pada menggunakan buku cetak. Setelah peneliti menganalisis beberapa peserta didik, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik IPA digital berbasis canva agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran komik peserta didik juga lebih mengerti bahwa mata pelajaran IPA terdapat di dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah menyelesaikan analisis serta memahami kebutuhan siswa, langkah berikutnya adalah tahap Perancangan. Dalam fase perancangan ini, peneliti menciptakan media berupa komik pembelajaran IPA yang berfokus pada materi tentang perubahan wujud benda. Terdapat sejumlah langkah dalam tahap perancangan ini sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat desain komik setelah mendapatkan konsep. dengan komponen yang akan dimasukkan dalam alur cerita komik digital IPA seperti cover halaman judul, halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, definisi, petunjuk penggunaan komik,

capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, biodata peneliti. Peneliti merancang komik tersebut dengan menggunakan aplikasi canva. Setelah komik selesai dirancang menggunakan aplikasi canva, komik tersebut berbentuk pdf, peneliti merubah pdf tersebut menjadi flipbook dengan menggunakan aplikasi heyzone guna memudahkan peserta didik dan pembaca dalam mengakses komik tanpa memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Pada tahapan ini peneliti menggunakan beberapa referensi yang sebelumnya sudah dicari agar dapat menyajikan komik digital IPA tersebut lebih mudah digunakan dan dipahami.

- b. Merancang elemen-elemen yang akan dimasukkan ke dalam komik, seperti karakter guru, siswa, dan topik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Memilih dan menyesuaikan jenis huruf pada komik IPA tersebut.
- d. Memilih aplikasi yang akan membantu siswa dan pembaca lain untuk mengakses komik yang telah dibuat oleh peneliti.
- e. Membuat instrumen untuk menilai kelayakan media yang dirancang oleh peneliti. instrumen ini disusun dengan membuat kisi-kisi yang akan diberikan kepada para ahli media dan materi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah menyelesaikan pembuatan media pembelajaran komik, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan. Komik digital IPA yang diciptakan dibuat dengan aplikasi Canva. Setelah desain komik selesai, peneliti menggunakan aplikasi *Heyzine* untuk mengonversi komik ke format *flipbook*. Ini memudahkan peserta didik dan pembaca lain untuk mengaksesnya dengan mudah melalui link yang disiapkan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Heyzine*.

Selanjutnya, setelah produk media dirancang, peneliti melakukan proses validasi oleh para ahli, baik di bidang media maupun materi. Validator di bidang media dan materi adalah Lina Kumalasari, M. Pd.

Di bawah ini adalah tampilan komik yang telah disusun oleh peneliti:



Gambar 4. 2 Cover Komik



Gambar 4. 1 Kata Pengantar



Gambar 4. 4 Pengenalan Tokoh



Gambar 4. 3 Isi Komik



Gambar 4. 5 Penutup Komik

Selanjutnya, tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses ini melibatkan penilaian dari para ahli di bidang media dan materi. Dari proses ini, diperoleh hasil penilaian, masukan, dan saran yang terkait dengan media pembelajaran tersebut. Ibu Lina Kumalasari, M. Pd. , yang merupakan ahli dalam bidang media dan materi, akan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran ini. Berikut adalah hasil validasi untuk media pembelajaran berupa komik digital:

a. Hasil Validasi dari Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelengkapan, kebenaran, dan sistematika media. Hasil dari data validasi tahap satu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Butir Pernyataan	Jawaban Ahli Media	Jumlah
1.	Desain Produk Komik	1	4	21
		2	4	
		3	4	
		4	4	
		5	5	
2.	Pemograman Media Pembelajaran	6	4	23
		7	4	
		8	5	
		9	5	
		10	5	
Jumlah Total				44

$$NP = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tinggi}} \times 100\%$$

$$NP = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$NP = 88\%$$

Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa kedua aspek, yaitu desain produk komik dan pemrograman media pembelajaran, mendapatkan nilai 88%, yang berarti memenuhi kriteria "sangat layak".

