

Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Digital Berbantuan Canva Materi Teks Eksposisi Kelas 5 Sekolah Dasar

Yohanes Herlando Budi Santoso ^{1*}, Nugrananda Janattaka ²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Jalan Mayor Sujadi Timur Nomor 7 Tulungagung, Jawa Timur, Kode Pos 66221, Indonesia.

E-mail: herlando.budi@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerk.in.v4i1.1732>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 10 August 2025

Kata Kunci

Canva, Media Pembelajaran
E-Komik Digital, Teks
Eksposisi

Keywords

Canva, Expository Text,
Digital E-Comic Learning
Media



ABSTRACT

Penelitian ini didorong kekurangan keragaman media sebagai komponen penting dalam pembelajaran kelas 5 SDN 7 Kampungdalem yang sebagian besar masih bergantung pada buku Cerdas Tangkas dan papan tulis. Untuk mengatasi masalah ini, maka dikembangkanlah E-Komik Digital yang didukung oleh Canva sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksposisi, serta mengevaluasi kevalidan dan keterterapannya. Proses pengembangan mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Teknik pengumpulan data melalui kuisioner, wawancara, dan dokumentasi, dilengkapi dengan instrumen yang meliputi lembar angket, pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa foto. Kedua validasi dari ahli media dan materi diklasifikasikan sebagai “sangat valid,” dengan skor 97% dan skor 93%. Respons peserta didik dari kelompok besar dan kelompok kecil diklasifikasikan sebagai “sangat baik,” dengan kelompok besar mendapatkan skor 92% dan 93%, masing-masing. Selain itu, survei tanggapan guru memperoleh skor 91%, yang juga diklasifikasikan sebagai “sangat baik.” Dengan demikian, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran E-Komik Digital menggunakan Canva untuk teks eksposisi menghasilkan produk yang sangat v untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas 5 di SDN 7 Kampungdalem.

This study was prompted by the lack of media diversity as an important component in the learning process of grade 5 students at SDN 7 Kampungdalem, which still largely relies on Cerdas Tangkas books and blackboards. To address this issue, a Digital E-Comic supported by Canva was developed as a learning medium for expository text material, as well as to evaluate its validity and applicability. The development process followed the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques included questionnaires, interviews, and documentation, supplemented by instruments such as survey forms, interview guidelines, and photographic documentation. Both the media and content expert validations were classified as “highly valid,” with scores of 97% and 93%. Student responses from the large and small groups were classified as “very good,” with the large group scoring 92% and 93%, respectively. Additionally, the teacher response survey scored 91%, also classified as “very good.” Therefore, it can be concluded that the development of digital comic-based educational media using Canva for expository texts produces a highly valid and suitable product for implementation in fifth-grade classrooms at SDN 7 Kampungdalem.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite Yohanes Herlando Budi Santoso, et al (2025) Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Digital Berbantuan Canva Materi Teks Eksposisi Kelas 5 Sekolah Dasar. 4(1), 3807-3814

<https://doi.org/10.31004/jerk.in.v4i1.1732>

PENDAHULUAN

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan pendidikan sebagai proses yang membantu sekelompok orang mengubah perilaku mereka guna mencapai kedewasaan melalui pelatihan dan pengajaran yang terorganisir. Pembelajaran di tingkat sekolah dasar memainkan peran krusial dalam membentuk landasan pengetahuan serta karakter anak sebagai generasi penerus bangsa. Supaya proses belajar berjalan secara optimal, maka pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik di setiap tahapan usianya. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan media belajar yang relevan dengan materi pelajaran dan sesuai dengan tahap perkembangan usia peserta didiknya (Nurlina et al., 2024). Untuk membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan menarik, media pembelajaran sangat penting, sebab meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka sebagai sarana untuk menyampaikan pengetahuan (Susanto & Ana, 2024).

Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menambah efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan papan tulis dan buku pendamping saja, karena tersedia beragam jenis media yang dapat dipergunakan oleh pendidik, seperti media visual, audio, maupun audio-visual (Fadilah et al., 2023). Guru diharapkan mampu mengoperasikan berbagai macam alat yang telah tersedia di sekolah. Di sisi lain, guru juga dituntut menguasai keterampilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran sendiri seandainya media yang diperlukan belum tersedia (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Pengembangan merupakan suatu proses untuk menambah dan menyempurnakan suatu produk agar dapat memberikan hasil atau manfaat yang optimal (Astutik et al., 2024). Guru memegang peran esensial dalam mengedepankan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagian dari kemampuan dalam menghasilkan atau mengembangkan alat bantu belajar, yaitu khususnya media pembelajaran digital. Media ini melibatkan alat atau perangkat yang beroperasi menggunakan data digital, yang dapat diakses, diorganisir, dan dibagikan mempergunakan teknologi digital (Khairunnisaa et al., 2023).

