

**PENGEMBANGAN E-KOMIKKUIS BERBASIS APLIKASI
CANVA PADA PELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN
LITERASI SAINS SISWA KELAS V**

Oleh

**I Putu Wahyu Prasetyawan, NIM 2211031546
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi sains siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS, yang ditandai dengan kesulitan memahami konsep dan kurangnya keterlibatan belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Komikkuis berbasis aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan literasi sains siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan subjek penelitian siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar sebanyak 28 siswa. Metode dan instrumen pengumpulan data menggunakan kuisioner dan tes. Data dianalisis melalui teknik deskriptif kuantitatif dan inferensial untuk menilai kelayakan media serta efektivitas penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Komikkuis dinilai sangat layak oleh ahli media dan ahli materi, serta mendapat respon positif dari siswa. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan literasi sains siswa secara signifikan. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa media visual-interaktif seperti E-Komikkuis dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran IPAS serta mendorong guru untuk lebih kreatif mengembangkan media digital yang menarik dan relevan bagi kebutuhan siswa.

Kata Kunci : E-komikkuis, Canva, Literasi Sains

ABSTRACT

This research is motivated by the low scientific literacy of fifth-grade students in science learning, which is characterized by difficulty understanding concepts and lack of learning engagement. This study aims to develop an E-Komikkuis based on the Canva application as an interesting, interactive learning medium that can improve students' scientific literacy. The development model used is ADDIE with 28 fifth-grade students in an elementary school as research subjects. Data collection methods and instruments used questionnaires and tests. Data were analyzed using quantitative descriptive and inferential techniques to assess the feasibility of the media and the effectiveness of its use. The results showed that E-Komikkuis was considered very feasible by media experts and material experts, and received positive responses from students. The use of this media was proven to significantly improve students' conceptual understanding and scientific literacy skills. This study implies that visual-interactive media such as E-Komikkuis can be an effective alternative in science learning and encourage teachers to be more creative in developing digital media that is interesting and relevant to students' needs.

Keywords: E-comic quiz, Canva, Science Literacy