b. Hasil Validasi dari Ahli Materi

Pada tahap pertama, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa tujuan dari validasi ini adalah untuk memeriksa kelengkapan, kebenaran, dan sistematika materi.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Butir Pernyataan	Jawaban Ahli Materi	Jumlah
1.	Kurikulum	1	5	25
		2	5	
		3	5	
		4	5	
		5	5	
2.	Materi	6	4	16

No.	Aspek	Butir Pernyataan	Jawaban Ahli Materi	Jumlah
		7	4	
		8	4	
		9	4	
3.	Kebahasaan	10	4	4
Jumlah Total				45

$$NP = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tinggi}} \times 100\%$$

$$NP = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$NP = 90\%$$

Hasil evaluasi dari ahli materi menunjukkan bahwa dari ketiga aspek yang ada, 90% memenuhi kriteria "sangat layak".

c. Hasil Revisi

Dalam tahap ini, setelah media pembelajaran berupa komik digital telah divalidasi oleh validator yang ahli dalam media dan materi, peneliti melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan menjadi komik digital yang menggunakan Canva. Berikut ini adalah rekomendasi dan masukan untuk

perbaikan dari validator yang ahli dalam media serta ahli materi sebagai berikut:

- 1) Saran dan Masukan dari Ahli Media
 - a) Beberapa halaman terlalu padat dialog untuk pembaca usia dini.
 - b) Peneliti diharapkan dapat menandai bagian penjelasan konsep seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim dan mengkristal.
 - c) Peneliti diharapkan memberi warna bold pada teks yang penting dalam media komik digital.
- 2) Saran dan Masukan dari Ahli Materi
 - a) Tambahkan panel khusus “Tahukah kamu?” untuk penjelasan ilmiah singkat
 - b) Tegaskan hubungan sebab-akibat misalnya, pemanasan – energi – perubahan wujud.

Dari penilaian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital tersebut dinyatakan siap untuk diuji coba di lapangan dengan melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang telah disebutkan di atas.

d. Hasil Penilaian Respon Guru

Peneliti melaksanakan uji coba terbatas. Namun, sebelum melakukannya, mereka melibatkan Ibu Siti Nur Komariah, S. Pd., seorang guru kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Penilaian

ini dilihat dari kurikulum, ketepatan media, penyajian, dan cara pelaksanaannya. Karena guru menjadi calon pengguna dan pelaksana proses belajar mengajar, peneliti memutuskan untuk melibatkan mereka dalam penilaian produk tersebut.

Tabel 4. 3 Hasil Angket Guru Kelas

No.	Aspek	Butir Pernyataan	Jawaban Guru Kelas	Jumlah
1.	Tampilan Visual	1	5	25
		2	5	
		3	5	
		4	5	
		5	5	
2.	Materi	6	5	25
		7	5	
		8	5	
		9	5	
		10	5	
3.	Kebermanfaatan	11	5	25
		12	5	
		13	5	
		14	5	
		15	5	
Jumlah Total				75

$$NP = \frac{\text{Jumlah hasil skor pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tinggi}} \times 100\%$$

$$NP = \frac{75}{75} \times 100\%$$

$$NP = 100\%$$

Dari hasil penilaian yang diberikan oleh guru kelas V, terlihat bahwa ketiga aspek yang dinilai mendapatkan skor 100% untuk kategori "sangat praktis".

e. Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

Di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, media pembelajaran diuji coba kepada 15 siswa kelas V, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Angket yang disiapkan oleh peneliti digunakan siswa untuk menilai media komik digital. Setelah dilakukan penghitungan rata-rata, ditemukan bahwa 91% siswa memberikan tanggapan positif terhadap media komik digital yang telah dikembangkan dan memenuhi kriteria "sangat praktis".

