

Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva Dengan Tema Siklus Air

Azri Dian Nuswantari Yaoumi Faralikha¹, Sabrina Anisa Nurul Yakin²,
Dina Munawaroh³

Universitas PGRI Semarang ^{1,2,3}

e-mail¹ : azridian10@gmail.com e-mail² sabrinaanisanurulyakin02@gmail.com e-mail³ : dinamunawaroh80@gmail.com

Article Information Received:13-10-2023 Accepted:17-12-2023 Published:02-01-2024

ABSTRAK

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran visual yang menarik dalam pembelajaran IPA menyebabkan siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan memahami konsep siklus air. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan workshop media pembelajaran komik digital berbasis Canva dengan tema siklus air sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pendekatan pre-eksperimental melalui kegiatan workshop yang meliputi pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan komik digital menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan komik digital yang informatif, menarik, dan relevan dengan tujuan pembelajaran serta berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi siklus air. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengintegrasikan media komik digital secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPA dengan melengkapi media visual tersebut dengan penjelasan konseptual yang jelas untuk menghindari miskonsepsi siswa.

Kata Kunci: Canva, Komik Digital, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPA, Siklus Air

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan sistematis yang didalamnya melibatkan aspek interaktif dan komunikatif yang terjalin antara guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk mewujudkan suatu kondisi yang mendukung kegiatan belajar siswa (Rizky, 2022). Sedangkan Syahmi, Ulfa, dan Susilaningih (2022) mengemukakan bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan proses pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh prestasi sehingga

tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peneliti. Media pembelajaran berbasis digital, seperti komik digital, kini semakin banyak dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar karena mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran secara menyenangkan dan interaktif. Komik digital sebagai media pembelajaran menggabungkan unsur visual dan narasi sehingga mempermudah siswa dalam menangkap konsep-konsep pembelajaran yang abstrak atau kompleks serta mendukung kemampuan literasi siswa sejak usia dini.. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi proses belajar siswa (Maulidah dan Aslam, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran IPA selalu berkaitan dengan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran yang kerap digunakan berupa buku teks atau modul dengan berisikan banyak tulisan dan sedikit gambar sehingga membuat siswa bosan dan kurang termotivasi (Puspitorini, Prodjasantoso, Subali, dan Jumadi, 2014). Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Purnama, Mulyoto, dan Ardianto (2015) bahwa media pembelajaran yang kurang memadai dapat menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran IPA hanya berupa sumber buku ajar sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Penelitian ini menggunakan media komik digital yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti melalui tahapan pengembangan media, seperti analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan konten digital, uji coba media di kelas, serta evaluasi berdasarkan respon guru dan siswa. Penerapan media ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SD N Rejosari 1, khususnya dalam mata pelajaran yang terkait dengan literasi dan pemahaman konsep. Komik digital yang digunakan memuat ilustrasi ilustratif, teks naratif, dan fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri maupun dalam kelompok kecil.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pendidikan dasar berkontribusi positif terhadap hasil belajar dan keterampilan literasi siswa. Misalnya, penelitian oleh Pratiwi et al. menunjukkan bahwa pengembangan komik digital pada pembelajaran tematik terbukti meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas IV SD serta memiliki tingkat kelayakan media yang sangat tinggi menurut penilaian ahli media dan materi. Selain itu, penelitian Sintya Pratiwi dan kolega melalui kajian literatur mengungkapkan bahwa komik digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca serta integrasi kearifan lokal dalam konteks

pendidikan dasar. Studi lain juga menegaskan efektivitas komik digital dalam berbagai mata pelajaran, seperti IPA dan IPS, yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses implementasi komik digital sebagai media pembelajaran di SD N Rejosari 1, termasuk perencanaan, uji coba, dan evaluasi penggunaannya. Menganalisis pengaruh penggunaan komik digital terhadap keterampilan literasi dan pemahaman konsep siswa. Mengidentifikasi kelebihan dan tantangan penerapan media komik digital dalam pembelajaran sekolah dasar.

