

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Nilai Pancasila Mata Pelajaran PKn di Kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi *Canva For Education*

Febby Rahmanda^{1*}, Muhammad Sofwan²

^{1,2}. Universitas Jambi, Jambi

¹febbyrahmanda25@gmail.com, ²muhammad.sofwan@unja.ac.id,

Received: 10 June 2024; Accepted: 20 August 2024

Abstract

This research aims to (1) To describe the procedure for developing komipa learning media in Civics subjects in the Grade IV Independent Curriculum based on the Canva for Education application, (2) to determine the level of validity of Kompipa learning media in Civics subjects in the Grade IV Independent Curriculum based on applications. canva for education, (3) to determine the level of practicality of the komipa learning media in Civics subjects in the fourth-grade independent curriculum based on the canva for education application. This research uses research and development methods using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The results of this research and development are in the form of komipa learning media for class IV in Civics learning based on the Canva for education application. The validation results by material experts obtained a validity score of 80 in the valid category, the validation assessment results from media experts obtained a validity score of 68 in the quite valid category and the results of the validation assessment by language experts obtained a validity score of 96.3 in the very valid category. The practicality of the komipa learning media that has been developed has also passed the assessment of expert practitioners who received a score of 100 in the very practical category. The practicality of komipa media also pays attention to the student response questionnaire in the small group trial which obtained a score of 90 and in the large group trial which obtained a score of 89.46. Based on the results of this research, it can be concluded that the Komipa learning media for Civics subjects in the Grade IV Independent Curriculum based on the Canva for Education application is valid and very practical and very suitable for use as a Civics learning medium for Grade IV Elementary Schools.

Keywords: Development, Komipa, Canva for Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi *canva for education*, (2) untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi *canva for education*, (3) untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi *canva for education*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran komipa untuk kelas IV pada pembelajaran PKn berbasis aplikasi *canva for education*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor validitas 80 dengan kategori valid, hasil penilaian validasi ahli media memperoleh skor validitas 68 dengan kategori cukup valid dan hasil penilaian validasi ahli bahasa memperoleh skor validitas 96,3 dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran komipa yang telah dikembangkan juga melewati penilaian ahli praktisi yang memperoleh skor 100 dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan media komipa juga memperhatikan angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor 90 serta pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 89,46. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi *canva for education* ini valid dan sangat praktis serta sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Komipa, *Canva for Education*

How to cite: Rahmanda, F., Sofwan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Nilai Pancasila Mata Pelajaran PKn di Kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi Canva For Education. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*. 11 (2), 40-49.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2023 pasal 1 point 1). Pembelajaran diadakan untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk karakter peserta didik agar menjadi bagian dari peradaban bangsa yang memiliki martabat tinggi. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa dengan mengasah potensi peserta didik, menjadikan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga bernegara. Fungsi utama sekolah dasar dalam sistem pendidikan nasional adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan misi pendidikan di Indonesia yang bertujuan mengembangkan serta mengoptimalkan seluruh kemampuan dan potensi intelektual peserta didik.

Berdasarkan Undang – Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 2 yaitu Pendidikan Nasional Berdasarkan Pancasila dan Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hal ini menjelaskan betapa pentingnya peran lembaga pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Suksesnya penanaman nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan dapat dicapai melalui mata pelajaran yang ada di lembaga pendidikan sekolah dasar, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan dan sikap positif sebagai warga negara yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Mata pelajaran PKn bertujuan untuk meningkatkan kesadaran bernegara di masyarakat dengan meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila.