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Pada tahap penyebaran, peneliti menyebarkan media pembelajaran tersebut di kelas kecil, yakni kelas V di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Dalam tahap ini, peneliti melakukan penyebaran dalam bentuk link situs web yang dapat

diakses menggunakan ponsel, laptop, dan alat lainnya. Dengan membuatnya dalam format link situs web, tujuan utamanya adalah untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam mengakses dan mempelajarinya kapan saja dan di mana saja.

B. Pembahasan

Media komik digital dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah dan prosedur model 4D yang dirancang oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy Semmel, dan Melyn I Semmel. Terdapat empat tahap dalam proses ini, yaitu: Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan penyebaran. Proses untuk membuat media komik digital dimulai pada bulan September 2025, diawali dengan merancang komik digital yang meliputi pencarian judul, penentuan karakter, dan pembuatan alur cerita yang sesuai dengan materi, hingga selesai pada awal bulan Januari 2026. Faktor-faktor yang mendukung pengembangan media komik digital telah dihimpun melalui angket analisis kebutuhan yang diisi oleh guru dan siswa.

1. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong

Pengembangan media komik digital berbasis Canva untuk bahan ajar perubahan wujud benda dilakukan karena kebutuhan pembelajaran IPA di sekolah dasar yang mengharuskan penyampaian konsep dengan cara yang nyata, visual, dan terkait

dengan konteks. Siswa kelas V masih berada di tahap konkret operasional, sehingga mereka cenderung lebih mudah memahami materi melalui gambar, cerita, warna, dan kejadian yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari daripada hanya melalui penjelasan secara lisan.

Materi perubahan wujud benda menekankan pada pengaruh panas (kalor) terhadap perubahan bentuk zat seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim dan mengkristal. Konsep ini seringkali sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui buku teks. Oleh karena itu, komik digital dipilih karena mampu menggabungkan unsur visual dan teks dalam alur cerita yang runtut, sehingga peserta didik dapat “melihat” proses perubahan wujud melalui pengalaman tokoh dalam cerita.

Proses pengembangan mengikuti alur model 4D. Pada tahap pendefinisian, analisis kebutuhan menunjukkan adanya kebosanan dan kesulitan memahami materi IPA karena metode yang digunakan masih konvensional. Pada tahap perancangan, materi disusun dalam bentuk storyboard, penentuan tokoh, alur cerita, serta dialog yang disesuaikan dengan bahasa anak sekolah dasar. Langkah ini sangat beragam karena mengonfirmasi bahwa isi bukan hanya tepat secara ide, tetapi juga mudah dipahami.

Pemanfaatan Canva memudahkan peneliti dalam mendesain tampilan komik yang menarik, rapi, dan konsisten. Elemen

gambar, ikon, serta pengaturan teks dapat disesuaikan sehingga komik memiliki daya tarik visual yang kuat. Konversi hasil komik ke bentuk flipbook menambah kemudahan akses, sehingga media dapat digunakan melalui berbagai perangkat tanpa kendala teknis.

Membuat komik yang mengintegrasikan kejadian sehari-hari membantu siswa untuk lebih mudah menghubungkan isi dengan pengalaman nyata yang mereka miliki. Ketika tokoh dalam komik mengalami es yang mencair atau kaca yang berembun, peserta didik tidak hanya membaca teori, tetapi memahami konsep melalui konteks yang familiar. Pendekatan kontekstual ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Perubahan yang dilaksanakan berdasarkan saran dari para ahli meningkatkan mutu media, terutama dalam penandaan konsep penting, penyederhanaan dialog, dan penegasan bagian yang perlu diperhatikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan tidak berhenti pada pembuatan media, tetapi melalui penyempurnaan agar benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Oleh karena itu, pengembangan media komik digital berbasis canva ini menunjukkan bahwa media yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik, memanfaatkan teknologi digital, dan dikemas dalam bentuk cerita visual mampu menjadi solusi

pembelajaran IPA yang lebih menarik dan mudah dipahami (Bianca et al., 2024).

