

## Pengembangan Media E-Comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 066650 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

Sylvia Ramadhani<sup>1</sup>, Sri Mustika Aulia<sup>2</sup>, Eva Betty Simanjuntak<sup>3</sup>,  
Septian Prawijaya<sup>4</sup>, Lidia Simanihuruk<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Medan

*sylviaramadhani70@gmail.com*<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*This research uses the ADDIE development model to develop Canva-based e-comics on dance art materials for grade III students at SD Negeri 066650 Medan in the even semester of the 2024/2025 academic year. This research involved 30 class III students as subjects, 3 expert validations, and 1 teacher with the aim of testing the feasibility of e-comic media in dance art subjects in the independent curriculum. Validation by material experts, media experts, and question experts showed that this e-comic scored high, material experts gave a score of 47 out of 50 (91.1%), media experts gave it a score of 62 out of 65 (94%), and question experts gave it a score of 26 out of 30 (86.65%). Teachers also gave high scores for practicality tests (97%), with all aspects such as appearance, material, and language getting 'very decent' and 'valid' categories. The evaluation results showed a significant improvement in student learning outcomes as seen from the comparison of student pretest and post scores, with the validity and reliability of the questions tested using the SPSS version 26 application. This study recommends using Canva-based e-comic as an effective and interesting learning medium in supporting interactive and creative learning in elementary schools.*

*Keywords : E-comic, Canva, Dance Arts, ADDIE, Learning Outcome.*

### ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan e-comic berbasis Canva pada materi seni tari untuk siswa kelas III di SD Negeri 066650 Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 30 peserta didik kelas III sebagai subjek, 3 validasi ahli, dan 1 guru dengan tujuan menguji kelayakan media e-comic dalam mata pelajaran seni tari dalam kurikulum merdeka. Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli soal menunjukkan bahwa e-comic ini mendapatkan skor tinggi, ahli materi memberikan skor 47 dari 50 (91.1%), ahli media memberikan skor 62 dari 65 (94%), dan ahli soal memberikan skor 26 dari 30 (86.65%). Guru juga memberikan skor tinggi untuk uji praktikalitas (97%), dengan semua aspek seperti tampilan, materi, dan bahasa mendapatkan kategori "sangat layak" dan "valid". Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang dilihat dari perbandingan skor pretes dan postes siswa, dengan validitas dan reliabilitas soal yang teruji menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Studi ini merekomendasikan penggunaan e-comic berbasis Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam mendukung pembelajaran interaktif dan kreatif di sekolah dasar.

**Kata kunci :** E-comic, Canva, Seni Tari, ADDIE, Hasil Belajar.

### PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas salah satunya didukung oleh pembelajaran secara formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar dan tempat bagi peserta didik untuk menuntut ilmu. (Ramdhany et al., 2020, h. 213) menyatakan bahwa pendidikan pada era sekarang bukan hanya mengajarkan sebuah ilmu

akan tetapi hasil dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung dengan hasil penelitian dari (Yulina, Alasy Ary & dkk, 2023 h. 66) tentang Implementasi kebijakan pendidikan karakter menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan nilai-nilai karakter yang ditanamkan melalui sifat-sifat religius, mencintai nilai budaya, disiplin, jujur, dan cinta tanah air.

Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberikan pengalaman yang bermakna serta melibatkan peserta didik secara aktif langsung dalam pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan berbagai metode yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Saat ini teknologi digital sudah semakin canggih dan memasuki berbagai bidang salah satunya bidang Pendidikan, dengan peran teknologi digital yang memberikan peluang untuk menggunakan berbagai jenis sumber belajar seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan menggali potensi teknologi digital, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih adaptif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa yang berbeda (Asmawati, 2021 h. 82).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi maupun metode pembelajaran. Kemajuan tersebut berimbas pada banyaknya alternatif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menggunakan media yang variatif dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media tidak hanya dapat memudahkan dan mengefektifkan proses pembelajaran tetapi lebih menarik dan menyenangkan (Sanjaya, 2008 dalam Utariyanti, et.al, 2015).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan pendidik untuk mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menerima penyajian bahan pelajaran. Media pembelajaran yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi pelajaran, sedangkan media pembelajaran yang kurang tepat tidak akan mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Suryani dkk., 2018, h. 5) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan untuk tujuan pembelajaran dalam membantu siswa sehingga terjadinya proses belajar yang terkendali. Media perlu dikembangkan untuk membuat minat belajar siswa dan memancing perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Mosca dan kawan-kawan (2019), Generasi Z dan Alpha memiliki rentang perhatian yang pendek. Mereka lebih mudah memahami gambar visual. Oleh sebab itu, bagi Generasi Z dan Alpha pembelajaran yang tepat adalah yang menggunakan gambar, animasi ataupun video. *E-comic* merupakan bentuk kartun yang menggambarkan karakter yang berperan dalam suatu cerita bergambar dengan alur yang urut menurut (Sudjana, 2017, h, 64). Komik dapat membuat siswa menjadi mandiri karena dengan membaca komik, siswa menemukan sendiri konsep pengetahuan tanpa bantuan guru, selain itu komik membantu pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran serta memberikan motivasi dalam meningkatkan prestasi belajar sehingga pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan.

Penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan, meningkatkan motivasi untuk belajar, memperbaiki perilaku, meningkatkan produktivitas dan kreativitas, mengurangi stres dan kegelisahan, meningkatkan keaktifan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat mengurangi kebosanan (Purnamasari et al., 2018). *E-comic* membantu siswa agar lebih memudahkan memahami materi sistem imun dan siswa lebih termotivasi untuk selalu membacanya (Pratiwi, 2019; Mahdiyah, 2021), dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Aprilia, 2019; Nurvika, 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Silviya et al., 2023 h. 40) di MAN 1 Indramayu, terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran *e-comic*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai posttest yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-comic* dapat dilihat dari jumlah siswa yang mampu menjawab soal pada pretest dan posttest.

Pendidikan seni dan keterampilan memiliki tempat yang sangat penting dalam masa pendidikan dasar seperti yang disampaikan berikut ini, sekolah dasar adalah usia yang paling bermakna dalam kehidupan seorang anak. Oleh karena itu, proses kegiatan seni sebagai bagian dari aktivitas bermain, terutama di sekolah dasar dan taman kanak-kanak, akhirnya menempati kedudukan dan posisi yang strategis dalam pendidikan umum. Hal ini disebabkan pada usia tersebut pertumbuhan dan perkembangan seorang individu disebut sedang mengalami "masa keemasan" (golden period) (Ambarwangi, 2013, h.78). Hal ini diperkuat dengan penelitian Ridwan (2011) tentang pembelajaran seni tari di SD berguna untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat edukatif sehingga pembelajaran seni tari dapat menjadi sarana dan media pendidikan. Pembelajaran seni tari dapat meningkatkan pertumbuhan fisik dan mental dengan cara siswa akan menirukan gerak sayap yang sedang bergerak terbang dengan cara siswa itu sendiri.

Menurut Direktorat Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variative dan progresif. "Serta adanya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada peserta didik" (Sari et al., 2020 h. 2580). Penerapan Kurikulum Merdeka diterapkan pada seluruh mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran seni budaya. Kedudukan seni sebagai konten yang dipelajari di sekolah tentunya sangat penting. Entitas seni dipergunakan pada penyelenggaraan mata pelajaran seni budaya mulai jenjang pendidikan elementer (Komala & Nugraha, 2022 h. 122).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti kepada guru kelas III SD Negeri 066650 Medan, diperoleh data bahwa banyak siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar siswa juga dikatakan masih rendah. Hal

tersebut bisa dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai rata-rata Kelas III SD Negeri 066650 Medan**

Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
$\geq 70$	Tuntas	8 siswa	36%
$< 70$	Belum Tuntas	14 siswa	64%
Jumlah siswa :		22 siswa	100%

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata hasil belajar seni siswa kelas III yang tuntas berjumlah 8 siswa atau sekitar 36% dari 22 siswa, sedangkan untuk siswa yang belum tuntas berjumlah 14 siswa atau 64%. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran seni.

