

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD YAPIS 02 MANOKWARI

<sup>1</sup>Siti Muflihah, <sup>2</sup>Siti Fatimahtun Zahra, <sup>3</sup>Deni Yuliani, <sup>4</sup>Irawati

<sup>1,2,3,4</sup>STKIP Muhammadiyah Manokwari

Email: [lychamuf@gmail.com](mailto:lychamuf@gmail.com)

---

### **Kata kunci:**

Komik Digital berbasis  
Canva; Pembelajaran IPS

---

### **ABSTRAK**

Jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang yang sangat fundamental dalam dunia pendidikan, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam sebuah sistem pembelajaran. Ketiadaan media berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif, siswa merasa bosan dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam observasi awal peneliti di SD Yapis 02 Manokwari, kepala sekolah menyatakan bahwa dari hasil supervisi yang telah dilakukan di kelas III, pembelajaran IPS masih bersifat monoton dan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru sehingga kurang menarik minat maupun antusias siswa. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu upaya dalam mengembangkan pembelajaran adalah dengan melakukan transformasi media pembelajaran yang semula bersifat konvensional dan membosankan menjadi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPS di SD Yapis 02 Manokwari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain One-Shot Case Study.

---

### **ABSTRACT**

The elementary school education level is a very fundamental level in the world of education, the development of science and technology (IPTEK), and the demand to improve the quality of learning are increasingly encouraging efforts to update technological results in the learning process. Learning media occupies a very important position in a learning system. The absence of media has an impact on the learning process that is less effective, students feel bored in learning so that the material delivered does not achieve the desired learning goals. In the initial observation of researchers at SD Yapis 02 Manokwari, the principal stated that from the results of the supervision that had been carried out in grade III, social studies learning was still monotonous and learning was still teacher-centered, so that students felt bored with the media used by teachers so that they were less interested in and enthusiastic students. Therefore, a media is needed that can increase students' interest in learning so that learning is more interesting and enjoyable. One of the efforts to develop learning is to transform learning media that was originally conventional and boring into creative and innovative learning media. This study aims to determine the effectiveness of the Use of Canva-Based Digital Comic Media in Social Studies Learning at SD Yapis 02

---

### **Keywords:**

*Canva-based Digital  
Comics; Social Studies  
Learning*

## **PENDAHULUAN**

Jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang yang sangat fundamental dalam dunia pendidikan, karena pada jenjang tersebut siswa memerlukan pondasi pengetahuan yang kuat, oleh karena itu guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus menanamkan konsep dasar secara maksimal kepada siswa ditengah abad 21 ini. Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan mengalami perubahan-perubahan substansial baik dalam prosesnya ataupun dalam perkembangannya. Proses pembelajaran merupakan substansi dasar yang membutuhkan perhatian khusus, sehingga guru harus selalu berinovasi agar pembelajaran lebih bermakna serta materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik secara komperhensif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dalam sebuah sistem pembelajaran. Ketiadaan media berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif, siswa merasa bosan dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam observasi awal peneliti di SD Yapis 02 Manokwari, kepala sekolah menyatakan bahwa dari hasil supervisi yang telah dilakukan di kelas III, pembelajaran IPS masih bersifat monoton dan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru serta kurang menarik minat maupun antusias siswa. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu upaya dalam mengembangkan pembelajaran adalah dengan melakukan transformasi media pembelajaran yang semula bersifat konvensional dan membosankan menjadi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Komik digital merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung agar tercipta pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Penggunaan komik sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu ket ertarikan siswa dalam menyimak dan memahami materi pembelajaran. Melalui media komik digital juga bisa membantu membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa yang selama ini merasa bosan dengan buku teks maupun modul yang relatif tebal dan cenderung le bih terkesan serius tanpa diselingi dengan humor yang dapat merelaksasi otak siswa tersebut.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain One-Shot Case Study, dimana pada prosesnya peneliti melakukan uji coba variabel untuk melihat efektivitas hasil dari pemberian perlakuan (treatment).

