

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-COMIC BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 58/II SARI MULYA

Feby Kharisna¹, Agus Saputra², Ria Setiawati³

Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia¹²³

E-mail: febykharisna@gmail.com^{1*}, saputra45agus@gmail.com², riasetiawatiwati@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini dikarenakan kurang inovatifnya bahan ajar yang digunakan masih dalam bentuk cetak dan berpatokan pada buku paket. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan bahan ajar e-comic berbantuan canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* (R&D). model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluate*). Hasil validasi bahan ajar berbantuan *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia divalidasi oleh lima validator, yaitu hasil aspek bahasa 87,5% dengan kategori sangat valid, validasi ahli kegrafikan 88,3% dengan kategori sangat valid, validasi ahli modul ajar 90%, validasi ahli soal 88,8% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli materi 86,9% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis angket respon pendidik mendapatkan hasil 100% dengan kategori sangat praktis dan angket respon peserta didik 94,6% dengan kategori sangat praktis. Pada uji efektivitas diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Bahan Ajar; *E-Comic*; *Canva*; Bahasa Indonesia.

Abstract

This research is motivated by the difficulties of students in understanding learning materials, especially in Indonesian Language subjects, due to the lack of innovative teaching materials used, which are still in printed form and based on textbooks. The purpose of this research is to produce e-comic teaching materials assisted by Canva in Indonesian Language subject that are valid, practical, effective. The research method used is the Research and Development (R&D) method. The development model used is the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation result of teaching materials assisted by Canva in Indonesian Language subject were validated by five validators, with the following result: language aspect 87,5% with very valid category, graphic design expert validation 88,3% with very valid category, learning module expert validation 90%, question

333

Kharisna, F., Saputra, A., Setiawati, R. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-COMIC BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 58/II SARI MULYA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 333-346.
<https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3207>

expert validation 88,8% with very valid category, and material expert validation 86,9% with very valid category. The result of the analysis of educator response questionnaires obtained 100% with very practical category and student response questionnaires 94,6% with very practical category. In the effectiveness test, an average score of 90% was obtained with a very effective category.

Keywords: Teaching Materials; E-Comic. Canva; Indonesian Language.

Submitted: 2025-06-25. **Revision:** 2025-08-12. **Accepted:** 2025-06-15. **Publish:** 2025-11-02.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlakukan bagi dirinya, Masyarakat, negeri, dan bangsanya (Anggrayni et al., 2023). Abad ke-21 merupakan abad kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan (Suarni et al., 2021). Kemajuan tersebut membawa kebaikan, salah satunya adalah pada bidang Pendidikan (Purnasari & Sadewo, 2021). Untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman, pendidikan harus beradaptasi salah satunya dengan melibatkan teknologi didalam prosesnya (Hanifa et al., n.d.). Kecanggihan teknologi baru ini juga memberikan pengaruh dan perubahan terhadap pola pikir dan perilaku manusia, salah satuya membaca lebih sedikit dibandingkan aktivitas internet (Handayani et al., 2023). Kemajuan teknologi juga membawa perubahan perubahan yang signifikan terhadap paradigma Pendidikan. Aspek Pendidikan yang paling penting dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti kemajuan teknologi adalah media belajar (Salsabila Fadillah, 2022). Hal

tersebut memberikan pengaruh yang besar pada pola interaksi guru dan peserta didik (Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, 2020) Salah satu bukti nyata dari perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan adalah perubahan kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka (Habibah, 2022). Kurikulum ini merangkai program terencana dan disusun secara sistematis agar tercapai tujuan pembelajaran (Estuhono Estuhono et al., 2023).

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Saputra et al., 2024). Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 terdapat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa dalam muatan Bahasa Indonesia, keterampilan-keterampilan tersebut meliputi keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, memirsa, dan membaca) dan keterampilan berbasis produktif (berbincang, menulis, dan presentasi). Selain itu, pada Kelas III SD yang termasuk kedalam Fase B memiliki Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan kemampuan menyimak dan menyampaikan pendapat sehingga peserta didik mampu memahami

serta menyampaikan pendapat tentang isi cerita. Hal ini merupakan suatu upaya untuk memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar pada peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Shahwa et al., 2024). Dalam hal ini, guru dituntut agar lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran dengan memanfaatkan benda sekitar, teknologi dan perangkat pembelajaran atau bahan ajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan media akan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Guspitawati et al., 2022). Media pemelajaran sangat berguna untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi (Agustina et al., 2022).

