ABSTRAK

Siagian, Rian Septiani. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing I Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Suci Hayati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: pengembangan, komik, *canva for education*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli praktisi, dan (3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun data pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritik dari validator, praktisi serta respon peserta didik terkait produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari angket validasi materi dan media, serta angket validasi praktisi.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 132/IV Kota Jambi, pada Februari-Maret 2023. Data Penelitian diperoleh melalui angket validasi yang ditujukan kepada ahli materi pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, dan guru kelas. Kemudian, data dianalisis untuk mendapatkan hasil kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik yang dikembangkan. Selain itu, data pendukung juga diperoleh dari wawancara peserta didik dan guru kelas.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran komik untuk pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva for education*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 5 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor dengan rata-rata 4,6 dengan kategori sangat valid dan hasil penilaian oleh ahli praktisi memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan media pembelajaran komik yang telah dikembangkan juga memperhatikan angket respon peserta didik dengan rata-rata 4,6 pada uji coba kelompok kecil dan rata-rata 4,47 pada uji coba kelompok besar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva for education* pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar ini sangat valid dan praktis serta sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar.