



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

PENGEMBANGAN MEDIA GIANT KOMIK BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN PPKN BAGI SISWA KELAS V SDN 100 PALEMBANG

Monalisa¹⁾, Kiki Aryaningrum²⁾, Hetilaniar³⁾

¹⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
E-mail: monmon04lisa@gmail.com

²⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
E-mail: kikiaryaningrum@yahoo.co.id

³⁾ *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia*
E-mail: Hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak. Pengembangan Media *Giant* Komik Berbantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran PPKn Bagi Siswa Kelas V SDN 100 Palembang, tujuan pengembangan ini untuk menghasilkan media *Giant* komik pembelajaran PPKn yang valid dan praktis. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu 4 validator yang terdiri dari 3 dosen Universitas PGRI Palembang dan 1 guru kelas Sekolah Dasar, guru kelas V Sekolah Dasar sebanyak 2 orang, dan siswa kelas V Sekolah Dasar untuk uji coba perorangan yang berjumlah 3 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang dan uji coba lapangan sebanyak 21 orang. Teknik dan instrument pengumpulan data berupa observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang didapat dari hasil angket dan kualitatif dari hasil tahapan penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai presentase validasi media sebesar 74,5%, validasi materi 72% dan validasi bahasa sebesar 75% dengan kategori valid, hasil angket respon guru sebesar 83%, angket respon peserta didik uji coba perorangan 80% dengan kategori praktis, angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil sebesar 81% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: *giant* komik, canva, Model ADDIE, PPKN

Abstract. Development of Giant Comic Media with the Assistance of the Canva Application for PPKn Subjects for Class V Students at SDN 100 Palembang. The aim of this development is to produce Giant Comic media for PPKn learning that is valid and practical. This type of research and development uses (*Research and Development*) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. The subjects in this research were 4 validators consisting of 3 PGRI University Palembang lecturers and 1 elementary school class teacher, 2 elementary school class V teachers, and 3 elementary school class V students for individual trials, group trials. small as many as 9 people and field trials as many as 21 people. Data collection techniques and instruments are in the form of observations and questionnaires. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis obtained from the results of questionnaires and qualitative from the results of the design validation research stages and use trials. Based on the research results, the percentage value of media validation was 74.5%, material validation was 72% and language validation was 75% in the valid category, teacher response questionnaire results were 83%, individual trial student response questionnaires were 80% in the practical category, questionnaire The response from small group trial students was 81% in the very practical category.

Keywords: giant comics, canva, model ADDIE, PPKN

I. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan wadah suatu proses perubahan tingkah laku yang menjadi tonggak awal pembawa perubahan (Adywinata & Wiyasa, 2022). Perubahan mutu pendidikan

sangat diperlukan dalam dunia pendidikan karena merupakan sesuatu yang terus berkembang terutama di era globalisasi ini. Menurut (Saputri, Akhbar, & Aryaningrum, 2021) pendidikan yang ditempuh oleh anak merupakan usaha yang akan

memberikan dampak pada masa yang akan datang, sebagai hasil dari proses pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia sudah sangat Berkembang pesat, telah banyak perubahan yang dilakukan sehingga memberikan dampak terhadap proses belajar siswa. Salah satunya adalah perubahan dan pembaharuan kurikulum. Perubahan kurikulum akan berdampak pada perubahan sistem pembelajaran, tidak terkecuali sistem pembelajaran SD.

Dalam pelaksanaan pembelajaran diharapkan pendidik memiliki acuan dalam proses pembelajaran. Selain dari silabus yang merupakan patokan dalam kerangka pembelajaran, pendidik juga harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan untuk menekankan alur pembelajaran yang sistematis. (Demonika et al, 2020) Komponen dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran meliputi: 1) Identitas Sekolah, 2) Identitas mata pelajaran, 3) kelas/semester, 4) materi pokok, 5) alokasi waktu, 6) tujuan pembelajaran, 7) kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, 8) materi pembelajaran, 9) metode pembelajaran, 10) media pembelajaran, 11) sumber belajar, 12) langkah-langkah pembelajaran, dan 13) penilaian hasil belajar.