Adapun bahan ajar yang merupakan salah satu komponen yang terdapat dalam perangkat pembelajaran dan berfungsi sebagai alat atau media yang membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran (Fitriani & Putri, 2020). Dalam pembelajaran, kita harus merangsang semangat belajar peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Kharisna et al., 2021). Selain itu dengan penggunaan media diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep materi pelajara semakin baik dan dapat menumbuhkan minat dan maotivasi bagi siswa untuk belajar (E Estuhono et al., 2023)Salah satu contohnya yaitu penggunaan bahan ajar berbasis elektronik, dengan adanya bahan ajar elektronik ini mudah digunakan dimana saja baik di

sekolah ataupun di rumah, contohnya seperti *e-book*, *e-modul*, *e-comic*, dan *e-quiz*.

Adapun *e-comic* merupakan salah satu contoh bahan ajar yang berbasis elektronik, yang mana *e-comic* ini merupakan bahan ajar media visual digital untuk menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami, dengan menampilkan fitur bacaan dan gambar yang dirangkai menjadi sebuah alur cerita. *e-comic* ini sama halnya seperti komik tetapi dikembangkan menjadi elektronik komik yang berbentuk file, dimana *e-comic* ini termasuk kedalam media bahan ajar yang menarik dan inovatif karena memuat gambar yang berwarna, animasi, dan sebuah cerita.

Berdasarkan pengamatan selama PLP berlangsung ditemukan permasalahan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga media pembelajaran kurang bervariasi. Melalui observasi di SDN 58/II Sari Mulya didapatkan sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap seperti proyektor, layar proyektor, laptop, dan akses internet seperti *Wi-Fi*. Selain pengamatan selama PLP dan observasi penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas III SDN 58/II Sari Mulya penulis memperoleh informasi bahwa dan secara keseluruhan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Pada kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut khususnya Kelas III, bahan ajar yang sering digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah buku cetak, LKS, PPT (*Power Point*), dan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*. Pada penggunaan bahan ajar yang

sering digunakan yaitu modul ajar cetak dan buku cetak sebagai sumber belajar. Selain itu kurangnya pemanfaatan teknologi seperti kurangnya inovasi bahan ajar yang berbasis elektronik. Peserta didik terkadang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran juga masih terdapat peserta didik yang sering teralihkan fokusnya seperti asik bermain sendiri dengan alat tulis pada saat guru menjelaskan didepan, selain itu juga terdapat peserta didik yang asik berbincang dengan teman sebangku. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan selama proses pembelajaran, sehingga membutuhkan pengembangan media bahan ajar yang menarik dan menyenangkan salah satunya bahan ajar ajar *e-comic*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bahan ajar menjadi komponen penting pada pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dan tercapainya tujuan Pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kharisna & Amini, 2023) produk bahan ajar yang dikembangkan merupakan buku elektronik yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai referensi sumber belajar. Hal ini juga memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran dapat lebih bervariatif, interaktif, dan inovatif (Rahman & Fujiaturrahmah, 2020). Maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar *e-comic* berbantuan *Canva* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 58/II Sari Mulya yang valid, praktis, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) Metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Dalam penelitian ini penulis mengembangkan bahan ajar *e-comic* berbantuan *Canva* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 58/II Sari Mulya. Data diperoleh dari data primer dan data sekunder. Data primer dan data sekunder yang diperoleh melalui hasil perolehan validasi dari kelima aspek, meliputi aspek modul ajar, bahasa, soal tes, materi, dan aspek kegrafikan, praktikalitas diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik, serta data efektivitas yang diperoleh melalui tes soal terhadap bahan ajar *e-comic*.

Dalam pengembangan *e-comic* ini menggunakan model (*Analyze, Design, Development, Implementaion, Evaluation*) ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilakukan investigasi awal terhadap kebutuhan peserta didik, karakter peserta didik, dan kurikulum. Analisis kebutuhan ini dilakukan penulis dengan menganalisis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Wawancara dengan guru dan peserta didik dapat

memberikan informasi yang diperlukan untuk tahap analisis.

a. Analisis kebutuhan

Langkah analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan pada SDN 58/II Sari Mulya. Dalam hal ini berdasarkan observasi dan wawancara terdapat sarana dan prasarana lengkap. Dengan permasalahan yang terjadi ialah penggunaan bahan ajar yang terbatas dan belum bervariasi, sehingga membutuhkan pengembangan bahan ajar *e-comic* yang menarik dan menyenangkan.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik melibatkan analisis bakat peserta didik, pengetahuan sebelumnya, dan perkembangan kognitif untuk menentukan kualitas peserta didik yang akan menjadi topik pengembangan produk.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah (Estuhuno et al., 2023). Secara keseluruhan kurikulum yang digunakan oleh SDN 58/II Sari Mulya yaitu kurikulum Merdeka termasuk di kelas III. Dalam hal ini, penulis ingin menganalisis bagian materi pada bab

6 Tersesat dengan pokok bahasan diantaranya yaitu menentukan isi pengumuman, kalimat ajakan dan kalimat larangan, dan menentukan konflik dalam sebuah cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia semester genap.