2. Kelayakan dan Kepraktisan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong

Kelayakan media komik digital dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu aspek desain media, aspek materi, serta aspek kepraktisan penggunaan dalam pembelajaran. Dari sisi desain, komik digital telah memenuhi prinsip dasar media pembelajaran seperti keterbacaan teks, keseimbangan gambar dan tulisan, konsistensi tata letak, serta pemilihan warna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tampilan visual yang baik berpengaruh terhadap perhatian dan fokus belajar peserta didik.

Dari sisi materi, isi komik telah disusun sesuai dengan kurikulum dan kebenaran konsep IPA pada materi perubahan wujud benda. Penyajian materi melalui dialog tokoh membantu peserta didik memahami hubungan sebab-akibat antara pemberian panas (kalor) dan perubahan wujud benda. Bahasa yang digunakan juga sederhana, komunikatif, dan dimengerti dengan baik, sehingga tidak menimbulkan beban kognitif bagi peserta didik.

Masukan dari validator menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan, dengan beberapa perbaikan kecil yang justru memperjelas penyampaian konsep. Penambahan penanda konsep penting dan penegasan teks membantu peserta didik lebih fokus pada inti materi yang harus dipahami.

Dari sisi kepraktisan, media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena alur cerita dalam komik sudah memuat penjelasan konsep secara bertahap. Guru tidak perlu menjelaskan panjang lebar, tetapi cukup mengarahkan peserta didik mengikuti cerita pada komik. Hal ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan tidak monoton.

Respon peserta didik yang positif menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan minat belajar dan membantu pemahaman materi. Peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena disajikan dalam bentuk cerita bergambar.

Selain itu, penyajian media dalam bentuk tautan digital menjadikan komik fleksibel untuk diakses kapan saja. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi di luar jam pelajaran, sehingga mendukung pembelajaran mandiri.

Secara keseluruhan, kelayakan media komik digital berbasis Canva ini terlihat dari kesesuaian desain, ketepatan materi, kemudahan penggunaan oleh guru, serta ketertarikan peserta

didik dalam pembelajaran. Media ini bukan hanya sesuai dan mudah digunakan, tetapi juga berhasil sebagai pilihan media untuk pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda di kelas V sekolah dasar (Miranda & Dafit, 2024).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran komik digital IPA, kesimpulan dari rumusan masalah peneliti sebagai berikut:

1. Hasil kelayakan terhadap pengembangan media komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda mendapatkan hasil layak setelah dilakukannya validasi terhadap media komik digital yang dirancang peneliti. Pada tahap validasi para ahli media peneliti mendapatkan penilaian skor 88 % dengan kriteria “sangat layak” Dan penilaian oleh validator ahli materi dengan skor 90% dengan kriteria “sangat layak”.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPA berupa komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda mendapatkan hasil penilaian sangat praktis dengan nilai rata rata persentase yang didapat sebesar 91% dengan kriteria “sangat praktis”.
3. Respon guru kelas terhadap media pembelajaran IPA berupa komik digital berbasis canva pada materi perubahan wujud benda mendapatkan hasil penilaian sangat praktis dengan

nilai rata rata presentase yang didapat sebesar 100% dengan kriteria “sangat praktis”.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dengan adanya saran dan masukan yang diberikan oleh validator dan juga respon dari peserta didik, maka peneliti memberikan saran dan masukan kepada peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menyajikan materi perubahan wujud benda saja. Maka perlu adanya materi-materi lain yang dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.
2. Penelitian ini bertujuan agar proses pembelajaran dan pemberian informasi dari guru ke peserta didik lebih berinovasi.
3. Media pembelajaran komik ini masih terdapat banyak kekurangan dalam bentuk tampilan maupun isi. Media ini dirancang dengan menyesuaikan tempat dimana dilakukannya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2018). *Perubahan wujud benda dikelas III*. 8–24.
- Angresia, Y., Sesmiarni, Z., Charles, C., & Melani, M. (2022). Komik Digital : Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Ampek Nagari. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 219–235. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i2.204>
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Bianca, T., Rahmadi, M. T., & Lubis, D. P. (2024). *Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah*. 04(02), 265–272.
- Chasshidi, T. A., & Mulyana, A. R. (2022). Perancangan Web Komik Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Bagaimana Berkarir Menjadi Seorang Kreator Komik. *Fad*, 1–14. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1156>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Media Pembelajaran*. 2017, 167–186.
- Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital. *MUADDIB: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 09(02), 100–109.
- Emilia, E., Ratnawati, R., & Subhan, M. (2022). Pengembangan Media Komik

untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar.