Pancasila merupakan suatu sistem yang memuat nilai-nilai Pancasila dan nilai-nilai tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan (Saparyanto dkk., 2018). Keterlibatan peserta didik memegang peranan krusial dalam menguatkan pelaksanaan dasar-dasar Pancasila dalam hidup sehari-hari dan hal tersebut secara langsung terhubung dengan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai luhur Pancasila. Tingkat pemahaman siswa terhadap Pancasila dapat diukur melalui hasil pembelajarannya. Pencapaian belajar merujuk pada hasil yang dicapai oleh peserta didik melalui penilaian aspek pengetahuan, sikap, dan perubahan perilaku yang mencerminkan keterampilan mereka (Nurrita, 2018). Ketetapan pencapaian tujuan instruksional bergantung pada adanya fasilitas dan infrastruktur yang mendukung unsur-unsur pendidikan. Fasilitas ini mencakup tenaga pendidik, kurikulum, sumber daya pendidikan, dan manajemen. Pada konteks pembelajaran, media pembelajaran menjadi aset pendidikan yang berperan penting terutama dalam mata pelajaran kewarganegaraan. Sebagaimana yang terlampir dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pasal 9 ayat (2) huruf b, menyatakan bahwa fasilitas termasuk hal yang diperlukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, selain memberikan pendampingan dan keteladanan. Fasilitas yang dimaksud berarti fasilitas belajar penunjang pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan dengan hal tersebut, dalam mengimplementasikan pembelajaran berinovasi sangat membutuhkan peranan fasilitas yang memadai untuk mencukupi kebutuhan sumber daya manusia di era abad 21 terlebih bagi peserta didik di sekolah dasar seperti menggunakan media pembelajaran sebagai bahan penunjang dalam keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran melibatkan berbagai jenis termasuk media grafis, media auditif, dan media audio visualisasi. Media grafis adalah jenis media yang menggabungkan informasi dan ide dengan jelas dan terpadu melalui penggunaan kata-kata dan gambar. Pada sisi lain, media auditif terkait erat dengan indra pendengaran dengan kata lain, media ini menyampaikan pesan secara auditif. Media audio visualisasi adalah media pembelajaran yang diamati dengan indra penglihatan ataupun indra pendengaran secara bersamaan. Media pembelajaran visual dapat berbentuk komik yang merupakan penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.

Menggunakan gambar, materi pembelajaran yang kompleks dapat disederhanakan agar lebih mudah dipahami. Penggunaan tokoh kartun dalam gambar berpengaruh positif terhadap semangat dan antusiasme belajar peserta didik terkait materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran komik peserta didik mampu mengimajinasikan pokok bahasan dari materi pembelajaran yang dibahas. Materi pembelajaran dirancang mengikuti karakteristik peserta didik yang masih menikmati belajar sambil bermain. Hal ini bertujuan untuk topik pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan komik memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka termotivasi oleh penyajian yang menarik.

Abad ke-21, yang sering dikaitkan dengan era revolusi industri 4.0, ditandai oleh berbagai perubahan paradigmatik dalam berbagai bentuknya. Fenomena kencangnya tuntutan inovasi dan kreativitas sebagai persiapan individu dalam menghadapi kompetisi yang terus berlangsung (Jelantik, 2019). Pada masa globalisasi dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat signifikan memiliki dampak signifikan pada dunia pendidikan. Salah satu contoh dari berbagai aplikasi yang telah muncul di ranah teknologi adalah canva. Canva termasuk dalam jenis media pembelajaran yang dibuat melalui perangkat teknologi komunikasi dan informatika. Aplikasi canva menawarkan opsi alternatif untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses secara online melalui koneksi internet. Media pembelajaran dapat dibuat melalui aplikasi canva bisa diakses menggunakan handphone maupun komputer. Hal yang sangat penting dalam menggunakan aplikasi canva tersebut menggunakan handphone maupun komputer yang harus tersambung dengan jaringan internet yang stabil.

Media pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi canva tergolong dalam kategori media dengan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran dibentuk dan dikembangkan menggunakan aplikasi canva yang menggunakan teknologi agar data dapat diproses, dibentuk, disimpan dan dimanipulasi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan berkualitas baik. Memanfaatkan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan mampu menjadi solusi bagi pendidik dalam pembuatan materi pembelajaran yang memikat perhatian peserta didik. Dengan demikian, hasil karya komik yang dihasilkan mampu menginspirasi dan meningkatkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Mata pelajaran diajarkan kepada peserta didik berusia 7-12 tahun pada tingkat pendidikan tertentu. Berdasarkan karakteristik anak pada rentang usia tersebut mereka berada dalam tahap operasional konkret aktivitas mental mereka terfokus pada kenyataan dan peristiwa yang bersifat konkret. Dalam pelaksanaan pembelajaran PKn pendidik dapat merencanakan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik langsung. Unsur keterlibatan peserta didik tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Kurikulum merdeka ini merupakan tentang bagaimana pendidik mengkomunikasikan topik pembelajaran yang dihubungkan dengan pembentukan karakter peserta didik.