2. Tahap Desain (*Design*)

1. Perancangan instrument

- a. Instrument validasi
- b. Instrument praktikalitas
- c. Instrument efektivitas

2. Perancangan *design*

- a. Merancang media *e-comic* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

- b. Merancang bagian depan komik atau *cover*

- c. Mendesain bahan ajar *e-comic*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan bahan ajar *e-comic*. Setelah itu penulis memproduksi media berupa bahan ajar *e-comic* dan dilakukan uji validasi serta respon guru.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini setelah produk dilakukan validasi oleh para ahli validasi selanjutnya

mengimplementasikan produk yang dikembangkan pada kelompok kecil (Putra et al., 2021).

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahapan ini, evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengebangunan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini, penulis telah melakukan observasi di SDN 58/II Sari Mulya pada kelas III dan telah melakukan wawancara terhadap wali kelas III. Hasil investigasi awal yang dilakukan di SDN 58/II Sari Mulya mengenai kurikulum, modul, yang digunakan pada sekolah tersebut secara keseluruhan sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan perangkat pembelajaran yang berupa modul ajar yang dilengkapi dengan model pembelajaran sesuai dengan komponen modul ajar. Terdapat informasi bahwa masih kurangnya inovasi sumber pembelajaran seperti bahan ajar yang masih menggunakan buku paket serta buku lain yang relevan dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Kenyataannya di sekolah tersebut masih terdapat kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran terutama pada sumber pembelajaran seperti bahan ajar. Maka dari itu

penulis mengembangkan bahan ajar yang berbasis elektronik dalam bentuk *e-comic* untuk guru dan peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Hasil analisis peserta didik di SDN 58/II Sari Mulya kelas III yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 5 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, tahap ini berhubungan dengan sifat maupun watak peserta didik. Pada dasarnya setiap peserta didik memiliki watak dan sifat yang berbeda-beda atau beranekaragam. Seperti halnya peserta didik di SDN 58/II Sari Mulya kelas III yang rata-rata berusia 8-9 tahun dimana pada rentan usia tersebut peserta didik mudah bosan dalam belajar dan lebih suka mengobrol dengan teman atau ada juga yang asik bermain sendiri daripada memperhatikan guru mengajar di depan. Hal ini disebabkan karena penyajian materi pada proses pembelajaran masih berfokus pada buku paket sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memahami materi pembelajaran yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar. Sebagian peserta didik memberikan pernyataan bahwa mereka lebih menyukai penyajian materi yang berinovasi seperti ada gambar-gambar yang menarik terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

yang cenderung banyak mengandung unsur cerita. Penggunaan sumber belajar yang menarik dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam memahami materi yang nantinya akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu penulis mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar dalam bentuk komik digital atau *e-comic*.

c. Analisis kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum informasi yang didapatkan oleh penulis di SDN 58/II Sari Mulya secara keseluruhan telah diterapkan kurikulum Merdeka termasuk di kelas III atau biasa disebut Fase B. Analisis materi penting sekali untuk dilakukan sebelum pengembangan bahan ajar dikarenakan agar dapat mengetahui materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum (Saputra et al., 2023), dalam hal ini penulis lebih fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada BAB VI TERSESAT dengan cakupan materi menentukan isi dalam pengumuman, kalimat ajakan dan kalimat larangan, serta menentukan konflik dalam sebuah cerita. Pada materi ini telah mencakup capaian pembelajaran (CP). Tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang terdapat pada modul ajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini penulis melakukan tahap perancangan instrument penilaian kelayakan media bahan ajar *e-comic* untuk pembelajaran di kelas III SD yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap perancangan ini terdapat instrument sebagai acuan yang akan divalidasikan diantaranya sebagai berikut:

a. Lembar instrument penelitian

1) Lembar instrument validasi

Pada lembar validasi ini dirancang bertujuan untuk mengetahui hasil kevalidan dari bahan ajar *e-comic* yang dinilai oleh validator.