Jurnal Basicedu, 6(5), 8259–8267.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>

Hariyanto, B., MZ, I., SU, W., & Rindawati. (2022). 4D Model Learning Device

Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance

Book. *MATEC Web of Conferences*, 372, 05008.

<https://doi.org/10.1051/mateconf/202237205008>

IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik, 2(3), 119–127.

<https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>

Khuwailid, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital*

Berbasis Flipbook Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Kimia SMA Pada

Materi Titrasi Asam Basa. 1–151.

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/75706/1/Khadijah>

Khuwailid_11190162000026_Skripsi.pdf

Komang Sukendra, I. (2023). Instrumen penelitian. In *Deepublish*.

<https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>

Miranda, D., & Dafit, F. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(5), 3649–3657.

Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media

Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan

Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*,

6(1), 1637–1646. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2809>

- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I*, 1(1), 464–475. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>
- Nora Yuniar Setyaputri, M.Pd. (2021). Seminar Pendidikan dan Pembelajaran. *Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 9.
- Permatasari, A. Y. (2023). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 1–64.

- Rizky, A. S., Faradita, M. N., Dian, K., & Afiani, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran KOMIKA (Komik IPAS) sebagai Bentuk Literasi Sains pada Materi Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar*. 8(2), 310–323.
- Rudiyanto, C., Huda, N., & Tobing, V. M. L. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva untuk Siswa Kelas XI SMA Masa Depan Cerah Surabaya. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(1), 68–76.
<https://doi.org/10.37481/jmh.v5i1.1122>
- Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuza (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 3187–3198. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1414>
- Septy Nurfadhillah. (2021). Media Pembelajaran. In R. Awahita (Ed.), *CV Jejak, anggota IKAPI*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Siregar, A. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.
- Soleman, N., & Umanahu, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Kerusakan Lingkungan Melalui Strategi Modeling The Way (Membuat Contoh Praktek) Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate. *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, 5(1), 15–20.

LAMPIRAN

Lampiran. 1 Lembar Validasi



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG



LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lina Kumalasari, M-Pd.
NIP/NIDN : 1402129601
Jabatan Fungsional : Ketua Program Studi / Asisten Ahli
Unit Kerja : Program Studi Pendidikan IPA

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:

Nama : Fitri Humairah
NIM : 148620621214

Berupa :

☒ Media pembelajaran
☐ Modul atau bahan ajar
☐ Model Pembelajaran
☒ Instrumen penelitian
☐ Lain-lain :

Dengan judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis
Canva Pada Materi Perubahan Wujud Benda
Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota
Sorong.

Keputusan hasil validasi adalah Sangat Baik (Sangat Baik/Cukup Baik*)

Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD,

Sorong, 14 Januari 2026
Validator,


Desti Rahayu, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101


Lina Kumalasari, M-Pd.
NIP/NIDN. 1402129601

Keterangan:

- 1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
- 2) Coret yang tidak perlu *



Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.
Email: pgsd@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 822-3814-3866

Lampiran. 2 Surat Izin Penelitian

  UNIMUDA SORONG	FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAHRAGA UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG	
Nomor : 083/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2026 Lamp. : - Perihal : <i>Permohonan Izin Penelitian</i>		Sorong, 22 Januari 2026
Kepada Yth. Kepala SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong Di_ <i>Tempat</i>		
<i>Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>		
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:		
Nama : Fitri Humairah NIM : 148620621214 Semester : XI (Sembilan) Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Penelitian : "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong".		
Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 22 s.d 26 Januari 2026		
Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
<i>Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>		
 Roni Andri Pramita, M.Pd. NIDN. 1411129001		
Tembusan disampaikan Kepada: 1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; 2. Dosen Pembimbing Skripsi; 3. Yang bersangkutan;		
 Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya. Email: fabio@unimudasorong.ac.id Phone: +62 853-7716-0908		