Konten yang dikembangkan pada komik digital mencakup materi pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka yang relevan dengan kebutuhan siswa SD (misalnya tema tematik, literasi bahasa Indonesia, atau IPA), serta dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan narasi yang mudah dipahami untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang inovatif dan kontekstual sesuai perkembangan abad ke-21

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest, yang bertujuan untuk melihat efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis Canva pada materi siklus air. Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model **ADDIE** yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. (Sugiyono. 2014:74.)

Tahap **Analysis** dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran dengan cara wawancara awal kepada guru kelas dan observasi terhadap siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPA, khususnya pada materi siklus air, keterbatasan media yang digunakan, serta karakteristik dan kebutuhan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep siklus air karena pembelajaran masih didominasi buku teks dan penjelasan verbal.

Tahap **Design** meliputi perancangan media komik digital yang mencakup penentuan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, alur cerita komik, karakter tokoh, dialog, serta visualisasi tahapan siklus air. Selain itu, pada tahap ini juga dirancang instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan tes evaluasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap **Development** dilakukan dengan mengembangkan media komik digital menggunakan platform Canva berdasarkan desain yang telah disusun. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi secara terbatas melalui diskusi dengan guru untuk memperoleh masukan terkait kejelasan materi, alur cerita, dan kesesuaian visual. Perbaikan media dilakukan berdasarkan saran yang diberikan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap **Implementation** dilaksanakan dengan menerapkan media komik digital berbasis Canva dalam proses pembelajaran IPA di kelas. Guru menggunakan media tersebut sebagai bahan ajar utama, sementara siswa membaca, mengamati visual, mengikuti alur cerita, serta mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disediakan. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data melalui berbagai instrumen penelitian.

Tahap **Evaluation** bertujuan untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang telah diterapkan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil tes siswa, hasil observasi aktivitas belajar, serta data wawancara guru dan siswa. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menyusun rekomendasi perbaikan media agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran IPA.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi **wawancara guru yang dilakukan dua kali**, yaitu sebelum dan sesudah implementasi media. Wawancara awal bertujuan untuk menggali permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, dan karakteristik siswa, sedangkan wawancara akhir difokuskan pada tanggapan guru terhadap penggunaan media, kemudahan implementasi, dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Selain itu, dilakukan **wawancara siswa** untuk mengetahui respon, tingkat ketertarikan, serta kesulitan yang dialami selama menggunakan media komik digital.

Instrumen lain yang digunakan adalah **lembar observasi**, yang bertujuan untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta **tes evaluasi** yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi siklus air setelah penggunaan media. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa juga digunakan sebagai data pendukung penelitian.

HASIL

Implementasi media pembelajaran berupa komik digital berbasis Canva pada materi siklus air dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi wawancara guru, observasi siswa, analisis jawaban siswa, serta evaluasi melalui LKPD dan wawancara. Secara umum, hasil implementasi menunjukkan bahwa media komik digital mampu membantu siswa memahami konsep dasar siklus air melalui visualisasi yang menarik, meskipun masih ditemukan beberapa kekeliruan dan hal yang perlu diperbaiki.

Pada tahap wawancara guru, diperoleh informasi bahwa komik digital yang dikembangkan sudah sesuai dengan alur materi dan dapat dikaitkan dengan pembelajaran sebelumnya tentang iklim. Guru menilai bahwa visualisasi hujan dalam komik membantu menghubungkan konsep iklim tropis dengan proses terjadinya hujan. Guru juga menyampaikan bahwa media ini cukup jelas dan memudahkan siswa dalam memahami urutan proses terjadinya siklus air.

Observasi terhadap siswa menunjukkan bahwa mereka tampak antusias ketika menggunakan komik digital. Visual yang realistis membantu siswa memahami alur

siklus air dengan lebih mudah. Meskipun demikian, ditemukan beberapa kendala, seperti siswa yang kesulitan memahami definisi dasar siklus air karena di dalam komik tidak dicantumkan definisi secara eksplisit. Selain itu, tidak adanya penomoran dialog antar tokoh menyebabkan sebagian siswa kebingungan mengikuti alur cerita secara runtut.