2) Lembar instrument praktikalitas

Pada lembar praktikalitas dirancang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar *e-comic* itu sendiri, yang diisi oleh guru dan peserta didik.

3) Lembar instrument efektivitas

Pada lembar efektivitas dirancang untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik setelah diterapkannya bahan ajar *e-comic*. Lembar efektivitas berisi soal pilihan ganda dan soal isian.

b. Mendesain produk

1) Halaman depan

Pada halaman depan terdapat sampul atau *cover* yang menunjukkan informasi mengenai mata pelajaran dan isi materi yang akan dipelajari. Didesain dengan penampilan

yang menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.



Gambar 1. Cover depan

2) Halaman daftar isi

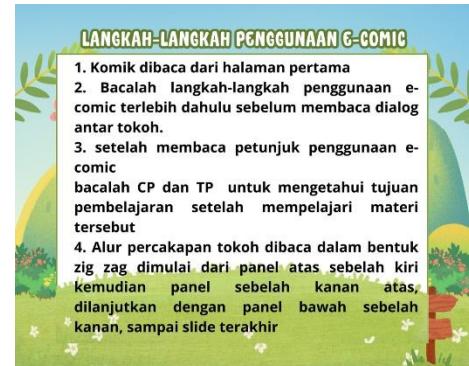
Pada halaman ke dua terdapat daftar isi untuk memudahkan pembaca mencari materi yang diinginkan.

DAFTAR ISI	
Daftar Isi.....	2
Petunjuk Penggunaan.....	3
Topik A Menentukan Isi Pengumuman.....	4
Capaian Pembelajaran.....	5
Tujuan Pembelajaran.....	5
Topik B Kalimat Larangan dan Kalimat Ajakan.....	10
Capaian Pembelajaran.....	11
Tujuan Pembelajaran.....	11
Topik C Memahami Konflik Dalam Cerita.....	15
Capaian Pembelajaran.....	16
Tujuan Pembelajaran.....	16
Daftar Prestasi.....	21

Gambar 2. Daftar isi

3) Langkah-langkah penggunaan e-comic

Pada halaman ketiga terdapat langkah-langkah penggunaan *e-comic* agar memudahkan pembaca dalam membaca *e-comic*



Gambar 3.langkah-langkah penggunaan *e-comic*

4) Halaman pembatas topik

Pada halaman keempat terdapat pembatas antar topik, hal ini berfungsi untuk mengetahui batas akhir topik materi.



Gambar 4. Halaman pembatas topik

5) Halaman capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP)

Pada setiap topik terdapat capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP)



Gambar 5. CP, TP, dan ATP

6) Halaman apersepsi

Pada bagian ini terdapat apersepsi. Sebelum masuk ketopik inti perlu adanya apersepsi.



Gambar 6. Apersepsi

7) Topik materi

Pada bagian ini telah merujuk pada materi inti.



Gambar 7. Topik materi

8) Daftar Pustaka

Pada lembar akhir terdapat daftar pustaka. Isi dalam Daftar Pustaka berisi sumber materi yang didapatkan.



Gambar 8. Daftar pustaka

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan untuk menguji kelayakan bahan ajar *e-comic* yang telah dibuat. Kegiatan ini terdiri dari terdiri atas tiga, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Ketiga tahap ini dilakukan secara berurutan. Untuk lebih jelas, kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 1. Validasi Uji Coba Bahan Ajar

<i>E-Comic</i>		
Aspek	Nilai	Kategori
Bahasa	87,5%	Sangat valid
Kegrafikan	88,3%	Sangat valid
Modul ajar	90%	Sangat valid
Soal tes	88,8%	Sangat valid
Materi	86,9%	Sangat valid
Rata-rata	88,3%	Sangat

		valid
--	--	-------

Berdasarkan tabel 1 di atas diketahui bahwa hasil validasi bahan ajar *e-comic* diperoleh nilai rata-rata 88,3% dengan kategori sangat valid.