Peneliti melaksanakan kegiatan observasi awal di kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi pada tanggal 24 dan 27 oktober 2023, dilanjutkan pada tanggal 1 november 2023. Pembelajaran PKn di kelas ini hanya menggunakan buku paket/ LKS sebagai media pembelajaran. Data penelitian menunjukkan bahwa peserta didik di kelas IV memiliki kecenderungan sangat menyukai buku yang memiliki banyak gambar dan dihiasi dengan warna-warni. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik kelas IV Sebagian besar mengakui bahwa mereka menyukai dan memiliki buku komik di rumah, meskipun buku komik yang dimiliki di rumah bukan termasuk buku komik pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran PKn. Peserta didik lebih cenderung tertarik pada buku yang terdapat gambar-gambar seperti komik, dibandingkan buku yang penuh dengan tulisan. Peserta didik kelas IV memiliki harapan untuk dapat belajar PKn dengan komik berupa komik yang memiliki alur cerita yang menarik dan gambar yang bervariasi dengan berbagai warna di dalamnya.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas berlangsung di kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi, peneliti menemukan bahwa dari total 30 peserta didik 10 diantaranya peserta didik yang tidak mengerti tentang materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Hal ini peneliti temukan ketika peserta didik mengerjakan uji kompetensi yang terdapat di buku LKS yang digunakan dalam pembelajaran. Bentuk permasalahan yang ditemukan yaitu saat pembelajaran PKn materi nilai-nilai luhur dan sikap serta prilaku sesuai dengan sila-sila pancasila. Meskipun saat diamati selama pembelajaran peserta didik menunjukkan sikap aktif dengan respon yang baik terhadap pertanyaan guru, namun pemanfaatan media pembelajaran dalam kelas untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran masih belum mencapai tingkat optimal akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi kurang memadai.

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas perlu adanya media pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat membantu penyampaian materi pada pembelajaran PKn hingga peserta didik dapat mengerti materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Guru menganggap penting menggunakan media pembelajaran sebagai suatu usaha untuk menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada pemahaman materi peserta didik dengan lebih baik dan mengurangi risiko kebosanan, terutama mengingat tidak semua peserta didik memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran PKn.

Terjadinya masalah-masalah saat pembelajaran PKn karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif kreatif tentu menjadi permasalahan yang harus diselesaikan oleh guru. Pada konteks pembelajaran

pendidikan kewarganegaraan (PKn) khususnya dalam mentransfer konsep pembelajaran dan contoh konkret yang relevan dengan lingkungan peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat dimengerti lebih mudah dalam memahami topik pembelajaran PKn yang dijelaskan, serta membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dan menghindari rasa bosan pada peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Melihat permasalahan ini, peneliti melihat perlunya akan kebutuhan pembaharuan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang tidak hanya menarik, melainkan juga mudah dipahami oleh peserta didik. Karena itu, media kompa menjadi pilihan yang tepat, pengembangan kompa dalam pembelajaran PKn diharapkan mampu memberikan pembeahruan serta dukungan kepada guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga peserta didik kelas IV dapat memahami pelajaran PKn dengan baik. Hal tersebut didukung adanya wawancara peserta didik tentang komik. Berdasarkan hasil wawancara dari 30 peserta didik, 19 orang diantaranya memiliki komik dan 26 orang menyukai komik. Tampilan menarik dari segi karakter gambar, warna maupun topik pembelajaran yang disajikan, media pembelajaran kompa PKn untuk kelas IV yang akan dikembangkan menjadi harapan dapat digunakan peserta didik maupun guru kelas yang mengajar di kelas IV. Aspirasi tersebut didasarkan pada informasi data yang diperoleh dari wawancara dengan pendidik dan peserta didik kelas IV yang mengajar, yang mengungkapkan minat mereka terhadap media pembelajaran komik dengan cerita yang seru dan ilustrasi dengan penuh warna-warni.