Pada suatu kesempatan peneliti, bertindak untuk menyelidiki lebih lanjut di sekolah terkait media pembelajaran yang tersedia. Tindak lanjut ini merujuk pada pelaksanaan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada salah satu sekolah dasar, yaitu SD Negeri 7 Kampungdalem. Bersumber pada hasil observasi, diketahui bahwa peserta didik kelas 5 kelas lima di sekolah tersebut menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah dan kecenderungan untuk menjadi pasif dalam proses belajar. Keadaan ini tampak dari perilaku peserta didik, seperti kurangnya konsentrasi, melamun, jalan-jalan di dalam kelas, bercakap-cakap, atau bermain dengan teman selama pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku Cerdas Tangkas dan papan tulis, yang tidak mampu menarik atensi peserta didik secara efektif. Tambahan pula, metode pengajaran yang diterapkan masih tradisional, menekankan pada hafalan dan penjelasan teoritis tanpa mengintegrasikan media yang bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dan memperkaya pengetahuan mereka.

Pengamatan peneliti selama observasi menunjukkan bahwa salah satu tantangan utama di kelas adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas, yang berkontribusi penurunan motivasi peserta didik untuk belajar. Akibatnya, banyak dari mereka terlihat tidak terlibat dalam pembelajaran, sering merasa bosan, dan enggan mengambil peran aktif, khususnya ketika mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi teks eksposisi. Materi dalam Bahasa Indonesia biasanya mencakup paragraf naratif yang panjang, yang sulit dipahami peserta didik jika cuma dijelaskan secara lisan. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti tergerak untuk menciptakan pembaharuan dalam pembelajaran digital guna meningkatkan pengalaman belajar yaitu berupa E-Komik Digital.

E-Komik Digital salah satu dari banyak bentuk media pembelajaran yang memadukan elemen visual berupa gambar dan teks dengan dukungan teknologi. Pemanfaatan media ini dalam proses belajar diasumsikan mampu memunculkan dan meningkatkan motivasi, serta merangsang keingintahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Danyati et al., 2022). E-Komik merupakan versi komik yang memuat materi pelajaran dan diunggah secara digital hingga memfasilitasi akses melalui berbagai jenis perangkat. E-Komik Digital mempunyai sejumlah kelebihan, termasuk kemudahan aksesibilitas, tingkat interaktivitas yang tinggi, serta kesanggupan menyatukan berbagai elemen multimedia. Karena fleksibilitasnya, media ini menjadi solusi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar di berbagai waktu dan tempat (Pratami et al., 2024). Maka dari itu, dipilihlah aplikasi Canva yang

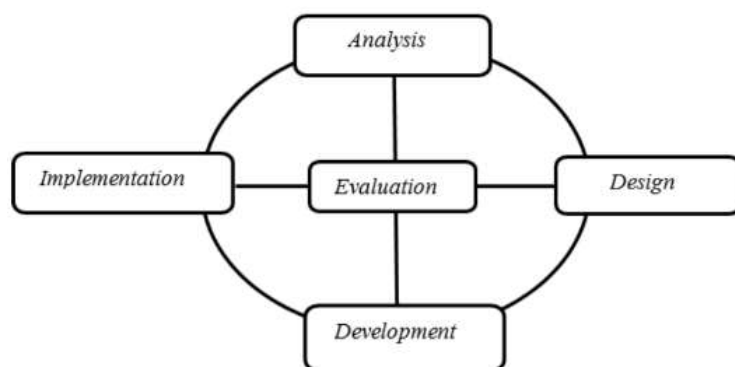
merupakan salah satu alat editing visual secara digital yang mampu dipergunakan untuk mendesain dan membuat E-Komik Digital.

