

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF PADA TOPIK SUMBER ENERGI MATA PELAJARAN IPA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SD

OLEH

I Komang Sugiantara, 2111031350

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran IPA khususnya pada topik sumber energi, guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Ambengan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan non tes selain itu juga ada metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan validitas pengembangan media komik digital interaktif, penulis menguji media dengan dua ahli media pembelajaran, dua ahli materi dan dua ahli desain pembelajaran. Uji ahli media memperoleh nilai rata-rata 0,95 yang tergolong validitas tinggi, uji ahli materi memperoleh nilai rata-rata 0,94 yang tergolong validitas tinggi dan uji ahli desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 0,90 juga tergolong validitas tinggi. Media komik digital interaktif yang sudah diuji validitasnya kemudian di uji kepraktisanya kepada praktisi atau guru yang memperoleh nilai 92% yang artinya tingkat persentase sangat baik, uji coba kelompok kecil yang diuji pada kelas III memperoleh nilai 93,33% yang artinya Tingkat persentase sangat baik da uji coba kelompok besar yang juga diuji pada kelas III memperoleh nilai 90.46% yang artinya tingkat persentase sangat baik. Uji efektivitas yang dilakukan pada kelas III SD Negeri 1 Ambengan yang berjumlah 17 orang siswa melalui uji-t berkorelasi memperoleh nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Hasil tersebut menunjukkan besar signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. data menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa komik digital interaktif berbasis Canva terbukti valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD.

Kata Kunci : Komik Digital Interaktif, Sumber Energi, Hasil Belajar, ADDIE, Canva.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL COMICS MEDIA ON THE
TOPIC OF ENERGY SOURCES IN SCIENCE SUBJECTS BASED ON
CANVA TO IMPROVE STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES**

BY

I Komang Sugiantara, 2111031350

Primary School Teacher Education

ABSTRACT

This study aims to develop interactive digital comic media based on Canva in science learning, especially on the topic of energy sources, in order to improve the learning outcomes of grade III students of SD Negeri 1 Ambengan. The data collection method used in this study is the test and non-test method, besides that there is also a data analysis method used in this study, namely qualitative and quantitative methods. This development uses the ADDIE development model. Based on the validity of the development of interactive digital comic media, the author tested the media with two learning media experts, two material experts and two learning design experts. The media expert test obtained an average value of 0.95 which is classified as high validity, the material expert test obtained an average value of 0.94 which is classified as high validity and the learning design expert test obtained an average value of 0.90 which is also classified as high validity. The interactive digital comic media that has been tested for validity is then tested for its practicality to practitioners or teachers who obtained a value of 92% which means the percentage level is very good, the small group trial tested in class III obtained a value of 93.33% which means the percentage level is very good and the large group trial which was also tested in class III obtained a value of 90.46% which means the percentage level is very good. The effectiveness test conducted on class III of SD Negeri 1 Ambengan totaling 17 students through a correlated t-test obtained a significant value (Sig. 2-tailed) of 0.001. These results indicate a significant magnitude smaller than 0.05. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. the data shows that this media is very feasible to use. The conclusion of this study is that Canva-based interactive digital comics are proven to be valid, feasible, and effective in improving elementary school students' science learning outcomes.

Keywords: *Interactive Digital Comics, Energy Sources, Learning Outcomes, ADDIE, Canva.*