



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Komik Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII B SMP Negeri 19 Semarang

Widiyah Zilvia, Andi Suhardiyo, Novia Wahyu Wardhani

Prodi PPKn, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Disetujui

Keywords:

E-comics, Learning Media,

Learning Results

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan efektif dan menyebabkan partisipasi peserta didik dan tingkat keikutsertaan dalam kegiatan belajar berkurang sehingga berakibat negatif pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII B SMP Negeri 19 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Analisis data meliputi kelayakan produk, analisis data awal dan akhir (uji t dan uji N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan media ini sangat layak dan valid berdasarkan penilaian ahli media (100%) dan ahli materi (71,76%). Tanggapan guru dan peserta didik juga sangat positif (masing-masing 100% dan 92,5%). Hasil analisis uji t berpasangan menunjukkan sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan hasil N-gain menunjukkan nilai 0,73. Dari data tersebut dapat dikatakan terjadi peningkatan secara signifikan dengan kategori "tinggi".

Kata kunci: E-komik, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

Abstract

This research is motivated by the lack of use of interesting and effective learning media which causes student participation and the level of participation in learning activities to decrease, resulting in a negative impact on student learning outcomes in Pancasila Education subjects. The aim of this research is to develop, test the feasibility and test the effectiveness of e-comics interactive learning media based on the Canva application to improve learning outcomes in the Pancasila Education subject class VII B SMP Negeri 19 Semarang. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model. Data was collected through observation, interviews, documentation, questionnaires and tests. Data analysis includes product feasibility, initial and final data analysis (t test and N-Gain test). The research results show that this media is very feasible and valid based on the assessment of media experts (100%) and material experts (71.76%). Teacher and student responses were also very positive (100% and 92.5% respectively). The results of the paired t test analysis showed sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$ and the N-gain results showed a value of 0.73. From these data it can be said that there has been a significant increase in the "high" category.

Keywords: E-comics, Learning Media, Learning Results

Alamat korespondensi:

Gedung C4 Lantai 1 FISIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: ppknunes@gmail.com

EISSN 2549-0400

PISSN 2252-6293

PENDAHULUAN

Dewasa ini, kita tengah memasuki era globalisasi yang terus menerus berkembang dimana teknologi telah menjadi suatu dasar dalam kehidupan manusia, kemajuan teknologi yang terus menerus berkembang menjadi suatu hal yang tak terbatas dan tidak bisa kita hindari dikarenakan kemajuannya selalu sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi yang diciptakan dengan tujuan memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Maka dari itu kemajuan teknologi ini secara langsung dan tidak langsung banyak mempengaruhi aspek kehidupan manusia baik itu di bidang ekonomi, politik, kebudayaan tak terkecuali pula dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah aspek yang sangat penting, mengingat bahwa dengan pendidikan, seseorang memiliki kesempatan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mereka. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas individu dapat meningkatkan mutu dan taraf kehidupan mereka sehari-hari, sehingga mampu berkontribusi secara lebih produktif dalam konteks masyarakat, selain itu pendidikan yang baik juga memberikan landasan yang kokoh untuk pembangunan pribadi, membentuk karakter, dan membuka peluang akses ke berbagai kesempatan dalam menghadapi dinamika kehidupan yang semakin kompleks. (Rahmi et al., 2022).

Berdasarkan undang-undang yang sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran wajib bagi semua peserta didik di seluruh tingkatan pendidikan formal. Pendidikan Pancasila di sekolah bertujuan membentuk peserta didik agar menjadi anggota masyarakat, bangsa, dan negara yang dapat diandalkan oleh individu, keluarga, lingkungan, masyarakat, bangsa, dan negara dalam mencapai tujuan bersama (Magdalena et al., 2020).

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, harapannya adalah Pendidikan Pancasila dapat ditingkatkan karena teknologi memfasilitasi proses pembelajaran menjadi lebih

menarik dan efektif, oleh karena itu peran media pembelajaran sebagai sebuah teknologi menjadi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah terkhususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut (Khadijah, 2016). Definisi media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar pun lebih efektif. Dari ungkapan tersebut dapat disimpulkan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para peserta didik, dengan media pembelajaran penyampaian materi pelajaran Pendidikan Pancasila di dalam kelas akan menambah minat peserta didik dan tentunya berdampak baik pada hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, tentu saja hal ini memiliki kendala besar dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila karena sebagian besar guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Januari 2024 dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII B SMP Negeri 19 Semarang, ditemukan bahwa masih terdapat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif, menarik serta inovatif meskipun sarana dan prasarana di sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai seperti LCD, proyektor, dan komputer yang tersedia di setiap kelas. Guru Pendidikan Pancasila lebih sering menggunakan beberapa jenis media pembelajaran selama proses belajar mengajar di antaranya adalah penggunaan sumber buku paket siswa, penyajian materi melalui presentasi Power Point (PPT), dan juga memanfaatkan video pembelajaran dari aplikasi Youtube berupa tayangan film meskipun kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan prosedur yang ada terdapat catatan bahwa guru kurang memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran

berbasis teknologi, interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Permasalahan lainnya ditemukan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang menarik dan efektif sehingga menyebabkan partisipasi peserta didik dan tingkat keikutsertaan dalam kegiatan belajar berkurang berakibat negatif pada hasil belajar peserta didik hal ini sesuai dengan hasil belajar peserta didik kelas VII B SMP Negeri 19 Semarang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai pada materi pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Hasil belajar tersebut menunjukkan 14 dari 33 peserta didik (41%) telah mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditentukan, namun sisanya yaitu 19 dari 33 peserta didik (59%) peserta didik mendapat nilai sesuai dengan ketetapan KKM bahkan di bawah KKM yang ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta peserta didik maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif serta dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik dan tidak menimbulkan kebosanan sehingga dapat berdampak positif bagi hasil belajar peserta didik. Maka disini media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva merupakan media alternatif yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Komik merupakan media komunikasi visual dengan tampilan yang menarik, disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi bagi para pembaca. Berdasarkan pendapat oleh (Budiarti & Haryanto, 2016) menyatakan bahwa komik dengan gambar-gambar berwarna yang ditampilkan memiliki daya tarik unik bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam membaca. Seiring dengan kemajuan teknologi, komik yang sebelumnya hanya tersedia dalam bentuk cetak, kini telah berubah menjadi bentuk digital yang memungkinkan akses fleksibel dimana pun dan kapan

pun. Penggunaan media e-komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta pengetahuan peserta didik melalui kombinasi gambar yang menarik dan kalimat-kalimat yang informatif sangat berbeda dengan buku teks yang umumnya berisi gambar eksklusif saja, penyajian media e-komik memadukan visual dan teks secara efektif mendorong peserta didik untuk membacanya hingga selesai.

Media e-komik atau komik digital sebagai bentuk bahan ajar berbasis elektronik muncul dan berkembang pesat serta mendapat popularitas dikalangan generasi muda saat ini karena kemudahan dalam membacanya serta efisiensi biaya dibandingkan dengan pembelian komik cetak di toko buku. Hal ini didasarkan e-komik memiliki kelebihan yaitu kemampuannya e-komik yang bodless (tidak terbatas) berbeda dengan komik cetak yang memiliki batasan ukuran dan format, komik digital memiliki bentuk yang bervariasi seperti memanjang ke samping atau ke bawah bahkan hingga berbentuk spiral. Sementara komik cetak rendah terhadap keterbatasan usia karena daya tahan kertas selain itu komik digital yang berbentuk elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte serta dapat ditransfer ke berbagai media penyimpanan lainnya.

Penelitian ini diperkuat dengan beberapa penelitian relevan sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan dilakukan (Najwa et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Kota Serang” penelitian ini menunjukkan bahwa . media komik digital tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. (Telaumbanua, Imansudi 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli” media pembelajaran e-komik ini dapat menjadi alternative yang baik dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Penelitian lain dari (Mayasari et al., 2023) dengan judul “Development of History Learning E-

Comics Based on Contextual Teaching And Learning to Improve Learning Outcomes Of Class XI Students of SMA N 14 Bandar Lampung” hasil penelitian menunjukkan penggunaan e-komik berbasis CTL memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IX SMA N 14 Bandar Lampung.

Dengan demikian penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik sangatlah penting hal ini akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi peserta didik dalam memahami konsep-konsep penting dalam Pendidikan Pancasila.

Pentingnya penelitian ini memunculkan minat peneliti untuk menggali lebih dalam potensi mengenai media pembelajaran e-komik berbasis aplikasi Canva serta mengkaji dari permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, sehingga peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Komik Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VII B SMP Negeri 19 Semarang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (dalam Okpatrioka, 2023) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research and Development (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan Model pengembangan dalam penelitian yakni model ADDIE (analyze, design, develop, implement, evaluate). Sezer (dalam Rayanto, Yudi, 2020) menyatakan bahwa model ADDIE berupa kajian atau analisis tentang hubungan-hubungan yang ada di antara berbagai bagian yang dimiliki saling

berkoordinasi dengan tahapan-tahapan yang ada. Subjek penelitian uji coba produk skala kecil berjumlah 15 siswa yang dipilih dengan teknik random sampling, sedangkan untuk uji coba produk skala besar, terdapat 33 siswa. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif E-komik Berbasis Aplikasi Canva.