Canva sebuah aplikasi desain yang menyediakan kesempatan kepada penggunanya menciptakan berbagai jenis rancangan seperti poster, pamflet, konten media sosial, hingga presentasi, meskipun tanpa mempunyai dasar di bidang desain grafis. Keunggulan utama dari Canva yaitu fleksibilitas pemakaiannya yang tidak terbatas pada perangkat komputer, tetapi juga dapat dijangkau melalui *smartphone* (Rahmawati & Nurafni, 2024). Dengan tampilan yang sederhana dan dilengkapi bermacam fitur, Canva mempermudah dalam merancang konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, termasuk dalam pembuatan E-Komik. Aplikasi Canva menyediakan beragam elemen yang mendukung proses pendidikan yakni untuk peserta didik, guru, materi pelajaran, media pembelajaran, evaluasi, serta memfasilitasi kondisi lingkungan dan kelas yang efektif (Janah et al., 2023). Sebagai hasilnya, penggunaan E-Komik Digital yang didukung oleh Canva dapat menjadi cara yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pengajaran.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, pengembangan media pembelajaran E-Komik Digital, didesain menggunakan Canva, diperuntukkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik pembahasan teks eksposisi bagi peserta didik kelas 5 di SDN 7 Kampungdalem, merupakan fokus utama dari penelitian ini. Pengembangan media ini diharapkan menjadi alternatif solusi bagi guru dalam memaparkan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain membantu guru, media ini juga bermaksud untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga memudahkan dalam menguasai materi, memperluas wawasan, mengasah potensi, serta meningkatkan motivasi belajar. Lebih jauh, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan menghadirkan media belajar yang inovatif dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah menggunakan Canva untuk membuat E-Komik Digital yang akan membantu anak kelas 5 Sekolah Dasar belajar dengan cara yang menarik dan imajinatif..

METODE

Research and development (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan yang berfokus pada perancangan dan pengujian produk, digunakan dalam penelitian ini. Seperti yang dijelaskan oleh (Suginono, 2014) yang dikutip dalam (Ergantara & Sari, 2023) mendeskripsikan “*Research and development* (R&D) merupakan salah satu metode penelitian yang melibatkan konsep produksi produk tertentu dan evaluasi kelayakannya”. Penelitian pengembangan sendiri bertujuan untuk menciptakan produk atau model melalui tahapan ilmiah sehingga bisa memberikan manfaat nyata bagi masyarakat (Waruwu, 2024). Dalam konteks pengembangan ini, produk yang dibuat adalah media pembelajaran berupa E-Komik Digital, dan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ini diciptakan oleh Dick dan Carry, yang terdiri dari lima tahapan: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Setyawan & Kusuma, 2024).



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE mencakup lima fase sistematis dan saling berkesinambungan (Astutik et al., 2024). Langkah pertama adalah analisis yang menggunakan dua komponen utama, yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan untuk menentukan kebutuhan belajar. Berdasarkan hasil observasi pra-pelajaran kelas 5 yang dilakukan di SDN 7 Kampungdalem, minat peserta didik terhadap pelajaran tersebut kurang. Penyebab utama hal ini adalah penerapan teknik pengajaran konvensional yang kurang

variatif dan tidak terintegrasi dengan teknologi. Papan tulis dan buku teks masih menjadi satu-satunya media belajar yang tersedia, yang membuat peserta didik kurang termotivasi dan fokus. Selain itu, karena keterbatasan waktu dan kurangnya pengetahuan teknologi oleh pendidik sehingga belum memanfaatkan media digital.

Berdasarkan temuan analisis, peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak kelas 5 memerlukan perangkat media yang lebih inovatif, menarik dan disesuaikan secara individual sebagai alat bantu belajar. Oleh karena itu, dilakukan penilaian kebutuhan yang berfokus pada tiga area utama: kebutuhan peserta didik, materi pelajaran, dan media. Media pembelajaran yang dibutuhkan bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Sementara itu, materi Bahasa Indonesia yang digunakan selama ini masih didominasi oleh teks panjang dengan sedikit gambar, sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, E-Komik Digital yang dikembangkan berisi materi tentang pemanasan global yang disampaikan melalui cerita bergambar, ilustrasi, dan soal latihan. Media ini juga dapat ditampilkan menggunakan proyektor atau *smartphone* dengan bantuan fasilitas sekolah seperti Wi-Fi untuk menampilkan E-Komik Digital tersebut pada saat pembelajaran berlangsung.