Proses pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran konvensional atau diterapkan oleh sekolah yang berbeda seperti media visual, khususnya gambar. Selain itu, hal yang menghambat dan membatasi media pembelajaran bagi siswa adalah terbatasnya waktu bagi pengajar untuk membuat media dan selanjutnya tidak adanya pemahaman inovasi yang biasanya dirasakan oleh para pendidik tertentu yang telah mendidik cukup lama dan tidak memiliki pengetahuan bagaimana memanfaatkan media seperti LCD/Proyektor.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan tersebut sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu hanya saja media yang akan dibuat yang berbeda dengan tahapan-tahapan yang akan di buat yaitu **Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SD Negeri 066650 Medan**. Cerita yang akan dibuat oleh peneliti berdasarkan buku seni siswa kelas III SD. Penelaahan ini harus dilakukan dengan alasan bahwa saat ini pendidik diharapkan memiliki pilihan untuk melibatkan inovasi dalam pengalaman pendidikan, lebih mengembangkan keterampilan instruktur yang mengesankan sehingga pemahaman memperoleh materi menjadi sederhana.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, (2013, h. 297) "Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang akan digunakan dalam menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut." Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk penelitian yang menciptakan atau mengembangkan suatu produk guna menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Metode ini juga dapat dimanfaatkan untuk menjadikan produk yang sudah ada menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk penelitian agar produk yang diciptakan dapat teruji dengan layak dan efektif.

Adapun model atau prosedur penelitian dan pengembangan yang akan digunakan peneliti yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media komik berbasis android yang ditujukan untuk peserta didik sekolah dasar. Produk ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih baik serta memudahkan peserta didik untuk memahami isi pelajaran yang dijelaskan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan *E-comic* berbasis *Canva* meliputi produk dan respon peserta didik terhadap *E-comic* berbasis *Canva* yang menjadi solusi dari permasalahan saat ini, yakni rendahnya hasil belajar pada materi seni tari. *E-comic* berbasis *Canva* yang telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan dapat dikatakan layak, praktis, dan efektif serta diterima dengan baik oleh peserta didik maupun guru. Model penelitian dalam pengembangan *E-comic* berbasis *Canva* menggunakan model penelitian ADDIE dari Branch (2009). Prosedur ADDIE terdiri dari lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pengembangan mencakup pembuatan *E-comic* berbasis *Canva*, evaluasi formatif, dan tahap penyempurnaan *E-comic*. Penilaian dan uji coba *E-comic* dilakukan pada tahap implementasi berupa evaluasi sumatif.

### Pembahasan Hasil Tahap Analisis

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah analisis, yang dilakukan melalui wawancara dengan guru, observasi situasi dan kondisi sekolah, serta studi literatur. Hasil dari wawancara, observasi, dan studi literatur digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan *E-comic*. Analisis ini mencakup kebutuhan guru, kebutuhan siswa, serta materi dan kurikulum.

Peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media pembelajaran di kelas III SDN 066050 Medan, yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kelas ini terdiri dari 22 siswa, dengan 10 laki-laki dan 12 perempuan. Kendala utama yang dihadapi guru dalam pembelajaran seni adalah kurangnya semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Meskipun sekolah menyediakan media pembelajaran umum seperti video pembelajaran dan teks wacana, belum ada media khusus untuk mata pelajaran seni. Kendala teknis seperti jaringan internet dan listrik sering menghambat penggunaan media tersebut. Meski demikian, guru belum pernah menggunakan media *e-comic*, namun berpendapat bahwa *e-comic* dapat sangat membantu proses pembelajaran seni, terutama tari, di kelas III. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menyoroti kurangnya semangat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran seni, serta hambatan teknis dalam penggunaan media pembelajaran. Guru percaya bahwa pemanfaatan *e-comic* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran seni (An'navi dan Sukartono, 2023; Winda dan Dafit, 2021; Magdalena *dkk.*, 2021). Media *e-comic* dinilai unik dan menarik, sehingga diyakini dapat meningkatkan minat dan memudahkan pembelajaran siswa (Indriasih *dkk.*, 2020; Desandi *dkk.*, 2023; Suganda *dkk.*, 2022).

Analisis terhadap peserta didik bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik mereka berdasarkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa menunjukkan variasi dalam kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta minat dan motivasi terhadap pembelajaran. Penggunaan media komik terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Selain itu, media komik juga dapat berperan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus siswa melalui interaksi dengan cerita dan gambar yang disajikan. Dengan memahami karakteristik ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan holistik peserta didik (Ngiu *dkk.*, 2022; Adawiah dan Ubaidilah, 2023; Messy *dkk.*, 2023).