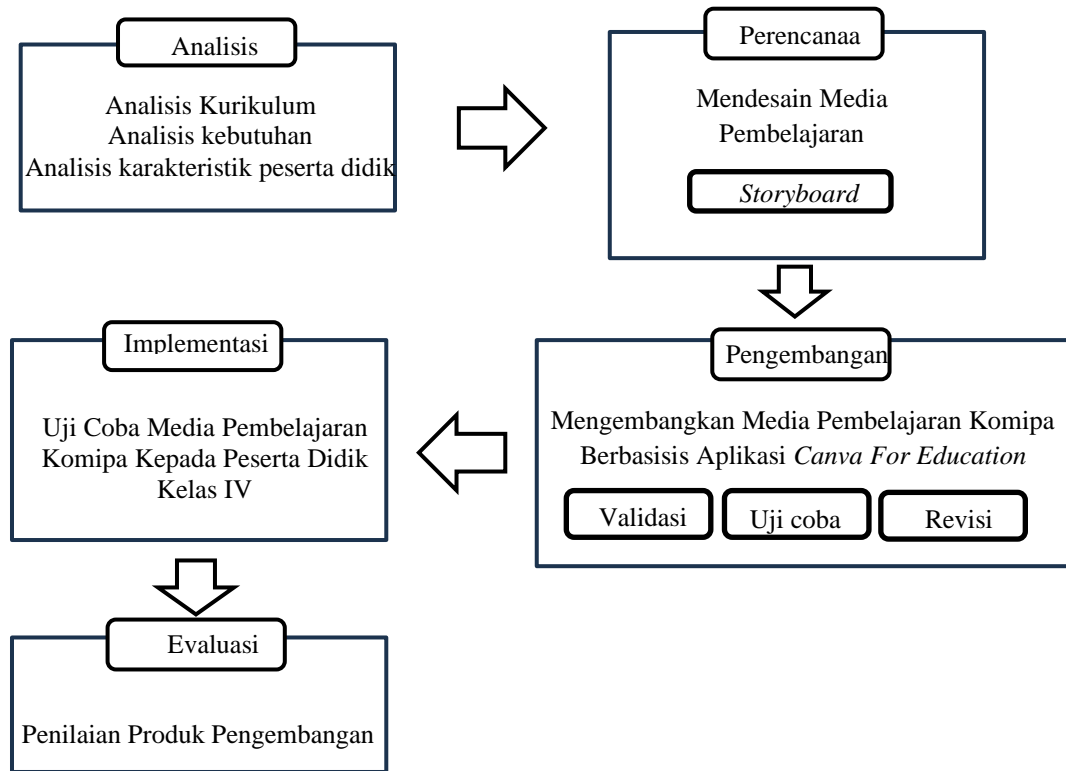
Pada kurikulum yang digunakan di sekolah SDN 28/IV Kota Jambi adalah kurikulum Merdeka yang telah digunakan di kelas 1 dan kelas IV. Menurut wawancara guru kelas bahwa dalam pembelajaran PKn di kurikulum merdeka pada kelas IV lebih mengutamakan sebuah proses peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pada kurikulum Merdeka, terdapat dorongan untuk mengambil pendekatan pembelajaran yang relevan sejalan dengan perkembangan zaman, dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuannya adalah untuk menggugah ketertarikan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan saat ini. Pembelajaran PKn dalam kurikulum merdeka harus mampu membentuk peserta didik berkarakter Pancasila. Pada kurikulum merdeka guru perlu memenuhi syarat untuk mengembangkan konsep pembelajaran yang inovatif bagi siswa.

Guru telah memiliki pemahaman tentang metode pengajaran yang efektif dan sesuai, namun guru tidak memanfaatkan media edukasi, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi kurang disebabkan belum digunakannya media pembelajaran oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran PKn, sebelumnya pernah dilakukan oleh Siti Masfufah pada tahun 2022 dengan judul pengembangan media pembelajaran komik pada mata Pelajaran PPKN dikelas IV SDN Cibomo. Penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa produk hasil pengembangan media komik yang dilakukan layak untuk digunakan pada pembelajaran PPKN kelas IV Sekolah Dasar.