Selama tahap perancangan peneliti mulai merancang media pembelajaran beralaskan temuan dari analisis sebelumnya. Terpilihlah E-Komik Digital yang diproduksi menggunakan aplikasi Canva. Jenis media ini cocok untuk meningkatkan minat belajar yang menggabungkan antara gambar dan teks, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami melalui konten menarik dan berorientasi visual. Langkah-langkah dalam mendesain E-Komik Digital meliputi memilih buku ajar yang digunakan di sekolah yaitu buku Cerdas Tangkas. Buku ajar tersebut dikaji lebih lanjut untuk merancang Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase C Bahasa Indonesia kelas 5, kemudian dilanjutkan untuk menyusun *storyboard* E-Komik Digital. *Storyboard* mencakup halaman sampul, pengenalan tokoh, sinopsis, cerita utama (11 halaman), dan kuis edukatif sebagai evaluasi. Pada tahap ini, alat evaluasi untuk media pembelajaran juga dibuat selain desain E-Komik Digital. Alat-alat ini meliputi lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta kuesioner sebagai bentuk respon untuk guru dan peserta didik guna menilai kesesuaian dan keterterapan media yang dibuat..

Tahap pengembangan direalisasikan beralaskan hasil analisis dan perancangan sebelumnya. E-Komik Digital yang telah selesai kemudian ditinjau dan dievaluasi oleh para ahli bidang media dan materi. Validasi ini bertujuan guna mengumpulkan saran mengenai konten isi, desain visual, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Setelah validasi selesai, tahap selanjutnya yaitu implementasi melibatkan penerapan produk yang telah disempurnakan secara langsung dalam ruang kelas. Tahapan ini melibatkan guru, peserta didik kelas 5, serta lingkungan belajar yang mendukung pelaksanaan uji coba. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam kondisi nyata, sekaligus mendapatkan umpan balik dari guru dan peserta didik sebagai pengguna utama. Terakhir, tahap evaluasi yaitu menilai hasil implementasi media dan melakukan revisi berdasarkan temuan atau kekurangan yang masih ada agar produk dapat disempurnakan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya, produk E-Komik Digital melalui empat tahap pengujian. Validasi oleh media dan ahli materi pelajaran merupakan langkah awal. Proses revisi dilakukan sebagai tanggapan atas masukan dari validator untuk meningkatkan kualitas produk dan memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Seluruh 25 peserta didik kelas 5, terdiri 14 laki-laki dan 11 perempuan, akan menjadi subjek uji coba lapangan. Kemudian diteruskan pada tahap uji kelompok skala kecil dengan 5 anak dan uji coba lapangan kelompok skala besar dengan 25 anak kelas 5 di SD Negeri 7 Kampungdalem.

Jenis data yang terkumpul yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Skor angket validasi ahli dan skor respon peserta didik serta guru menyediakan data kuantitatif, sementara komentar dari ahli dan guru kelas 5 serta saran perbaikan menyediakan data kualitatif. Dokumentasi, angket, dan wawancara termasuk di antara teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan mencakup pedoman wawancara, lembar angket validasi dari ahli, angket respon peserta didik dan guru, serta dokumentasi pendukung. Analisis data dilakukan setelah proses verifikasi terhadap data yang telah diperoleh. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan masukan para ahli, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dan hitung menggunakan rumus persentase guna mengetahui tingkat validitas dan keterterapan produk yang tengah dibuat.

Adapun perhitungan skor penilaian angket yang dilakukan:

3811

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

- P = Presentase skor yang dihitung
 $\sum x$ = Total skor jawaban
 N = Skor maksimal yang mungkin diperoleh

Tabel 1. Kriteria Skor Angket Kevalidan

Presentase Skor	Kriteria
0% <x≤ 20%	Sangat Tidak Valid
21% <x≤ 40%	Tidak Valid
41% <x≤ 60%	Kurang Valid
61% <x≤ 80%	Valid
81% <x≤ 100%	Sangat Valid

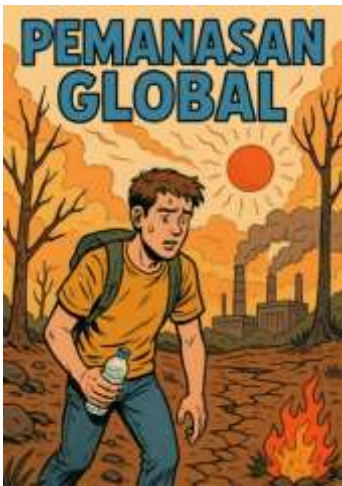
Tabel 2. Kriteria Skor Angket Keterterapan