Berdasarkan komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah di uraikan, terdapat media pembelajaran yang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengarahkan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar, serta siswa dapat lebih memahami secara mendalam tentang mata pelajaran yang telah dilakukan.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna yang ingin disampaikan dapat terlihat jelas menurut tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut (Nurhayati et al, 2019) media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu (Pitaloka, 2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran tentunya tidak ada batasan apapun dalam penggunaannya di setiap mata pelajaran, tidak terkecuali juga mata pelajaran PPKn di SD. Pembelajaran PPKn sangat penting untuk dibelajarkan kepada siswa SD untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam menjadi warga negara yang baik dan benar sejak dini (Nurmalisa et al, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 11 Januari – 15 Januari 2023 yang dilakukan dengan salah satu guru SD Negeri 100 Palembang, dari hasil wawancara, guru menyatakan bahwa menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu belum menemukan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran terkhususnya materi PPKn yaitu hak dan kewajiban, guru hanya menjelaskan dengan bantuan media gambar dan media audio saja. Selain pemberian pemahaman secara kontekstual kepada siswa, nyatanya siswa juga belum memahami secara sadar akan hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Ketika guru memberikan soal atau tes, beberapa siswa tidak berani atau tidak mampu mengungkapkan pendapatnya, dan siswa seringkali hanya menerima informasi

yang disampaikan oleh guru. Sehingga guru kesulitan memberikan nilai berdasarkan KKM mata pelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan langsung oleh peneliti yang didampingi oleh guru. Kesulitan yang di alami saat pembelajaran PPKn berlangsung, yaitu kurangnya konsentrasi atau fokus peserta didik menyebabkan kurangnya penalaran peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hal ini didukung berdasarkan pernyataan guru pada saat wawancara bahwa kurangnya minat baca peserta didik yang masih tergolong rendah karena pemanfaatan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang digunakan saat pembelajaran PPKn contohnya media gambar atau audio saja. Oleh karena itu, Penggunaan media pembelajaran yang mempunyai visualisasi gambar yang menarik dapat menjadi acuan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran komik. Hal itu digunakan sebab konsep dari materi PPKn adalah memahami. Kesulitan lainnya yang di alami adalah penyajian materi PPKn yang masih bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik karena hanya mengacu pada buku teks atau gambar saja, sehingga menyebabkan peserta didik saat pembelajaran menjadi tidak aktif dan tidak giat saat pembelajaran.

Dari permasalahan yang dihadapi, maka peneliti memberikan solusi yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada pembelajaran PPKn. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada pembelajaran PPKn di antaranya adalah media *Giant* komik. *Giant* komik adalah komik yang berukuran besar, yang berisikan suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan dapat menarik perhatian siswa. Dalam proses pengembangan produk *Giant* komik, peneliti menggunakan salah satu Platform yang membantu untuk menyelesaikan rancangan media *Giant* komik, yaitu aplikasi canva. Menurut (Rahmatullah et al, 2020) canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pitaloka (2017) dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Model Discovery Learning untuk Mata Pelajaran PPKn Subtema Bumi Kelas 2 SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik dijadikan sebagai media alternatif untuk media pembelajaran PPKn, yang didukung dengan hasil validasi materi dan media yang dikategorikan baik dan hasil uji coba terbatas dengan nilai pretest sebesar 92,36 dan posttest sebesar 94,18. Dan uji coba luas dengan nilai pretest sebesar 94,62 dan posttest sebesar 96,10.

Penelitian yang dilakukan oleh Solihah et al, (2022) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan. Dari beberapa penelitian tersebut, menjadi salah satu potensi bahwa media pembelajaran *Giant* komik pada pembelajaran PPKn mempunyai pengaruh yang baik bagi siswa dalam pembelajaran. Adapun riset yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan media komik dalam bentuk *Giant*

komik. Penggunaan media pembelajaran berupa *Giant* komik ini bertujuan untuk menggantikan penyajian materi hak dan kewajiban yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan memberikan guru bentuk ajar yang baru. Selain itu, penting untuk diterapkan untuk proses pembelajaran menjadi lebih aktif, dan semangat belajar siswa meningkat dengan adanya visualisasi gambar yang memberikan informasi bahasa melalui dialog tokoh dalam cerita, sehingga membantu siswa menyerap materi pembelajaran.