Tantangan yang dihadapi oleh peserta didik, penulis mencari solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa kompa. Penggunaan kompa diharapkan mampu meningkatkan antusiasme belajar dari peserta didik karena kompa mengandung gambar yang dapat mencegah kebosanan selama proses pembelajaran. Media kompa ini harapannya mampu membimbing peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, melalui tokoh-tokoh kartun yang mampu memberikan semangat dan memotivasi untuk belajar. pilihan ini diambil dengan niat untuk menghadirkan suasana proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif oleh guru kelas IV menjadi latar belakang peneliti melakukan penelitian terkait “Pengembangan Media Pembelajaran Kompa Pada Mata Pelajaran PKn di Kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi Canva For Education” penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran kompa yang dilakukan peneliti, diharapkan menjadi inspirasi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) kelas IV. Harapannya dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi guru dan peserta didik, serta mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi lebih aktif dan kreatif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran komipa pada mata Pelajaran PKn adalah R&D (*Research and Development*) yang melibatkan prosedur dan pengembangan. Proses penelitian dan pengembangan menggunakan metode dengan mengaplikasikan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari beberapa tahap, antara lain analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah-langkah pengembangan dapat ditemukan dalam gambar prosedur pengembangan yang dimuat berikut ini.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Media pembelajaran yang berbentuk komipa yang menggunakan *canva for education* akan diuji coba pada peserta didik setelah produk selesai dikembangkan. Peserta didik yang menjadi responden yaitu peserta didik kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi yang berjumlah 30 peserta didik yang diantaranya terdiri dari 12 perempuan dan 18 laki-laki. Informasi data dalam penelitian terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Upaya mengakumulasi data dalam penelitian tersebut peneliti memanfaatkan beberapa alat atau instrumen termasuk lembar wawancara, dokumentasi dan angket.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi *Canva for Education*

Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan sebuah produk, produk yang dikembangkan adalah komik nilai pancasila (komipa) pada pembelajaran PKn di kelas IV sekolah dasar, dengan materi pembelajaran nilai-nilai luhur dan sikap serta perilaku sesuai dengan sila-sila pancasila. Media pembelajaran komipa ini dikembangkan mengacu pada pembelajaran PKn kelas IV sekolah dasar kurikulum medeka. Model pengembangan ADDIE adalah model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk ini. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam pengembangan produk ini karena memiliki prosedur pengembangan yang sistematis dan mudah untuk dipahami. Model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan dalam pengembangan produk yakni (1) Analyze (analisis), (2) Design (perencanaan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi), (5) Evaluate (evaluasi).

Tahap analisis sebagai tahapan pertama dalam model ADDIE memuat analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis memperoleh informasi bahwa kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi menerapkan kurikulum merdeka. Hal tersebut dapat dilihat dengan penggunaan buku PKn yang tidak lagi menggunakan buku tema. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan materi pembelajaran dalam komipa (komik nilai pancasila) sesuai dengan materi pembelajaran yang terdapat dibuku ajar. Pada analisis kebutuhan, memperoleh informasi bahwa kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi membutuhkan adanya media pembelajaran seperti komipa (komik nilai pancasila) agar materi pembelajaran PKn dapat disampaikan oleh guru dan membantu peserta didik dalam mempercepat pemahaman mereka terkait materi pembelajaran tentang nilai-nilai luhur serta sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Analisis selanjutnya yaitu analisis karakteristik peserta didik, pada analisis tersebut memperoleh hasil bahwa, peserta didik kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi berusia 10-13 tahun. Dalam penelitian juga ditemukan bahwa adanya peserta didik yang berkemampuan kognitif rendah. Setelah dilakukannya analisis kebutuhan, peneliti melakukan perancangan produk yang tepat sesuai dengan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Tahap kedua yaitu design (perancangan). Tahap perancangan dalam penelitian ini dengan melakukan mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan dalam mengembangkan produk media pembelajaran komipa (komik nilai pancasila) seperti laptop, aplikasi canva, jaringan internet yang stabil, modul ajar, dokumen pendukung lainnya, serta kelas HVS. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap development (pengembangan). Pada tahap pengembangan tersebut peneliti melakukan pengembangan dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dipersiapkan. Setelah produk pengembangan dibuat, sebelum dilakukannya uji coba produk, produk yang telah dikembangkan akan di uji validitasnya yaitu melalui tahap validasi materi, validasi media, validasi bahasa, validasi ahli praktisi. Penilaian kevaliditas produk pengembangan dilakukan oleh dosen ahli materi pembelajaran, dosen ahli bahasa, dosen ahli media dan guru kelas sebagai ahli praktisi. Para validator memberikan saran untuk perbaikan agar hasil produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk di ujicobakan kelapangan. Pada tahap selanjutnya yaitu tahapan implementation (implementasi), tahap ini dilakukan setelah produk dinyatakan layak di ujicobakan kelapangan oleh validator. Selajutnya produk diujicobakan pada kelompok kecil dengan jumlah 10 peserta didik yang diantaranya terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Setelah dilakukannya uji coba kelompok kecil selanjutnya uji coba kelompok besar. Produk pengembangan akan diujicobakan ke kelompok besar pada peserta didik kelas IV SDN Kota Jambi yang berjumlah 30 peserta didik.