Tabel 2. Deskripsi Data Praktikalitas Bahan Ajar *E-Comic*

No	Praktisi	Nilai	Kategori
1	Pendidik kelas III SDN 58/II Sari Mulya	100%	Sangat praktis
2	Peserta didik kelas III SDN 58/II Sari Mulya	94,6%	Sangat praktis
Rata-rata		97,3%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 2 di atas telah diketahui bahwa hasil praktikalitas yang dinilai oleh pendidik dan peserta didik diperoleh hasil rata-rata 97,3% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Efektivitas Bahan Ajar *E-Comic*

Kriteria	Jumlah	Skor kriteria dan skor maksimum
Uji coba bahan ajar <i>e-comic</i>	1260,0	$E=1260,0/14\times100\% = 90,0\%$

Berdasarkan tabel 3 di atas diketahui nilai uji efektivitas bahan ajar *e-comic* didapatkan hasil rata-rata 90% dengan kategori sangat valid.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Jika pada tahap pengembangan bahan ajar dinyatakan valid oleh validator maka bahan ajar *e-comic* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba ini nantinya akan menjadi acuan untuk direvisi kembali oleh penulis. Uji coba bahan ajar *e-comic* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III dilakukan di SDN 58/II Sari Mulya dengan jumlah peserta didik 14 peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi merujuk pada prosedur pengembangan yang dilakukan oleh penulis. Evaluasi dilakukan pada setiap langkah prosedur pengembangan, dengan adanya evaluasi agar penelitian dilaksanakan dapat sesuai dengan alur yang ditentukan. Pada tahap validasi terdapat saran dan perbaikan dari validator dengan menunjukkan adanya perbaikan pada desain yang masih terlihat monoton. Pada lembar praktikalitas dapat dilihat dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik. Selain itu pada lembar efektivitas dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Bahan ajar *e-comic* berbantuan *Canva* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di sekolah dasar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dikemas dalam bentuk digital atau elektronik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Shahwa et al., 2024) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic* melalui

Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis *E-Comic*.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam hal keduanya sama-sama mengembangkan bahan ajar dengan berbasis elektronik dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu juga terdapat persamaan lain dari segi model penelitian, yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE. Selain adanya persamaan juga terdapat perbedaan yaitu penelitian sebelumnya menggunakan mata Pelajaran IPAS sedangkan penelitian ini menggunakan mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada hakikatnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu bagaimana mengembangkan bahan ajar *e-comic* berbantuan *Canva* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif. Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar *e-comic* berbantuan *Canva* pada mata peajaran Bahasa Indonesia kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan hasil validasi dari lima validator bahan ajar *e-comic* didapatkan nilai rata-rata 88,3%. Sesuai dengan kategori penilaian validasi yang dimodifikasi dari Susilawati (2021) yaitu persentase pada interval $80 < V \leq 100$ termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Shahwa et al., 2024) diperoleh hasil dari tiga aspek validasi yang

diisi oleh dua validator memperoleh hasil 90% dalam hal ini termasuk dalam kategori layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Handayani et al., 2023) praktikalitas adalah kemampuan suatu produk untuk digunakan dalam situasi nyata dan dapat diaplikasikan dengan mudah oleh pengguna. Bahan ajar *e-comic* yang telah teruji kevalidannya dan telah dilakukan revisi sesuai saran validator selanjutnya akan dinilai kepraktisaanya oleh pendidik dan peserta didik kelas III SDN 58/II Sari Mulya guna untuk mengetahui praktikalitas bahan ajar *e-comic* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui tahap ini, diperoleh data bahwa bahan ajar *e-comic* yang dinilai oleh pendidik kelas III diperoleh hasil 100% dapat dikategorikan sangat praktis. Sedangkan data praktikalitas bahan ajar *e-comic* yang dinilai oleh peserta didik kelas III dapat diperoleh hasil 94,6% dengan kategori sangat praktis. Dari data hasil praktikalitas yang telah dilakukan oleh pendidik dan peserta didik maka diperoleh hasil rata-rata 97,3% dengan kategori sangat praktis.

Pada penelitian (Shahwa et al., 2024) dapat diperoleh hasil praktikalitas pendidik sebanyak 95% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik memperoleh hasil 87,2% dengan kategori sangat praktis. Dalam hal ini dapat diperoleh rata-rata 91,1% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalitas bahan ajar *e-comic* yang dilakukan pendidik

dan peserta didik, bahan ajar *e-comic* dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran serta dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari bahan ajar *e-comic* yang terdapat karakter anak-anak dengan warna yang menarik didalamnya sehingga tidak membosankan dan menjadi menyenangkan.