Lampiran. 3 Surat Balasan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
KOTA SORONG

SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 2

“TERAKREDITASI A”

Jl. Basuki Rahmat KM. 10 Kel. Sawagumu, Distrik Sorong Utara, Papua Barat Daya
NSS : 102225610206 NPSN : 60400396

SURAT KETERANGAN

Nomor : 016/III.4.AU/A/2026

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endang Supriatin, S.Pd.

NIP : 19781005 200909 2 001

Jabatan : Kepala SD Muhammadiyah 2 Sorong

Menerangkan bahwa:

Nama : Fitri Humairah

NIM : 148620621214

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

Telah melaksanakan kegiatan penelitian untuk penyusunan skripsi/tugas akhir di SD Muhammadiyah 2 Sorong, terhitung sejak tanggal **6 Oktober 2025** sampai dengan **26 Januari 2026**.

Adapun judul penelitian yang dilakukan adalah:

“ Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong ”

Selama pelaksanaan penelitian, yang bersangkutan berperilaku baik, sopan, dan dapat bekerja sama dengan pihak sekolah. Dengan ini dinyatakan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan seluruh kegiatan penelitian di sekolah kami dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sorong, 26 Januari 2026

Kepala SD Muhammadiyah 2



Endang Supriatin, S.Pd.

NIP. 19781005 200909 2 001

Lampiran. 4 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

Nama Validator : Lina Kumalasari, M.Pd.
 NIDN : 1402129601
 Jabatan : Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Tanggal Pengisian :

A. Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan "penilaian" terhadap media pembelajaran komik digital tersebut.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.
 1 = SBS (Sangat Belum Sesuai)
 2 = BS (Belum Sesuai)
 3 = CS (Cukup Sesuai)
 4 = S (Sesuai)
 5 = SS (Sangat Sesuai)
3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

B. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Produk Komik	Cover komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
		Desain komik digital mampu menarik perhatian siswa				✓	

		Teks tulisan pada komik digital mudah dibaca dan dipahami				✓	
		Gambar pendukung sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
		Penggunaan warna bervariasi dan tidak mengganggu kenyamanan membaca					✓
		Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
		Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				✓	
2.	Pemograman Media Pembelajaran	Materi dalam komik digital disajikan secara lengkap dan jelas					✓
		Media komik digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
		Tampilan penyajian materi dan alur cerita dalam komik digital jelas dan mudah dipahami siswa					✓

C. Komentar dan Saran

- Beberapa halaman terlihat sedikit abstrak, untuk pembaca usia dini.
- Gantikan penekanan visual sesuai konsep materi yg (misal ikan suka, paman, partikelan sangat di)
- Beri warna gold pada label penting (mengukur, mengasah, mendidik)

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☐ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak uji coba lapangan

Sorong, 14 Januari 2026

Validator



Lina Kumalasari, M.Pd.

NIDN. 1402129601

Lampiran. 5 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

Nama Validator : Lina Kumalasari, M.Pd.
 NIDN : 1402129601
 Jabatan : Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Tanggal Pengisian :

A. Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan "penilaian" terhadap media pembelajaran komik digital tersebut.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.
 1=SBS (Sangat Belum Sesuai)
 2=BS (Belum Sesuai)
 3=CS (Cukup Sesuai)
 4=S (Sesuai)
 5=SS (Sangat Sesuai)
3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

B. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kurikulum	Media pembelajaran relevan dengan materi yang diajarkan					✓
		Media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku					✓
		Konten media sesuai dengan jenjang peserta didik					✓
		Kesesuaian kompetensi dasar (KD) dengan tema pembelajaran					✓