II. METHODS

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) yang diterjemahkan sebagai penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2021) metode penelitian dan pengembangan di artikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan terhadap media *Giant* komik berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran PPKn bagi siswa kelas V SDN 100 Palembang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki 5 tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Adapun desain yang telah dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media *Giant* komik, sebagai berikut:

Desain Cover *Giant* Komik



Gambar 1. Cover Depan



Gambar 2. Cover Belakang

Desain Isi *Giant* Komik



Gambar 4. Halaman Awal



Gambar 5. Tampilan Panel



Gambar 6. Rangkuman Materi



Gambar 7. Daftar Pustaka

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah:

1. Analisis (Analyze)

Pada tahap ini yang pertama dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan tentang perlunya pengembangan media pembelajaran.
2. Desain (Design)

Setelah tahap analisis kebutuhan dilakukan, selanjutnya adalah tahap perancangan (desain). Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah membuat storyboard media *Giant* komik, dengan tujuan untuk membuat dan menjelaskan alur atau isi dari media *Giant* komik pada materi hak dan kewajiban.
3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini proses validasi produk dilakukan setelah pembuatan media *Giant* komik telah selesai dibuat. Validasi dilakukan dengan melibatkan 4 validator. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media *Giant* komik yang telah dikembangkan.
4. Implementasi (Implementation)

Implementasi dilakukan dengan 2 (dua) tahapan, yaitu uji coba perorangan dengan 3 (tiga) orang siswa dan uji coba kelompok kecil dengan 9 (sembilan) orang siswa, yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Serta berdasarkan respon penilaian guru dengan melibatkan 2 (dua) orang guru Sekolah Dasar. Tahapan implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media *Giant* komik berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran PPKn bagi siswa kelas V berdasarkan angket respon peserta didik dan guru.
5. Evaluasi (Evaluation)

Setelah melakukan tahap implementasi, selanjutnya melakukan tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *Giant* komik yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Teknik instrumen dan pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan observasi dan angket.

Dalam tahap observasi awal peneliti mengumpulkan data penelitian dengan melakukan tahapan wawancara dengan salah satu guru dan observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel I
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Proses pembelajaran Hambatan dalam proses	1	1
2.	pembelajaran	2, 3, 4	3
3.	Ketersediaan media belajar	5, 6	2
4.	Upaya mengatasi hambatan	7, 8	2
Jumlah			8

1. Lembar angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket validasi dang angket respon guru dan siswa.

a. Angket validasi

Angket validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan tiga angket validasi media pembelajaran, yaitu satu angket validasi media, satu angket ahli materi dan satu angket validasi bahasa. Adapun indikator yang digunakan dalam angket validasi media, materi dan bahasa, disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel II
Kisi-Kisi Angket Validasi Media

No.	Indikator	No. Butir
1.	Kegrafikan	1,2,3,4,5,6
2.	Penyajian Media	7
3.	Kualitas Media	8,9,10
Jumlah		10

(Handayani, Winarni, & Koto, 2021)

Tabel III
Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No.	Indikator	No. Butir
1.	Komponen Kelayakan Isi	1,2,3,4,5,6
2.	Komponen Kebahasaan	7,8
3.	Komponen Penyajian	9,10
Jumlah		10

(Fadillah, 2018)

Tabel IV
Kisi-Kisi Angket Bahasa

No.	Aspek	No. Butir
1.	Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia	1,2,3
2.	Penggunaan Kata	4,5,6
3.	Penggunaan Kalimat	7,8,9,10
Jumlah		10

(Suwarti, Laila, & Permana, 2020)

b. Angket Respon Guru dan siswa

Angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Giant* komik yang dikembangkan. Adapun indikator yang digunakan sebagai berikut:

Tabel V
Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Skor
1.	Materi sesuai dengan KD dan Indikator	

- Isi materi dalam komik sesuai pembelajaran
- Media komik mempermudah guru dalam menyampaikan materi
- Media komik mampu menghilangkan rasa bosan siswa
- Media komik mengaktifkan siswa dalam pembelajaran
- Bahasa yang digunakan mudah di mengerti
- Gambar dan keterangan dalam komik jelas dan mudah dipahami
- Ilustrasi gambar menarik untuk siswa SD
- Mampu meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam pembelajaran
- Cerita dalam komik sesuai dengan materi

(Suwarti, Laila, & Permana, 2020)

Tabel VI
Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Skor
1.	Pembelajaran menggunakan media komik sangat menarik	
2.	Media komik dapat mempermudah dalam mengerti materi	
3.	Penggunaan tata bahasa mudah di mengerti	
4.	Penggunaan menggunakan media komik mengubah cara belajar	
5.	Penggunaan media komik dapat digunakan dimana saja	
6.	Media komik dapat menarik perhatian siswa	
7.	Siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media komik	

(Fadillah, 2018)

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang didapat dari angket. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap tahapan didapat menggunakan angket dan di analisis kevalidan media dan analisis kepraktisan media.