Analisis materi dan kurikulum dilakukan untuk memahami kurikulum yang digunakan oleh sekolah dan memilih materi yang tepat untuk dimasukkan ke dalam media *e-comic*. Sekolah ini menerapkan Kurikulum Merdeka dengan fokus pada kompetensi dasar dalam seni tari. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan peserta didik dalam menampilkan tari kelompok secara kooperatif, mengamati bentuk penyajian tari, dan menumbuhkan rasa cinta pada seni tari.

Materi yang dipilih untuk dimasukkan ke dalam media *e-comic* adalah gerakan tari serampang 12. Tujuan pembelajaran adalah agar peserta didik dapat memahami asal usul dan makna gerakan tersebut serta dapat mempraktikkannya. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dari pengembangan media *e-comic* tentang gerakan tari serampang 12 tidak hanya terbatas pada pemahaman dan penguasaan teknik tari, tetapi juga melibatkan pengembangan pemahaman budaya, keterampilan sosial, dan apresiasi seni secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, analisis yang dilakukan pada tahap ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan *E-comic* berbasis *Canva* yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik serta sejalan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **Pembahasan Hasil Tahap Desain**

Pada tahap desain (perancangan) ini, peneliti melakukan penyusunan rancangan awal media *E-comic* berbasis *Canva* untuk materi seni tari di kelas III. Langkah pertama adalah pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan materi. Bahan-bahan ini terdiri dari teks dan gambar yang diperoleh dari artikel atau buku hasil penelitian terdahulu. Bahan-bahan ini berfungsi sebagai pedoman dalam mengembangkan media *E-comic* berbasis *Canva* agar sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas III (Aulikad *kk.*, 2023; Sari dan Priwantoro, 2023). Gambar-gambar yang dikumpulkan juga digunakan untuk mendukung tampilan desain media agar menarik bagi peserta didik.

Langkah berikutnya adalah membuat draft media *E-comic* sesuai dengan konsep pembelajaran. Proses ini melibatkan beberapa langkah penting. Pertama, menetapkan capaian pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang diterapkan. Hal ini untuk memastikan bahwa *E-comic* dapat mencakup semua aspek penting dari kurikulum yang berlaku (Pratimi *dkk.*, 2024; Jannah dan Reinita, 2023). Kedua, membuat tujuan

pembelajaran yang disesuaikan dengan peserta didik. Tujuan pembelajaran harus jelas dan terukur, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa di kelas III (Ananda, 2019).

Langkah selanjutnya adalah menyusun materi pokok yang akan disajikan dalam E-comic. Materi ini harus dirancang dengan jelas dan sistematis, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Terakhir, menyusun pokok aktivitas yang akan dilakukan peserta didik. Aktivitas ini harus relevan dengan materi pembelajaran dan dapat memfasilitasi proses pemahaman serta interaksi aktif siswa dengan konten E-comic (Cahyani dan Suniasih, 2022; Kusumadewi *dkk.*, 2022).

Tahap desain ini sangat penting karena merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran. Proses desain yang baik akan memastikan bahwa E-comic yang dihasilkan dapat efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas III, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Selain itu, pembahasan yang lengkap dan mendalam tentang tahap desain juga akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang proses pengembangan media E-comic berbasis Canva secara keseluruhan.

## **Pembahasan Tahap Pengembangan**

Pada tahap pengembangan *e-comic* berbasis Canva dalam rangka penelitian ini, penulis mengadopsi metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pengembangan ini melibatkan proses iteratif untuk menciptakan *e-comic* yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas III. *E-comic* yang telah dikembangkan mengalami perubahan berdasarkan saran dan masukan dari validator dan guru, sehingga memastikan kualitas dan relevansi materi.