		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar (KD)					✓
2.	Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Kelengkapan materi yang disajikan dalam media				✓	
		Kejelasan materi yang disampaikan				✓	
		Penyajian materi disusun secara jelas dan sistematis				✓	
3.	Kebahasaan	Penggunaan bahasa dalam komik digital sudah baik, benar, dan mudah dipahami oleh siswa				✓	

C. Komentar dan Saran

- Tambahkan foto untuk "Teknik Komik" untuk bagian lain singkat
- Tambahkan subbagian sub-bab (misal perancangan → energi → perubahan wujud)

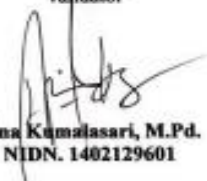
D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☐ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak uji coba lapangan

Sorong, 14 Januari/2026

Validator


Lina Kumalasari, M.Pd.
NIDN. 1402129601

Lampiran. 6 Angket Penilaian Respon Guru

ANGKET PENILAIAN RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

Nama Guru : *Siti Nur Komariah, S.Pd.*

NIDN :

Jabatan : Wali Kelas V

Tanggal Pengisian : *Jumat, 23 January 2026*

A. Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.

1=SK (Sangat Tidak Baik)

2=K (Kurang Baik)

3=C (Cukup Baik)

4=B (Baik)

5=SB (Sangat Baik)

3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

B. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan Visual	1. Tampilan media pembelajaran komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.					✓
		2. Pemilihan warna dalam komik digital nyaman dilihat dan tidak mengganggu konsentrasi siswa.					✓
		3. Ilustrasi atau gambar dalam komik digital membantu memperjelas materi pembelajaran.					✓
		4. Tata letak teks dan gambar dalam komik digital tersusun rapi dan mudah dibaca.					✓
		5. Tampilan komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa.					
2.	Materi	6. Materi perubahan wujud benda yang disajikan dalam komik digital sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓
		7. Materi dalam komik digital sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa kelas V SD.					✓
		8. Alur cerita dalam komik digital disajikan secara runtut sehingga mudah dipahami siswa.					✓
		9. Contoh-contoh dalam komik digital berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.					✓
		10. Penyajian materi dalam komik digital jelas dan tidak menimbulkan kesalahpahaman konsep.					✓
3.	Keberm nfaatan	11. Media pembelajaran komik digital membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA.					✓

	12. Media komik digital memudahkan siswa memahami konsep perubahan wujud benda.					✓
	13. Media komik digital mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.					✓
	14. Media komik digital dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif.					✓
	15. Media komik digital layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.					✓

C. Komentar dan Saran

Menarik dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta berkonsentrasi dengan baik serta ada timbal balik dengan anak-anak. Serta kreatif mengimputkan hasil/bacaan karena keterbatasan alat tulis di sekolah sehingga menggunakan laptop dan printer.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☒ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
☐ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak Layak uji coba lapangan

Sorong, 23 January 2026

Guru Kelas V

Siti Nur Komariah, S.Pd.

NIDN : -

Lampiran. 7 Angket Penilaian Respon Peserta didik

ANGKET PENILAIAN RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

Nama Peserta Didik : *MUSMA AL FATHI*

Kelas : *VB*

Tanggal Pengisian : *23 Januari 2026*

A. Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan "penilaian" terhadap media pembelajaran komik digital tersebut.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.
 1 = SBS (Sangat Belum Sesuai)
 2 = BS (Belum Sesuai)
 3 = CS (Cukup Sesuai)
 4 = S (Sesuai)
 5 = SS (Sangat Sesuai)
3. Komentar atau saran dari Peserta Didik di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

B. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran	Media komik digital membantu saya memahami isi materi pelajaran				✓	
		Media komik digital memudahkan saya dalam mengerjakan soal yang diberikan					✓