Setelah diketahui hasil validitas dan praktikalitas pada bahan ajar *e-comic*, dapat dilakukan uji coba efektivitas untuk melihat keefektifan siatu bahan ajar. Efektivitas yaitu ukuran yang menyatakan target yang telah dicapai (Wulandari et al., 2022). Hasil efektivitas bahan ajar *e-comic* diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *e-comic* yang diisi oleh 14 orang peserta didik pada kelas III dengan jumlah soal 30 butir yang terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal isian. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ketercapaiaanya KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah. Data hasil uji efektivitas yang diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa semua peserta didik tuntas dengan nilai rata-rata 90,01% yang dapat dikategorikan sangat efektif. Bahan ajar dapat dikatakan efektif dilihat dari tes hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran (Tassa, 2020). uji efektivitas bertujuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dipakai dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan, uji coba dan evaluasi yang telah dilaksanakan oleh penulis di SDN 58/II Sari Mulya terhadap bahan ajar *e-comic* berntuan *canva* mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III SDN 58/II Sari Mulya maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut: Hasil analisis yang diperoleh dari data uji validasi oleh lima validator menunjukkan bahwa ketepatan kegrafikan, modul ajar, materi, bahasa dan soal yang digunakan sebagai lembar uji validitas dalam media bahan ajar *e-comic* berbantuan *canva* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 58/II Sari Mulya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 88,3% yang dapat dikategorikan sangat valid. Hasil analisis yang diperoleh dari angket respon pendidik dan respon peserta didik sebagai lembar uji praktikalitas memperoleh hasil rata-rata 97,3% yang dikategorikan sangat praktis. Hasil analisis yang diperoleh dari tes hasil belajar oleh peserta didik sebagai lembar uji efektivitas menunjukkan bahwa bahan ajar *e-comic* mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD memperoleh nilai rata-rata 90% yang dikategorikan sangan efektif. Maka bahan ajar *e-comic* berbantuan *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Aniasi Berbasis Kine Master Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar.

- Jurnal Basicedu*, 6(4), 7644–7656.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3560>
- Anggrayni, M., Yulia Friska, S., & Retnawati, E. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14504–14516.
- Estuhono, E, Mahmudi, M. R., & ... (2023). ... Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319–330.
- Estuhono, Estuhono, Aditya, A., & Asmara, D. N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Research Based Learning Menggunakan Pageflip Application Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 159–168.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.483>
- Estuhuno, Friska, S. Y., & Paradila, I. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS RESEARCH BASED LEARNING BERBANTUKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENDUKUNG MERDEKA BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 13(2), 2313–2316.
- Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). *Analisis pengembangan bahan ajar*. 2, 170–187.
- Guspitawati, S., Sari, A. M., Saputra, A., & Apreasta, L. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. 6(5), 4049–4056.
- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>
- Habibah, M. (2022). Pengembangan Kompetensi Digital Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(1), 76–89.
<https://doi.org/10.30762/sittah/v3i1.11>
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., Latip, A. E., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyyah, M., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS) Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. 3(3), 613–621.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1575>
- Hanifa, syifa astriani, Novita, L., & Gani, resyi a. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar E-Komik Menggunakan Web Pixton Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 681–687.
<https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1738>
- Kharisna, F., Alwi, N. A., Perdana, A. S., & Padang, U. N. (2021). *THE EFFECT OF USING THE SCRAMBLE LEARNING MODEL ON THE LEARNING MOTIVATION OF THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS LEARNING INDONESIAN PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD KELAS. 9(2)*, 20–27.
- Kharisna, F., & Amini, R. (2023). *Validity of Kvisoft Flipbook Maker-Assisted PjBL- Based E-books for Elementary Schools*. 7(2), 1809–1817.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4205>
- Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusno Adi Sambowo, A. M. (2020).

- Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Univeristas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1).
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.
- Putra, Y. I., Sefriani, R., Ridoh, A., Pilitan, R. B., & Kurniawan, A. (2021). Penggunaan Rad Model Dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Stkip Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(02), 52–60.
- Rahman, N., & Fujiaturrahmah, S. (2020). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 5–9.
- Salsabila Fadillah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
- Saputra, A., Cahyati, L., & Khairita, M. N. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS*. 9(2), 252–264.
- Saputra, A., Subhan, M., & Ayuni, P. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 1 Pulau Punjung. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 35–46.
- Shahwa, D. N., Mustamiro, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar PENDAHULUAN Kurikulum pendidikan selalu berubah sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan karakter siswa (Cholilah dkk ., 2023). Beberapa sekolah di Indonesia. *SITTAH:Journal of Primary Education*, 225–242.
- Suarni, N. K., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK SISWA KELAS VI SD* Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. 11(1).
- Tassa, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Comic Materi Perbandingan Dan Skala Kelas V Sekolah Dasar. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 343–353.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1),102–118.
- <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.24>
- 5