Presentase Skor	Kriteria
0% <x≤ 20%	Sangat Tidak Baik
21% <x≤ 40%	Tidak Baik
41% <x≤ 60%	Kurang Baik
61% <x≤ 80%	Baik
81% <x≤ 100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah E-Komik Digital yang berfungsi sebagai alat media belajar dan dibuat dengan bantuan Canva. Dalam prosesnya, media ini dikembangkan menggunakan Canva, lalu diakses melalui perangkat seperti proyektor atau *smartphone* dengan dukungan fasilitas sekolah seperti jaringan Wi-Fi, untuk diterapkan ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini mengikuti kerangka kerja pengembangan ADDIE, mencakup tahap-tahap esensial seperti: (1)analisis, (2)desain, (3)pengembangan, (4)implementasi, dan (5)evaluasi. Dimulai dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan di lapangan, yang mengungkap bahwa media pembelajaran konvensional serta minimnya media visual membuat peserta didik kurang antusias dan cenderung pasif. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang E-Komik Digital yang menyampaikan materi dengan ilustrasi yang menarik serta narasi yang ringan, disesuaikan terhadap karakteristik anak sekolah dasar.

Pada tahap desain, E-Komik dirancang menggunakan Canva dengan elemen visual berwarna dan cerita bertema pemanasan global. Desain meliputi halaman pembuka, pengenalan tokoh, sinopsis, cerita petualangan, penjelasan pemanasan global dan efek rumah kaca, ajakan untuk melakukan aksi nyata, serta soal kuis edukasi sebagai evaluasi. Selanjutnya tahap pengembangan produk dilakukan dengan membuat desain E-Komik Digital menggunakan aplikasi Canva berdasarkan tahap analisis dan rancangan desain pada tahapan sebelumnya. Pertama, produk awal terlebih dahulu dinilai kevalidannya kepada para ahli media dan materi yang berasal dari dosen Universitas Bhinneka PGRI. Validasi ini menargetkan untuk menilai kevalidan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Saran perbaikan dari validator menjadi dasar dalam melakukan revisi guna menyempurnakan produk agar lebih optimal untuk di uji cobakan langsung.



Gambar 2. Desain Sampul E-Komik Digital



Gambar 3. Tampilan Isi E-Komik Digital

Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Media E-Komik Digital harus terlebih dahulu melalui prosedur validasi untuk mendapatkan penilaian kesesuaiannya sebelum dilanjutkan ke tahap uji lapangan. Validasi ini dilakukan oleh dosen dari Universitas Bhinneka PGRI yang bertindak sebagai ahli media dan materi. Aspek kurikulum, isi materi konten, media pembelajaran, dan proses pembelajaran dievaluasi oleh ahli materi. Sementara itu, penilaian dari ahli media, meliputi aspek desain produk dan pemrograman media pembelajaran. Hasil penilaian oleh kedua ahli tersebut disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Penilaian		Validator	Skor	Presentase
1.	Kurikulum	Ahli Materi	70	93%
2.	Materi			
3.	Media Pembelajaran,			
4.	Pembelajaran			
1.	Desain Produk Komik	Ahli Media	68	97%,
2.	Pemograman Media Pembelajaran			
Kategori			Sangat Valid	

Validasi produk oleh ahli media dan ahli materi selaku validator terhadap produk E-Komik Digital berbantuan Canva materi teks eksposisi, menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Uji validasi oleh ahli materi memperoleh skor 70 dengan persentase 93%, sedangkan uji dari ahli media menghasilkan skor 68 dengan persentase 97%. Skor dari kedua ahli tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid”. Meskipun terdapat beberapa masukan dan saran perbaikan yang telah ditindaklanjuti melalui proses revisi, hasil validasi ini menjadi nilai penguat media pembelajaran E-Komik Digital berbantuan Canva yang sangat layak dan valid diaplikasikan untuk kegiatan pembelajaran.

Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Peneliti melanjutkan ke tahap pengujian setelah bahan tersebut lolos validasi ahli, menunjukkan bahwa E-Komik Digital tersebut sangat valid untuk digunakan. Ini termasuk uji kelompok kecil dengan 5 peserta didik, diikuti oleh kelompok yang lebih besar dengan 25 peserta didik di kelas 5 di SDN 7 Kampungdalem. Angket sebagai bentuk tanggapan mengukur beberapa aspek, termasuk isi konten, tampilan, dan kegunaan dalam mendukung aktivitas belajar. Tabel 4 menyajikan ringkasan hasil uji coba untuk kelompok kecil dan besar.