		Media komik digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				✓	
		Pemilihan background dan teks pada komik digital sudah tepat dan nyaman dilihat.			✓		
		Media komik digital menarik digunakan dalam pembelajaran.					✓
		Teks pada komik digital mudah dibaca dan dipahami.				✓	
		Media komik digital membantu saya dalam proses pembelajaran di kelas.			✓		
2.	Pembelajaran	Media komik digital membantu saya belajar secara mandiri.				✓	
		Penggunaan media komik digital menambah pengetahuan dan wawasan saya.				✓	
		Pembelajaran menggunakan media komik digital membuat saya merasa senang.			✓		

C. Komentar dan Saran

~~konten penggambarannya di perbaiki~~
~~gambar dan cara penggambarannya~~
 & cara penggambarannya saya suka
 dan ada tema yg nya sangat mudah
 dipahami

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☒ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
☐ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak Layak uji coba lapangan

ANGKET PENILAIAN RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

Nama Peserta Didik : *Nathisa Ubaidah Mutiah*

Kelas : 5B

Tanggal Pengisian : *23 Januari 2026*

A. Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan "penilaian" terhadap media pembelajaran komik digital tersebut.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.
 1 = SBS (Sangat Belum Sesuai)
 2 = BS (Belum Sesuai)
 3 = CS (Cukup Sesuai)
 4 = S (Sesuai)
 ✓5 = SS (Sangat Sesuai)
3. Komentar atau saran dari Peserta Didik di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

B. Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Media Pembelajaran	Media komik digital membantu saya memahami isi materi pelajaran					✓
		Media komik digital memudahkan saya dalam mengerjakan soal yang diberikan					✓

		Media komik digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran.				✓	
		Pemilihan background dan teks pada komik digital sudah tepat dan nyaman dilihat					✓
		Media komik digital menarik digunakan dalam pembelajaran.				✓	
		Teks pada komik digital mudah dibaca dan dipahami.				✓	
		Media komik digital membantu saya dalam proses pembelajaran di kelas.				✓	
2.	Pembelajaran	Media komik digital membantu saya belajar secara mandiri.				✓	
		Penggunaan media komik digital menambah pengetahuan dan wawasan saya.					✓
		Pembelajaran menggunakan media komik digital membuat saya merasa senang.					✓

C. Komentar dan Saran

Media komik digital ~~adalah~~ ^{saya} bagus. Memahami Perubahan wujud benda, dan saya senang saat selesai membaca, dan back ground teks sangat nyaman dibaca, kita memahami dalam Perubahan wujud benda

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☒ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
☐ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak Layak uji coba lapangan

Lampiran. 8 Dokumentasi Penelitian



Gambar. 1 Observasi dan Wawancara



Gambar. 2 Peserta Didik Mengerjakan Angket



Gambar. 3 Peserta Didik Mengerjakan Angket



Gambar. 4 Belajar Menggunakan Media Komik Digital

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Fitri Humairah adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan Bapak M. Sidik dan Ibu Fatimah sebagai anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di Bima, pada tanggal 20 Oktober 2003. Penulis menempuh pendidikan di mulai dari TK Mawar Rupe Bima (lulus tahun 2009) kemudian lanjut di SD Negeri Perumnas Sumberker Biak (lulus tahun 2015), melanjutkan ke SMP Negeri 2 Biak Kota (lulus tahun 2018), lanjut di SMK Yapiss Biak (lulus tahun 2021) dan Sarjana (S1) di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (lulus tahun 2026). Pada tahun 2022, penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong dengan mengambil Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga. Selama menjalani masa perkuliahan, penulis ikut serta dalam beberapa kegiatan akademik dan non-akademik. Pada tahun 2022-2024, penulis bergabung dalam Himpunan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (HIMAPERSADA). Pada tahun 2022-2026, penulis bergabung dalam organisasi Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) Sorong. Pada tahun 2023-2024, penulis mengikuti Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, kemudian lanjut di tahun 2024, penulis mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 7 (KM 7) yang di adakan oleh Kemendikbudristek RI.

Dengan ketekunan dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong”**.