

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
CANVA PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA
MATERI SUMBER ENERGI**

**Pendekatan Penelitian *Research and Development* pada Peserta
Didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kawungluwuk Kabupaten
Cianjur Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan**



Oleh

Sucita Nurafrilian

037118112

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN**

BOGOR

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI SUMBER

Pendekatan Penelitian *Research and Development (R&D)*
pada Peserta Didik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Kawungluwuk
Kabupaten Cianjur Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

Sucita Nurafrihan (037118112)

Menyetujui :

Pembimbing Utama,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

Pembimbing Pendamping,



Yudhie Suchyadi, M.Pd
NIK. 1.0400016357

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar dapat diseragamkan. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan antusias belajar dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menarik, bermakna, dan menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah inovasi pada media pembelajaran yang menarik, variatif, dan inovatif menggunakan aplikasi canva serta menguji kelayakan dan validitas terhadap media yang dikembangkan yakni media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan subjek penelitian peserta didik kelas III SDN Kawungluwuk Kab. Cianjur. Prosedur dan tahap pengembangan pada media komik digital sumber energi berbasis canva menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan media komik digital sumber energi berbasis canva secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi penilaian dilakukan proses sebanyak dua kali karena dilakukannya revisi untuk menghasilkan produk yang terbaik. Hasil validator ahli media ke 1 memperoleh 91% dan ke 2 memperoleh 92%, hasil dari validator ahli bahasa ke 1 memperoleh 64% dan ke 2 memperoleh 100%, hasil dari validator ahli materi ke 1 memperoleh 84% dan ke 2 memperoleh 88%. Hasil keseluruhan dari semua validator memperoleh hasil 80% dan ke 2 memperoleh hasil 93% mengalami peningkatan. Sementara itu hasil angket respon peserta didik memperoleh 94%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi sumber energi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran variatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan; Inovasi media pembelajaran, Komik Digital, Canva, Sumber Energi.