

ABSTRAK

Basri, Siti Aisyah. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Menggunakan Canva Untuk Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV Sekolah Dasar*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Faizal Chan, S.Pd., M.Si., (II) Risdalina S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: pengembangan, E-Komik- canva

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV sekolah dasar, (2) menilai tingkat validitas media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan, serta (3) mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran E-Komik dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti validator, guru, dan peserta didik. Data kualitatif diperoleh melalui komentar serta saran perbaikan dari validator, sementara guru dan peserta didik turut memberikan masukan melalui wawancara terkait media pembelajaran E-Komik yang dikembangkan. Adapun data kuantitatif dikumpulkan dari hasil angket validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta dari angket yang diberikan kepada praktisi dan peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 127/1 Petajen pada Desember-Januari 2025. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran E-Komik berbasis *canva* yang dirancang untuk materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap pertama, diperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori valid. Pada tahap kedua, validasi materi meningkat menjadi 4,5 yang dikategorikan sebagai sangat valid. Validasi terhadap aspek media memperoleh skor rata-rata 4,8 yang masuk dalam kategori sangat valid, sedangkan validasi bahasa menghasilkan skor 5, juga dengan kategori sangat valid. Jika ketiga hasil validasi ini digabungkan, maka diperoleh skor 18,1, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Komik memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Dari segi kepraktisan, berdasarkan angket yang diisi oleh guru sebagai praktisi, diperoleh skor rata-rata 4,5 yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Sementara itu, respon peserta didik melalui angket menghasilkan skor 4,68 yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Komik berbasis *canva* pada materi pengaruh gaya terhadap benda di kelas IV sekolah dasar memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran di sekolah dasar.