Tahap awal dalam pengembangan *e-comic* berbasis Canva adalah menyusun rancangan awal media tersebut, sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya. Langkah-langkah pengembangan media ini terdiri dari beberapa aspek, seperti menyusun judul media, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, serta menyusun kegiatan pendahuluan dan pokok materi penguat aktivitas yang dilakukan peserta didik. Selain itu, penggunaan gambar yang sesuai dengan materi dan isi kegiatan menjadi fokus dalam penyusunan *e-comic*. Penyusunan tujuan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan empat komponen, yaitu komponen ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*). Komponen ABCD yang pertama adalah *audience*, *audience* menunjukkan kepada siapa tujuan tersebut ditujukan, hal di sini berarti kepada peserta didik. *Behavior* menggambarkan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah pembelajaran selesai. *Condition* menunjukkan kondisi kemampuan atau perilaku peserta didik yang akan diamati. Serta komponen yang terakhir adalah *Degree*, yang merupakan standar atau kriteria yang akan dinilai. (Nugroho, 2017). Berdasarkan komponen tersebut, *E-comic* ini sudah memenuhi standar pembuatan tujuan pembelajaran yang baik.

Proses penyusunan media *e-comic* ini berpedoman kepada komponen-komponen pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dan berdasarkan syarat-syarat media pembelajaran yang baik. Selain itu, desain media juga diperhatikan agar menjadi sebuah produk yang utuh dan mudah dipahami oleh peserta didik (Sarina dan Hasanah, 2022; Nasa'I dan Sari, 2023).

Setelah produk *e-comic* berhasil dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan uji kelayakan dengan cara validasi produk. Validasi produk dilakukan dengan melibatkan dua jenis ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari kedua ahli tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Ahli materi memberikan penilaian yang sangat baik terhadap aspek tujuan pembelajaran, penyajian, dan bahasa yang digunakan dalam *e-comic*. Begitu pula dengan ahli media, yang memberikan penilaian yang sangat baik terhadap aspek grafikan, penyajian materi, dan pemrograman dalam *e-comic*. Saran dan masukan dari kedua ahli ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap *e-comic*.

Selain itu, hasil kalibrasi tes soal juga dilakukan untuk memastikan validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran tes yang digunakan dalam penelitian (Magdalena *dkk.*, 2021). Hasil uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran tes menunjukkan bahwa tes yang digunakan dapat dipercaya dan memiliki kualitas yang baik untuk mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni tari kelas III.

Dengan demikian, tahap pengembangan *e-comic* berbasis Canva ini memainkan peran penting dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran seni tari di kelas III (Monoarfa dan Haling, 2021; Muada dan Lestari, 2023). Proses ini juga menunjukkan pentingnya melibatkan berbagai stakeholder, seperti guru dan ahli, dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kualitas dan relevansi produk yang dihasilkan.

## **Pembahasan Tahap Implementasi**

Hasil implementasi produk *E-comic* berbasis *Canva* pada tahap evaluasi formatif menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran menurut guru SD yang menjadi subjek penelitian. Evaluasi praktikalitas meliputi aspek validitas, efektivitas, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Dari analisis hasil implementasi, tampilan, materi, dan bahasa produk dinilai sangat layak oleh guru, menandakan efektivitas dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik perhatian peserta didik. Selain itu, produk juga dinilai sangat praktis dalam penggunaannya, membuktikan efisiensi dalam mengoptimalkan waktu dan sumber daya pembelajaran. Implikasi dari hasil ini adalah potensi bagi produk *E-comic* berbasis *Canva* sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik di sekolah dasar, mendorong integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

## **Pembahasan Hasil Evaluasi**

Berdasarkan hasil evaluasi penelitian, *E-comic* berbasis *Canva* pada materi seni tari menunjukkan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam konteks pembelajaran. Dari validasi ahli, angket praktikalitas guru, hingga uji lapangan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *E-comic* tersebut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran seni tari.

Pertama, dari segi kelayakan, hasil angket validasi ahli dan angket praktikalitas guru menunjukkan bahwa *E-comic* berbasis *Canva* dinilai sangat layak dengan persentase keseluruhan sebesar 90.5%. Dengan rincian perolehan ahli materi, ahli media, dan ahli soal yang menunjukkan nilai yang tinggi, ini mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan melalui *E-comic* tersebut sesuai dengan standar pembelajaran seni tari.

Kedua, dari segi kepraktisan, angket uji praktikalitas kepada guru pada tahap implementasi menunjukkan bahwa *E-comic* berbasis *canva* tersebut dinilai praktis dengan persentase sebesar 97%. Hal ini menandakan bahwa *E-comic* berbasis *canva* tersebut dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan pembelajaran sebenarnya oleh para guru.