Tahap berikutnya adalah evaluate (evaluasi) yang dilaksanakan secara formatif dan sumatif pada tahap akhir, untuk setiap tahap yang dilakukan. Pada tahap analisis dilakukan evaluasi penampilan komipa sesuai tidaknya dengan hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Evaluasi pada tahap desain dilakukan dengan memperlihatkan setiap poin yang disesuaikan dengan rancangan storyboard. Evaluasi pada tahap pengembangan dilaksanakan dengan proses validasi yang dilakukan oleh ahli-ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi. Setiap tahapan pengembangan telah dilakukan, evaluasi selanjutnya yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif yang dilakukan untuk melihat produk yang telah dibuat setelah melakukan uji coba dan validasi. Produk pengembangan di implementasi melalui uji coba kepada peserta didik dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap evaluasi prduk pengembangan juga dapat mengalami perbaikan dengan memperhatikan tanggapan atau saran dari validator, dan ahli praktisi serta peserta didik yang telah menggunakan media pengembangan. Tetapi hal tersebut, setelah dilakukan percobaan, produk yang dikembangkan tidak mengalami adanya perubahan.

Pembahasan

Tingkat Validitas Media Pembelajaran Komipa Berbasis Aplikasi Canva For Education Pada Pembelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar.

Validitas Materi

Ahli materi melakukan validasi terhadap media yang telah dikembangkan yaitu pada hari senin, 6 Mei 2024 dengan skor total 48 dengan validitas 80. Dari hasil tersebut membuat media pembelajaran komipa yang dikembangkan berbasis aplikasi *canva for education* dikategorikan valid. Validator tidak memberikan kritik dan saran dalam lembar penilaian validasi. Oleh karena itu, produk dinyatakan layak uji coba tanpa adanya revisi perihal materi pembelajaran.

Validitas Media

Ahli media melakukan validasi media yang dikembangkan yaitu pada hari Sabtu, tanggal 4 Mei 2024 dengan skor total 51 dengan validitas 68. Dari hasil validasi tersebut dapat dinyatakan media pembelajaran komipa yang dikembangkan berbasis aplikasi *canva for education* masuk dalam kategori cukup valid dan layak uji coba lapangan dengan revisi kecil.

Validitas Bahasa

Ahli bahasa melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu pada hari Kamis, tanggal 14 April 2024 dengan skor total 53 dan validitas 96,3. Dilihat dari hasil yang diperoleh, media pembelajaran komipa berbasis aplikasi *canva for education* dapat dikategorikan ke dalam kategori sangat valid, dan produk layak diujicobakan ke lapangan tanpa revisi.

Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Komipa Berbasis Aplikasi Canva For Education pada Pembelajaran Pkn Kelas IV Sekolah Dasar.

Penilaian praktisi oleh guru kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi, penilaian praktisi dilakukan dengan dua tahap penilaian. Penilaian pertama, dilaksanakan di hari Rabu, tanggal 15 Mei 2024. Sedangkan penilaian praktisi tahap kedua dilakukan pada hari Kamis, tanggal 16 Mei 2024. Penilaian praktisi tahap pertama memperoleh skor total 50 dan validitas 100. Media pembelajaran komipa yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat valid. Walaupun demikian, terdapat tiga hal yang harus diperbaiki yang diuraikan oleh guru selaku praktisi untuk menjadi perbaikan media komipa, dengan tujuan sesuai dengan harapan. Adapun kesalahan yang ditemukan pada penilaian praktisi tahap pertama yaitu:

- (1) Komipa (Komik nilai Pancasila) yang dikembangkan tidak terdapat pengenalan tokoh, penulis langsung pada cerita. Pengenalan dirasa cukup penting untuk meminimalisir kebingungan peserta didik.
- (2) Komipa (komik nilai Pancasila) yang dikembangkan belum terdapat nomor halaman. Nomor halaman sangat penting dalam media komipa berbentuk cetak untuk memperlihatkan halaman yang sudah sesuai dengan urutan nomor halaman.
- (3) Pada lembar kedua, sebelum berdoa tidak ada refleksi pembelajaran. Refleksi pembelajaran dalam cerita baik disertakan untuk memperlihatkan peserta didik kegiatan yang seharusnya dilakukan.

Adapun saran perbaikan yang diberikan ahli praktisi yang terdapat tiga poin yaitu:

- (1) Sebaiknya tambahkan lembaran baru untuk pengenalan tokoh yang menarik sebelum peserta didik atau pembaca mulai membaca komipa (komik nilai Pancasila)
- (2) Sebaiknya tambahkan nomor halaman pada komipa (komik nilai Pancasila). Penomoran halaman memperlihatkan bahwa komipa (komik nilai Pancasila) ini sudah tersusun dengan urut dan sistematis.
- (3) Sebaiknya sediakan kotak percakapan satu dialog yang menggambarkan adanya kegiatan refleksi di akhir pembelajaran.

Penilaian ahli praktisi pada tahap pertama telah dilaksanakan, dan setelah melakukan revisi sesuai dengan arahan ahli praktisi. Penilaian praktisi dilakukan kembali pada penilaian praktisi tahap kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 Mei 2024. Penilaian praktisi tahap kedua memperoleh skor total 50 dengan validitas 100, dan tidak adanya komentar yang diberikan oleh ahli praktisi pada lembar angket penilaian praktisi. Hasil tersebut membuat media komipa (komik nilai Pancasila) masuk dalam kategori sangat valid, dan dinyatakan layak uji coba lapangan tanpa revisi.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan juga diperoleh dari hasil kegiatan uji coba produk pengembangan yang telah divalidasi oleh para ahli yang produk pengembangan komipa (komik nilai Pancasila) dinyatakan layak diuji cobakan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Kamis 16 Mei 2024. Peserta didik yang ikut serta dalam uji coba kelompok kecil, berjumlah 10 peserta didik yang diantaranya memiliki kemampuan yang berbeda-beda mulai dari kognitifnya sedang dan yang memiliki kemampuan kognitifnya yang tinggi. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, peserta didik yang berjumlah 10 orang tersebut diarahkan untuk mengisi lembar angket respon peserta didik yang telah disediakan. Pada angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil, mendapatkan hasil dengan rata-rata skor 90 dan hasil tersebut dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan yaitu produk media pembelajaran komipa (komik nilai Pancasila) masuk dalam kategori komik yang sangat praktis untuk dipergunakan.