Dalam penilaian skor kevalidan media menggunakan pedoman, sebagai berikut:

Tabel VII
Kriteria Kevalidan Media

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Gulo & Harefa, 2022)

Dalam penilaian skor kepraktisan media menggunakan pedoman, sebagai berikut:

Tabel VIII
Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria
------------	----------

81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Gulo & Harefa, 2022)

III. RESULT AND DISCUSSION

Hasil pengembangan media *Giant* komik berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran PPKn bagi siswa kelas v menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dapat dilihat, sebagai berikut:

Tabel IX
Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Validator

No.	Nama Validator	Aspek Penilaian		
		Media	Materi	Bahasa
1.	DBI	72%	72%	68%
2.	AD	82%	72%	86%
3.	AP	68%	72%	70%
4.	DM	76%	72%	76%
Total Keseluruhan		298	288	300
Rata-Rata (%) Keseluruhan		74,5%	72%	75%
Kriteria		Valid	Valid	Valid

Berdasarkan hasil penilaian ke empat validator mendapatkan nilai presentase sebesar 74,5% dengan kategori "Valid" untuk aspek penilaian media, 72% dengan kategori "Valid" untuk aspek penilaian materi, dan 75% dengan kategori "Valid" untuk aspek penilaian Bahasa. Dengan demikian, media *Giant* komik dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

Tabel X
Hasil Angket Respon Guru

No.	Nama	Jumlah Skor	Presentase (%)
1.	SEG	42	84%
2.	MS	41	82%
Jumlah Keseluruhan		166	
Rata-Rata (%)		83%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil angket respon guru pada tabel tersebut, terlihat bahwa hasil presentase angket respon guru sebesar 83%, hasil tersebut menunjukkan bahwa kriteria media *Giant* komik "Sangat Praktis".

Tabel XI
Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No.	Nama Siswa	Presentase (%)	Kriteria
1.	MYS	88%	Praktis
2.	WK	82%	Sangat Praktis
3.	AA	70%	Praktis
Jumlah		240	
Rata-Rata		80 %	
Kriteria		Praktis	

Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba perorangan dapat dinyatakan bahwa media *Giant* komik "Praktis".

Tabel XII
Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Presentase (%)	Kriteria
1.	AS	80%	Praktis
2.	VK	82%	Sangat Praktis
3.	DU	74%	Praktis
4.	HF	78%	Praktis
5.	DA	72%	Praktis
6.	MKP	80%	Praktis
7.	TI	86%	Sangat Praktis
8.	FZ	88%	Sangat Praktis
9.	APF	88%	Sangat Praktis
Jumlah		728	
Rata-Rata		81%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik terhadap media *Giant* komik diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,0% dengan kriteria "Sangat Praktis" karena masuk dalam kriteria $\geq 80\%$.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian *Researche and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang berguna untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media *Giant* komik pada materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

Hasil penelitian ini didapatkan melalui proses validasi yang terdiri dari 4 (empat) validator terhadap media *Giant* komik yang telah dikembangkan. Validasi yang pertama oleh validator I didapatkan skor keseluruhan sebesar 212 dengan penilaian dalam 3 aspek yaitu, media, materi, dan bahasa dengan rata-rata nilai presentase sebesar 71% dengan kategori "Valid". Validasi yang kedua oleh validator II didapatkan skor keseluruhan 240 dengan penilaian dalam 3 aspek, yaitu media, materi, dan bahasa dengan rata-rata presentasi 80% dengan kategori "Valid". Validasi yang ketiga oleh validator III dengan memperoleh skor keseluruhan 210 dalam penilaian 3 aspek yaitu media, materi, dan bahasa dengan rata-rata presentase sebesar 70% dengan kategori "Valid". Validasi ke empat oleh validator IV memperoleh skor keseluruhan 224 dengan rata-rata skor 75% dengan kategori valid.

Tahap selanjutnya adalah uji coba perorangan dengan melibatkan 3 orang siswa dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa berdasarkan kelompok belajar rendah, sedang, dan tinggi. Uji coba perorangan didapat kan presentase sebesar 80% dengan kategori "Praktis". Selanjutnya uji coba kelompok kecil didapatkan presentase sebesar 81% dengan kategori "Sangat Praktis". Serta berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon guru didapatkan presentase sebesar 83% dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, berdasarkan penilaian uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, serta angket respon guru disimpulkan bahwa media *Giant* komik "Sangat Praktis" dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, hal itu didukung dengan adanya beberapa penelitian terdahulu. (Muliani, 2020, p. 40) dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media

Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar". Dengan memperoleh hasil uji kelayakan media oleh ahli media masuk dalam kategori baik dengan nilai kelayakan 4,13 dan persentase kualitas media 82,67%. Hasil uji materi oleh ahli materi dalam kategori sangat baik dengan nilai kelayakan 4,5 dan persentase kualitas materi 90%. Hasil uji coba lapangan kepada 30 peserta didik masuk dalam kategori sangat baik dengan presentasi 88,71%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di jenjang sekolah dasar.