Penelitian ini dirancang dengan 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan pengamatan, seperti pada diagram berikut:



Gambar 1.1 Tahapan Penelitian

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Media pembelajaran yang sering kita dengar kerap dikaitkan dengan teknologi pendidikan, jika kita lihat artinya sendiri secara harfiah media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Secara lebih khusus menjelaskan bahwa pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Penggunaan media pembelajaran sendiri akhir-akhir ini sangat beragam, karena penggunaan media pembelajaran didasari oleh materi dan tingkat pemerolehan sarana prasarana serta mengikuti perkembangan zaman dalam pembuatannya. Penggunaan media pembelajaran sendiri dimaksudkan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa disaat proses pembelajaran konvensional tak dapat menjangkau materi yang harus disampaikan kepada siswa. Menurut (Sudjana dan Rivai,2010) ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran, yaitu: (1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, (6)

sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Komik merupakan salah satu media visual yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran saat ini. Pada mata Pelajaran IPS di kelas III SD Yapis 02 Manokwari. Ada beberapa dampak yang dirasakan oleh siswa setelah menggunakan media komik berbasis canva, antara lain : 1) Motivasi Belajar Siswa Meningkat. Penggunaan media komik digital berbasis Canva menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi kelas dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan fokus selama pembelajaran IPS menggunakan media komik digital dibandingkan dengan metode konvensional. 2) Meningkatkan Pemahaman Materi. Berdasarkan tes evaluasi yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi IPS. Rata-rata nilai tes siswa meningkat sebesar 20% setelah penggunaan media komik digital. 3) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. Penggunaan komik digital mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Siswa lebih sering mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang isi komik serta relevansinya dengan materi IPS.

### **Pembahasan**

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPS merupakan ilmu yang sangat sentral dan penting yang harus dipelajari oleh siswa, karena selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan jual-beli, interaksi sosial yang berhubungan dengan masyarakat, begitupun teknologi transportasi atau dengan kata lain bahwa dalam IPS memuat berbagai peristiwa yang telah terjadi, sedang terjadi bahkan lebih luas lagi berisi tentang bagaimana memprediksi hal-hal yang akan terjadi.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan salah satu rumpun mata pelajaran tematik yang harus dipelajari, karenanya akan terjadi kecenderungan sikap dalam diri siswa terhadap mata pelajaran tersebut, baik yang positif maupun yang negatif. Siswa yang mempunyai sikap positif terhadap pembelajaran IPS cenderung akan menempuh usahanya belajar dengan keras, mempunyai intensitas belajar yang tinggi, dan penuh konsentrasi terhadap pembelajaran IPS.

Sebaliknya siswa yang bersikap negatif terhadap pelajaran IPS cenderung tidak akan menunjukkan kesungguhan dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran IPS di SD adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Media komik digital berbasis Canva sesuai dengan kurikulum IPS di SD Yapis 02 Manokwari. Konten komik disesuaikan dengan topik-topik yang ada dalam silabus, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaitkan isi komik dengan materi yang diajarkan. Canva sebagai platform untuk membuat komik digital yang sangat mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Fitur-fitur yang ada mempermudah proses pembuatan dan pengeditan komik, sehingga guru merasa terbantu dengan adanya media komik digital ini karena dapat membuat proses

pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan. Siswa juga memberikan respon positif dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan media komik digital berbasis Canva dalam pembelajaran IPS di SD Yapis 02 Manokwari terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aggleton, J. (2019). Defining digital comics : a British Library perspective De fi ning digital comics : a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393-409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia

Kariper, Afsin. (2014). Utility of Concept Cartoons in Diagnosing and Overcoming Misconceptions Related to Photosynthesis. *European J of Physics Education*, 5(2), 15-19  
Laubrock, J. (2019). Computational Approaches to Comics Analysis. 1–37. <https://doi.org/10.1111/tops.12476>

Mohamad, Suharti K. Mohamad (2022). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Metode Simulasi Di Kelas VI SDN No.89 Sipatana. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.483-490.2022>

Nasution. (2015). *Kajian Pembelajaran IPS di Sekolah*. Surabaya: Unesa University Press

Styaningsih, H. A., Winarno, & Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar Ppkn Siswapada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegakan Ham. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(2), 129–140.

Sudjana, Nana & Ahmad, Rivai.(2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo

*Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPS Di SD Yapis 02 Manokwari*

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)*. Bandung: Alfabeta

Whitman, N. R. (2015). Pengembangan Media Komik sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam dan Lingkungan pada Siswa Kelas IV Pendowoharjo Sleman. *Jurnal PP*. Volume 2 No. 15.

---



**work is licensed under a**  
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License