Uji coba kelompok kecil telah dilakukan dan telah mendapatkan hasil respon peserta didik. Tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu uji coba kelompok besar yang akan diikuti seluruh peserta didik kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi. Yang berjumlah 30 peserta didik. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 17 Mei 2024. Setelah melaksanakan uji coba kelompok besar peserta didik diarahkan untuk mengisi angket repon peserta didik yang telah disiapkan. Angket repon peserta didik pada uji coba kelompok besar memperoleh hasil rata-rata skor 89,46 yang menyatakan bahwa produk media komipa (komik nilai pancasila) yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan angket respon peserta didik dan angket respon guru dan sekaligus didukung oleh hasil wawancara guru, dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi canva for education “sangat praktis” untuk dipergunakan dalam pembelajaran PKn kelas IV sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komipa berbasis aplikasi canva for education pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai prosedur pengembangan media pembelajaran komipa (komik nilai pancasila), yang meliputi lima tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap analisis dengan melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua yaitu perancangan, pada tahap ini melakukan merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan storyboard yang sebelumnya telah dibuat. Tahap ketiga, yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi. Tahap keempat yaitu tahap implementasi, pada tahap implementasi dilakukannya uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang peserta didik, dan selanjutnya dilakukannya uji coba kelompok besar yang diikuti seluruh peserta didik kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi yang berjumlah 30 peserta didik. Setelah dilakukannya uji coba, peserta didik diarahkan untuk mengisi lembar angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi yaitu pada tahap ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan yaitu media pembelajaran komipa (komik nilai pancasila) yang dikembangkan.
2. Pengembangan media pembelajaran komipa berbasis aplikasi *canva for education* pada pembelajaran PKn kelas IV sekolah dasar ini valid dengan skor validitas 80, skor total validasi media 68, dengan total validitas bahasa 96,3 dan skor total validasi praktisi yaitu 100.
3. Media pembelajaran komipa yang dikembangkan berbasis aplikasi *canva for education* pada pembelajaran PKn kelas IV yang dikembangkan memperoleh skor validitas 100 dari lembar angket ahli praktisi yang dilakukan oleh guru. Tingkat kepraktisan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 90 dan skor 89,6 skor yang diperoleh dari uji coba kelompok besar. Dilihat dari angket kepraktisan media pembelajaran serta didukung oleh hasil wawancara guru terhadap kepraktisan media pembelajaran komipa berbasis aplikasi *canva for education* yang dikembangkan, dinyatakan bahwa media pembelajaran komipa sangat praktis dipergunakan sebagai media pembelajaran.

REFERENSI

- Barus, F. H., & Sukmawati. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(3), 37-45. <https://www.pusdikrapublishing.com/index.php/jies/article/view/795>.
- Daulay, M. I., & Nurmnalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 7(1), 24-34. <https://www.e-journal.my.id/onoma/article/view/452>.
- Defina, D. (2018). Model Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). *Indonesian Language Education and Literature*, 4(1) 36-51.
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 950-961. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5274/3259>

- Dewantara, J. A., & Nugriansyah, H. (2021). Building Tolerance Attitudes Of PPKN Students Through Multicultural Education Courses. *JED: Jurnal Etika Demokrasi*, 6(1), 103-115.
- Dewi, P. A., Syawaluddin, A., & Hartono. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-nilai Pancasila di Kelas V SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, 5(1), 1-10. <https://eprints.unm.ac.id/33656/>.
- Hayati, T. U. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715>.
- Idawati, M. M. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD . *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 745-752. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5314>.
- Jelantik, A. K. (2019). *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0* 95-96. Deepublish.
- Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sikap Yang Mencerminkan Sila-Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 95-100. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1914>.
- Karosekali, E. (2021). Analisis Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran PKN Untuk Tingkat SD. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi* , 1(2), 135-140. <https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/29>.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Rhamdan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418-430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>.
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768. <https://pustaka-psm.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/article/view/10084>.
- Masfufah , S., Damanhuri, & Rahman, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 777-784.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*. <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf>.
- Mifthahul Jannah, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095-1104. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4870>.
- Nugraha, B. I. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 214-223. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45347>.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171-187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>.
- Perdana, G. A. (2020). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Materi Pengamalan Nilai-nilai Pancasila Pada Siswa Kelas II SD Negeri Demangan Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 260-270. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/17523>.
- Perni, N. N. (2018). Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 105-113.

- Pratama, Y. A. (2019). Relevansi Teori Belajar Behaviorisme Terhadap Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 4(1), 38-49. <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/2718>.
- Putra, L. V., & Purwanti, K. Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Pendekatan Metakognitif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pendidikan Masyarakat Pendidikan Dasar*, 45-52. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/18113>.
- Putri, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Masyarakat 5.0. *Journal on Education*, 4(1), 20-24. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/402>.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Agama*, 11(1), 47-63. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/51>.
- Saidurrahman, A. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Jakarta: KENCANA.
- Saparyanto, Y., Fa'izia, K., & Suryana, Y. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Penerbit Cempaka Putih.
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99-106. <https://www.etcid.org/journal/judikdas/article/view/248>.
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33. <https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/249>.
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawati. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8-15. <http://siakad.univamedan.ac.id/ojs/index.php/pedagogi/article/view/238>.
- Suryani, I., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Yogyakarta ombak
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209-215. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/view/88>.
- Wulandari, L. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 33-41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>