(Masfufah, Damanhuri, & Rahman, 2021, p. 777) dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN CIBOMO". Penelitian ini menghasilkan berupa media pembelajaran komik yang memuat materi memahami hubungan symbol dengan makna sila-sila Pancasila pada mata pelajaran PPKn. Media pembelajaran ini merupakan komik yang dicetak dengan berukuran A5. Dari data yang diperoleh, media komik ini mendapatkan rata-rata skor validasi ahli sebesar 94,1% sehingga mendapatkan kategori "sangat layak", dan mendapat rata-rata skor sebesar 94,4% dari respon peserta didik dan masuk dalam kriteria "sangat layak", selanjutnya memperoleh nilai sebesar 94% dari respon pendidik yang mendapatkan kriteria "sangat layak". Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran PPKn materi memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila ini layak dan dapat dipergunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban guru dan siswa menggunakan media *Giant* komik sebagai pelengkap dari buku tematik kelas V sekolah dasar untuk menambah wawasan serta mengubah cara belajar siswa yang masih terpaku pada buku tematik yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik, peserta didik menjadi pasif dan hanya menerima materi saja dari guru. Namun demikian, dalam proses pengimplementasian media *Giant* komik tentunya terdapat kekurangan tersendiri, yaitu: 1) siswa yang beragam karakteristik seperti susah di atur dan kurang fokus, 2) tidak semua peserta didik dapat menganalisa makna materi yang ada dalam *Giant* komik. Disamping itu, terdapat kelebihan yang didapat dari penggunaan media *Giant* komik, yaitu: 1) Media *Giant* komik dapat mengubah cara belajar siswa, peserta didik lebih interaktif saat pembelajaran dikarekan visualisasi komik yang dapat menarik rasa perhatian siswa untuk bertanya berdasarkan gambar yang ada dalam *Giant* komik, 2) mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Maka dari itu peneliti berupaya semaksimal mungkin agar media *Giant* komik ini menjadi suatu produk pengembangan yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami makna pembelajaran terkhususnya materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn Sekolah Dasar.

IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Giant* komik berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran PPKn bagi siswa kelas V Sekolah Dasar disimpulkan bahwa media

Giant komik yang dikembangkan menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dinyatakan "Valid" berdasarkan hasil penilaian dari 4 validator mendapatkan nilai presentase sebesar 74,5% dengan kategori "Valid" untuk aspek penilaian media dengan indikator penilaian yang berjumlah masing-masing 10 pernyataan dari penilaian kegrafikan media, penyajian media serta kualitas media, 72% dengan kategori "Valid" untuk aspek penilaian materi dengan indikator penilaian yang berjumlah 10 pernyataan dari penilaian komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan, dan komponen penyajian, dan 75% dengan kategori "Valid" untuk aspek penilaian bahasa dengan indikator penilaian yang berjumlah masing-masing 10 pernyataan dari penilaian penggunaan ejaan bahasa Indonesia, penggunaan kata, serta penggunaan kalimat. Media *Giant* komik juga dinyatakan "Praktis" berdasarkan penilaian dari hasil uji coba perorangan dengan rata-rata presentase sebesar 80% dan 81% berdasarkan penilaian hasil uji coba kelompok kecil dengan kategori "Sangat Praktis", serta berdasarkan hasil respon guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 83% dengan kategori "Sangat Praktis".

REFERENCES

- Adywinata, I. S., & Wiyasa, I. N. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn Sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 480.
- Demonika, S. D., Mustadi, A., & Rezkillah, I. I. (2020). Implementasi Tematik Intergratif Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 818.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 41.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*, 294.
- Handayani, T., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 27.
- Masfufah, S., Damanhuri, & Rahman, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas Iv Sdn Cibomo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 777.
- Muliani, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah Disekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 40.
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 68.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 35.
- Nuryanah, Zakiah, L., Fahrurrozi, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 3053, doi:https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244
- Pitaloka, S. D. (2017). Pengembangan Media Komik Dengan Model Discovery Learning Untuk Mata Pelajaran PPKn Subtema Bumi Kelas 2 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 485.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 319.

- Saputri, N., Akhbar, M. T., & Aryaningrum, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 968.
- Solihah, Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal ILMU PENDIDIKAN*, 5186.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarti, Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 147.