Ketiga, dari segi keefektifan, hasil tes pretes dan postes menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *E-comic* berbasis *Canva* pada materi seni tari. Hal ini terlihat dari nilai perolehan peningkatan pretes dan postes siswa, yang menandakan peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Dari hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *E-comic* berbasis *Canva* pada materi seni tari memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *E-comic* tersebut tidak hanya dinilai layak, praktis, dan efektif oleh para ahli dan guru, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik secara nyata. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian Widowati (2023), Muada dan Lestari (2023), dan Hayu dkk. (2024), yang menyatakan bahwasannya penggunaan *E-comic* berbasis *Canva* dapat memberikan manfaat yang sangat baik pada proses pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar, terkhususnya bermanfaat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, *E-comic* berbasis *Canva* memiliki potensi yang besar untuk menjadi salah satu alat pembelajaran yang bermanfaat dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran seni tari di sekolah.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan *E-comic* berbasis *canva* pada materi seni tari sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli soal, media *e-comic* berbasis aplikasi *Canva* yang dikembangkan untuk SD Negeri 066650 Medan tahun ajaran 2023/2024 dinyatakan sangat layak digunakan. Ahli materi memberikan skor 47 dari 50 (91.1%), ahli media memberikan skor 62 dari 65 (94%), dan ahli soal memberikan skor 26 dari 30 (86.65%). Penilaian ini mencakup berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, penyajian, bahasa, kelayakan grafis, dan kesesuaian soal dengan materi serta bahasa. Semua aspek ini mendapatkan kategori "sangat layak" atau "valid" tanpa memerlukan revisi besar, hanya perbaikan minor pada bagian cover, deskripsi awal cerita, dan desain soal.
2. Penggunaan media *e-comic* berbasis *Canva* dinilai sangat praktis dan efektif dalam pembelajaran di SD Negeri 066650 Medan. Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan skor 73 dari 75 (97%), dengan semua aspek seperti tampilan, materi, dan bahasa mendapatkan kategori "sangat layak" dan "valid". Guru memberikan

penilaian bahwa media ini sangat mudah digunakan, menarik, sesuai dengan karakteristik siswa, dan dapat diimplementasikan dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan.

3. Keefektifan media *e-comic* berbasis *Canva* juga terbukti tinggi berdasarkan hasil tahap implementasi dan evaluasi. *E-comic* ini tidak hanya mendapat penilaian positif dari ahli dan guru, tetapi juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Validitas soal yang diuji menggunakan aplikasi SPSS versi 26 menunjukkan bahwa semua soal valid dengan nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel. Reliabilitas soal dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.817 menunjukkan bahwa soal tersebut handal. Selain itu, tingkat kesukaran soal juga bervariasi dengan mayoritas berada pada kategori "sedang", menunjukkan keseimbangan dalam menguji kemampuan siswa. Keseluruhan hasil menunjukkan bahwa media *e-comic* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 066650 Medan.

## SARAN

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, berdasarkan hasil penelitian ini, *E-comic* berbasis *Canva* pada materi seni tari untuk kelas III dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang efektif dan menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membuat materi seni tari menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini menunjukkan bahwa *E-comic* berbasis *Canva* pada materi seni tari dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penggunaan *E-comic* berbasis *Canva* ini pada materi-materi lain selain seni tari.
3. Bagi Sekolah: Sekolah sebagai institusi pendidikan diharapkan dapat lebih cenderung menggunakan *E-comic* atau media pembelajaran berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran sehari-hari. Penggunaan media ini dapat mendukung upaya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, sekolah juga diharapkan memberikan dukungan kepada guru dalam bentuk pelatihan tentang penggunaan *Canva* dan pembuatan *E-comic* sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R., & Ubaidilah, T. (2023). Pengembangan Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Desa Kaduagung Tengah Kecamatan Cibadak Kabupaten Lebak. *JURNAL AKSIOMA AL-ASAS : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 14–32.
- An'navi, S., & Sukartono. (2023). Problematika Guru dalam Menggunakan Media IT pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 516–527. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2592>
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).

- Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 763–771. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.266>
- Azmi, C. et al. Kurikulum Merdeka dan Pengaruhnya pada Perkembangan Moral Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Journal on Education* 06, 2540–2548.
- Bima Kusuma, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter Tema 8 Pada Materi Pembelajaran PPKn Di Kelas IV SD Negeri 104209 Desa Saentis, (2020).
- Budiono, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan untuk Kelas VIII MTs Negeri 1 Bandar Lampung.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- DESANDI, & ROKI. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Terhadap Literasi Digital Siswa Pada Sub Materi Zat Aditif Kelas Viii Mts Islamiyah Pontianak. *Thesis (Diploma)*, 7(2), 809–820.
- Dewi Astika Indah Sintawati, F. R., Joebago, H. & Agung, L. S. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pengembangan Aplikasi Penilaian Kinerja Guru untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru di SMA Negeri 3 Sragen.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hadi Prayitno, S. & Muttaqien Guru Matematika SMP Negeri, S. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 22 Surabaya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Tahun. *Jurnal Edukasi* 6, (2020).
- Hamli, H. et al. Al-Khidma Covid-19 dan Bimbingan Belajar Masa Pandemi di Desa Keramat Kecamatan Amuntai Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, (2021). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Komik, P. et al. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*. JPPMS vol. 3 <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/> (2019).
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/>

- Lastri, Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal pada Kelas V di MIN 03 KEPAHANG (2022).
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198-214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mariana Olandri Simbolon, Lala Jelita Ananda, Naeklan Simbolon, Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Berbantuan Articulate Storyline Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023.
- Model Pembelajaran ADDIE, Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa,. (2021). Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1-7.
- Muada, K., & Lestari, D. P. (2023). Memanfaatkan Media Canva untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Seni Budaya pada Peserta Didik Kelas X UPW di SMKN 2 Denpasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(3), 549-559.
- Nada Mufti, N., Haki Pranata, O. & Rijal Wahid, M. M. Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* vol. 5 (2020).
- Nasa'i, A., & Sari, N. R. (2023). Desain Media Pembelajaran Sebagai Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal on Education*, 6(1), 1707-1714. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3126>
- Ngiu, Z., Djafri, N., & Arwildayanto, A. (2021). Strategi Guru dalam Pembelajaran Holistik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1429-1438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1798>
- Nugroho, I. A. (2017). *Menulis Tujuan Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Pendidikan, J. & Indonesia, B. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernafasan pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. vol. 1.
- Pranjia, U. R., Ulpa, I. M. & Manthika, S. P. Implementasi Sikap Spiritual dan Sikap Sosial Dalam Sistem Full Day School. vol. 11 <http://journal.uhamka.ac.id/index.php/jpi> (2020).
- Pratami, F., Devita Sari, N., Hidayani, N., & Supriyadi, R. (2024). *Pengembangan E-Komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi*. 14(1). <http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v14i1.14071>
- Purwoko Negeri, T. S. Workshop Penguatan Kompetensi Guru Problem -Based Learning (PBL) To Improve Students' Crithical Thinking Skill. <https://jurnal.uns.ac.id/shes> (2021).
- Putri, F., & Iلمي, D. (2023). Implementasi Strategi Pembelajaran Holistik. *Jurnal El-Rusyd*,

8(1), 63–70.

- Riyadi, L. & Budiman, N. Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Wujud Merdeka Belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik* 5, 40–50 (2023).
- Rohmatul, N. & Fatmawati, L. Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku (Kayanya Alam Negeriku) Berbasis STEM Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, (2020).
- Santri Eka Erawati, Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Strategi Problem Based Learning Terintegrasi Musik pada Pembelajaran Transformasi (2021).
- Sari, R. F. A., & Priwantoro, S. W. (2023). E -Modul Berbasis Canva Sebagai Salah Satu Solusi untuk Mengatasi Kesulitan Peserta Didik dalam Memahami Fungsi Kuadrat. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 127–135.
- Sarina, S., & Hasanah, H. (2022). Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku di Kelas IV SD IT Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 272–288.
- Sinta, T. et al. Kredo 6 (2022) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Karya Naga Terbang. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>.
- Siti Nurhalimah, Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Berbantu Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di MTs Al-Jihad Kerasaan Kabupaten Simalungun (2018).
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>
- Sugiyono, Dr. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D." (2013).
- Suryadi, A. Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid II. <https://www.researchgate.net/publication/364243335>.
- Widowati, R. A. D. (2023). Implementasi Canva dalam Digitalisasi Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil belajar Siswa. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(1), 135–142. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.21-18>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>