Tabel 4. Angket Respon Peserta Didik

Jenis Uji Coba	Jumlah Peserta	Skor	Presentase Respon	Kategori Respon
Kelompok Kecil	5 peserta didik	70	93%	Sangat Baik
Kelompok Besar	25 peserta didik	69	92%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil yang tersaji pada tabel 4, kelompok besar memperoleh skor 69 dengan persentase 92%, sementara kelompok kecil memperoleh skor 70 dengan persentase 93%. Kedua skor tersebut memenuhi standar “sangat baik”. Selain itu, guru kelas 5 diminta untuk mengisi kuesioner tanggapan guna menilai kesesuaian produk untuk digunakan di kelas. Penyajian, komponen isi, komunikasi, dan tampilan media termasuk di antara aspek yang dinilai. Tabel 5 menampilkan hasil dari analisis tanggapan guru.

Tabel 5. Angket Respon Guru

Aspek Penilaian	Praktisi	Skor	Presentase Respon	Kategori Respon
1. Komponen Isi	Guru Kelas 5	68	91%	Sangat Baik
2. Komunikatif				
3. Penyajian				
4. Tampilan				

Respon yang diberikan oleh guru kelas 5 menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor sebesar 68 dengan persentase 91%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran E-Komik Digital berbantuan Canva dipandang praktis, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang diperlukan. Tambahan pula dari wawancara dengan guru menyampaikan bahwa kelas 5 lebih terlibat dan antusias untuk berpartisipasi dalam kelas ketika menggunakan media ini. Berdasarkan atas hasil respon guru dan peserta didik dalam angket, media E-Komik Digital masuk ke dalam kriteria sangat baik, sehingga layak untuk dipakai pada pembelajaran kelas 5 di SD Negeri Kampungdalem 7.

SIMPULAN

Berlandaskan temuan dari proses penelitian dan pengembangan, media pembelajaran E-Komik Digital yang didukung oleh Canva untuk materi teks eksposisi di kelas 5 SD Negeri 7 Kampungdalem terbukti sangat cocok untuk diaplikasikan di kelas. Media ini diproduksi menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam tahap analisis, teridentifikasi bahwa media pembelajaran yang ada bersifat konvensional, kurang menarik, dan tidak terintegrasi dengan teknologi, sehingga faktor-faktor tersebut yang berkontribusi pada rendahnya motivasi peserta didik. Sebagai bentuk jawaban dari masalah tersebut, E-Komik Digital dirancang untuk sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan kriteria “sangat valid”, dengan ahli materi pelajaran memberikan skor 93% dan ahli media 97%. Uji lapangan dengan kelompok kecil dan besar masing-masing menghasilkan hasil dalam kategori “sangat baik”, dengan skor 93% dan 92%. Tanggapan guru juga mencerminkan penilaian “sangat baik” sebesar 91%. Oleh karena itu, E-Komik Digital berbantuan Canva telah terbukti valid, baik, dan sangat layak untuk digunakan dalam pengajaran teks eksposisi di kelas 5 tingkat Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada: Program Studi PGSD Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, dosen pembimbing, para validator, responden, dan seluruh pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini.

REFERENSI

Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

- Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Jadmiko, R. S. (2024). *Pengembangan LKPD Mengenal Huruf Alfabet dan Coding Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 09, 100–103.
- Danyati, I. P., Adi Putra, M. J., & Guslinda, G. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Sumber Energi Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.34125/kp.v7i1.648>
- Ergantara, D., & Sari, E. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Aplikasi Z-Cut dan CapCut pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Fotosintesis di SDN 1 *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 14882–14894. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8751%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/8751/7142>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. *As-Sabiqun*, 5(4), 1087–1101. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>
- Nurlina, Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). *Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar*. 4, 1353–1363.
- Pratami, F., Sari, N. D., Hidayani, N., & Supriyadi, R. (2024). Pengembangan E-Komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi dalam proses pembelajaran , termasuk dengan media digital . Media pembelajaran digital beroperasi menggunakan data digital , diproses , diakses , dan didistribusikan (Sukiman , 2012). Istila. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1).
- Rahmawati, A., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Setyawan, F. B., & Kusuma, D. P. H. (2024). Pengembangan Media E-Komik Materi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Tentang Pemeliharaan Kesehatan Penyakit Menular Dbd Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 12(2), 151–166. <https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11108>
- Susanto, S. P., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Flipbook Berbantuan Canva pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 130–137.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>