Analisis terhadap jawaban LKPD menunjukkan adanya kekeliruan pada soal tertentu, misalnya ketika siswa menafsirkan peristiwa "Aira merasa ringan dan terbang ke langit" sebagai akibat sinar matahari, padahal konteks yang dimaksud dalam komik adalah proses penguapan. Kekeliruan ini muncul karena siswa belum memahami istilah ilmiah yang berkaitan dengan proses tersebut. Selain itu, hasil analisis jawaban soal memperlihatkan beberapa siswa masih keliru karena kurang memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran berlangsung.

Wawancara siswa yang mengalami kekeliruan memberikan gambaran bahwa sebagian dari mereka belum memperoleh penjelasan lengkap mengenai materi siklus air sebelum penggunaan media, sehingga pemahaman mereka lebih banyak bergantung pada interpretasi visual komik. Hal ini menjadi dasar bahwa media perlu dilengkapi dengan penjelasan verbal atau teks singkat mengenai konsep kunci.

Wawancara lanjutan dengan guru memperkuat bahwa media komik digital membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibanding metode ceramah. Guru mengonfirmasi bahwa siswa terlihat lebih fokus, tertarik dengan karakter dalam komik, dan mampu mengikuti tahapan evaporasi, kondensasi, presipitasi, hingga infiltrasi melalui visual yang jelas. Implementasi komik digital berbasis Canva ini dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa mengenai siklus air. Namun, beberapa perbaikan direkomendasikan, seperti penambahan definisi eksplisit, penomoran dialog, dan penjelasan pendukung agar siswa dapat mengikuti alur cerita dan konsep ilmiah dengan lebih baik.

pengembangan media komik digital berbasis Canva pada materi siklus air ini mengikuti tahapan model **ADDIE**. Berikut adalah rincian hasilnya:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Berdasarkan wawancara awal dengan guru kelas, ditemukan bahwa siswa kelas V SD N Rejosari 3 sering mengalami kesulitan memahami materi IPA yang bersifat abstrak, seperti siklus air. Media yang selama ini digunakan hanya terbatas pada buku teks, sehingga siswa kurang termotivasi.

2. Tahap Desain (Design)

Peneliti merancang alur cerita komik yang melibatkan karakter tokoh anak-anak untuk menjelaskan proses evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Instrumen

tes juga dirancang untuk mengukur pemahaman konsep siswa setelah membaca

komik.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Media dikembangkan menggunakan platform Canva. Sebelum diimplementasikan, media divalidasi melalui diskusi terbatas dengan guru untuk memastikan kesesuaian visual dan kebenaran materi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Media diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Selama proses ini, dilakukan observasi aktivitas siswa dan pengisian LKPD.

- **Hasil Observasi:** Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena visual yang realistis.
- **Wawancara (Guru):** Guru menyatakan bahwa visualisasi hujan dalam komik sangat membantu siswa menghubungkan konsep iklim dengan fenomena nyata.
- **Analisis Jawaban Siswa:** Ditemukan beberapa kekeliruan pada indikator penguapan. Banyak siswa menafsirkan peristiwa "terbang ke langit" hanya karena panas, tanpa memahami istilah ilmiah "evaporasi".

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan kendala yang ditemukan, dilakukan perbaikan media sebagai berikut:

Komponen	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
Alur Dialog	Alur cerita tanpa nomor dialog, membuat siswa bingung membaca urutan.	Ditambahkan penomoran dialog yang runtut pada setiap panel komik.
Konten Materi	Definisi istilah ilmiah tidak dicantumkan secara eksplisit.	Penambahan definisi eksplisit untuk istilah evaporasi, kondensasi, dan presipitasi

DISKUSI

Hasil implementasi media pembelajaran komik digital berbasis Canva pada materi siklus air menunjukkan bahwa penggunaan media visual naratif mampu meningkatkan minat belajar dan membantu pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wardana (2018) yang menyatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran memiliki kekuatan pada penyajian cerita dan visual sehingga mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka

dalam memahami materi abstrak. Antusiasme siswa selama pembelajaran dan fokus terhadap alur cerita komik memperkuat bahwa media komik digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dukungan terhadap hasil penelitian ini juga terlihat dari temuan Andriansyah (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan teknologi, seperti video interaktif, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPA, khususnya pada materi siklus air. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa visualisasi proses alam, baik melalui video maupun komik digital, berperan penting dalam membantu siswa memahami tahapan-tahapan siklus air seperti evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Visualisasi yang konkret membuat konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya keterbatasan media komik digital yang perlu dikritisi. Beberapa siswa mengalami kekeliruan dalam memahami konsep ilmiah, seperti menafsirkan proses penguapan hanya sebagai “terbang ke langit karena panas matahari” tanpa memahami istilah evaporasi secara ilmiah. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual tanpa penjelasan konseptual yang memadai berpotensi menimbulkan miskonsepsi. Hal ini sejalan dengan Puspitorini et al. (2014) yang menegaskan bahwa media pembelajaran harus disertai penjelasan konseptual yang jelas agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara ilmiah.

Selain itu, tidak adanya penomoran dialog dan definisi eksplisit dalam komik menyebabkan sebagian siswa kesulitan mengikuti alur cerita secara runtut. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun media komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, peran guru sebagai fasilitator tetap sangat penting. Guru perlu memberikan penguatan konsep, penjelasan tambahan, serta mengarahkan diskusi agar siswa tidak hanya mengandalkan interpretasi visual semata. Hal ini mendukung pendapat Maulidah dan Aslam (2021) bahwa media pembelajaran yang baik harus terintegrasi dengan strategi pembelajaran yang tepat agar mampu mengoptimalkan pemahaman siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa komik digital berbasis Canva merupakan media pembelajaran yang potensial dan relevan untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya materi siklus air. Namun, agar efektivitasnya lebih optimal, media ini perlu dikembangkan dengan menambahkan definisi konsep kunci, penomoran dialog, serta penjelasan pendukung yang terstruktur. Pengembangan tersebut diharapkan dapat meminimalkan miskonsepsi dan meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Implementasi komik digital berbasis Canva pada materi siklus air menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui visual yang menarik dan alur cerita yang mudah diikuti. Guru menilai komik membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibanding ceramah. Namun,

masih ditemukan beberapa kekeliruan siswa karena komik belum memuat definisi jelas dan penomoran dialog. Dengan menambahkan penjelasan konsep inti dan memperbaiki alur dialog, media komik digital ini berpotensi menjadi sarana pembelajaran IPA yang lebih optimal dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA materi siklus air hujan kelas IV di SD/MI. UIN Raden Intan Lampung.
- Maulidah, N., & Aslam, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Purnama, S., Mulyoto, & Ardianto, D. T. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 145– 152.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi. (2014). Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 102–108.
- Wardana, A. (2018). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Maulidah, N., & Aslam, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Pratiwi, K. S., Arofatinajah, S., & Fajarianto, O. (2023). *Development of Digital Comic on Thematic Learning to Improve Literature Skills of 5th Grade Students in Elementary School*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*
- Sintya Pratiwi, K., Prasetya, A. T., Widiyatmoko, A., & Subali, B. (2025). *Digital comics in primary education: A literature review on reading literacy and local wisdom integration (2020–2025)*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*
- Reinita, R., Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). *The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2022). *Pemanfaatan komik digital pada pembelajaran IPA di kelas tinggi sekolah dasar*. PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
- Suwandinata, I. G. Y., & Suranata, K. (2023). *Educational Media: Digital Comics Based on a Contextual Approach on the Topic of the Water Cycle*. *Journal for Lesson and Learning Studies*
- Utami, M., Martha, A., & Ismira, I. (2025). *Digital Comic Media Design Using Canva to Improve Elementary School Students' Reading Comprehension Skills*. *Indonesian*

Journal of Innovation Studies.

Rizky, A. (2022). Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Mewujudkan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Syahmi, M., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Mencapai Tujuan Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.