Analisis respon guru dengan menggunakan skala Likert terdapat 5 kategori yang digunakan yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup setuju), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber : Akbar, 2022

Keterangan:

V-pg : Validasi Pengguna

TSe : Total skor empirik yang dicapai

TSh : Total skor yang diharapkan

Tabel 1. Kriteria angket respon guru

Persentase skor (%)	Kriteria
85% – 100%	Sangat menarik
69% – 84%	Menarik
53% – 68%	Cukup menarik
37% – 52%	Kurang menarik
20% – 36%	Tidak menarik

Analisis respon guru dengan menggunakan skala Likert terdapat 5 kategori yang digunakan yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup setuju), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber : Akbar, 2022

Keterangan:

V-pg : Validasi Pengguna

TSe : Total skor empirik yang dicapai

TSh : Total skor yang diharapkan

Tabel 2. Kriteria angket respon siswa

Persentase skor (%)	Kriteria
85% – 100%	Sangat menarik
69% – 84%	Menarik
53% – 68%	Cukup menarik
37% – 52%	Kurang menarik
20% – 36%	Tidak menarik

Kefektifan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan melakukan analisis terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan menghitung skor yang telah didapatkan siswa dan uji hasil sebelum perlakuan dan hasil setelah perlakuan. Analisis data awal terdiri dari uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Priyatno (2018) menyatakan bahwa uji normalitas data penting untuk dilakukan karena data yang terdistribusi secara normal maka data tersebut dapat mewakili populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dengan SPSS versi 26 untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Kriteria Pengujian Uji Normalitas

Hasil	Keterangan
Jika nilai signifikansi < 0,05	Ho ditolak
Jika nilai signifikansi > 0,05	Ho diterima

Analisis data akhir terdiri dari uji paired samples t-test (uji t berpasangan) dan uji N-Gain. Uji Paired Samples T-Test atau uji t sampel berpasangan dilakukan untuk mengetahui pengujian perbedaan rata-rata antara dua sampel berpasangan. Priyatno (2018) menyatakan bahwa sampel berpasangan digunakan pada kelompok sampel yang mencakup subjek yang sama tetapi mengalami dua perlakuan yang berbeda, seperti sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 26 untuk menguji hasil sebelum perlakuan dan hasil setelah perlakuan dengan uji paired samples t-test.

Tabel 4. Uji paired samples T-test

Hasil	Keterangan
Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$	Hoditerima
Jika nilai signifikansi > 0,05	Ho ditolak

Analisis indeks gain digunakan untuk menghitung perbedaan antara nilai pretest dan post-test. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan gain adalah gain ternormalisasi (N-gain). N-gain adalah gain yang dinormalisasi dengan cara membandingkan selisih antara nilai pretest dan post-test dengan selisih antara Skor Minimal Ideal (SMI) dan pretest, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva. Rumus gain ternormalisasi adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Sumber: Lestari dan Yudhanegara (2018)

Keterangan:

N-Gain = Besarnya faktor gain

Skor Posttest = Nilai akhir tes setelah diberi perlakuan

Skor Pretest = Nilai awal tes sebelum diberi perlakuan

Skor Maksimal = Nilai Maksimal

Tabel 5. Uji peningkatan rata-rata (N-Gain)

Interval	Kriteria
N-Gain ≥ 0.7	Tinggi
$0.3 \leq \text{N-Gain} \leq 0.7$	Sedang
N-Gain < 0.3	Rendah

Hasil

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan Research and Development (R&D) yang dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE dimana penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil meliputi : data tahap analysis yang berupa hasil pra observasi di SMP Negeri 19 Semarang, data tahap design, data tahap development yang berupa data validasi media e-komik

oleh pakar ahli media dan ahli materi, data tahap implementation yang berupa data penggunaan media pembelajaran interaktif e-komik dan data hasil belajar oleh peserta didik kelas VII B sebagai kelas kelompok besar dan kelas VII A sebagai kelas kelompok kecil, data tahap evaluation yang berupa data tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif e-komik.

Tahap Analysis

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Eni Lismaningsih, guru Pendidikan Pancasila kelas VII di SMP Negeri 19 Semarang, diperoleh informasi bahwa sekolah ini telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, proyektor, dan komputer di setiap ruangan kelas. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi buku paket siswa, penyajian materi melalui presentasi PowerPoint (PPT), dan video pembelajaran dari aplikasi YouTube yang dikirim melalui grup WhatsApp.

Namun, meskipun kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sesuai dengan prosedur, terdapat catatan bahwa guru kurang memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Video pembelajaran yang digunakan belum bersifat interaktif, belum memfasilitasi siswa untuk bekerja sama atau berkolaborasi, serta kurang mendorong keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa, yang terlihat dari rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas VII B dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap Design

Pada tahap ini, dilakukan pemilihan software terlebih dahulu. Software yang digunakan untuk

membangun media pembelajaran interaktif e-komik adalah Canva, Pinterest, Microsoft Word 2016, dan Google Sites. Selanjutnya, dilakukan penyusunan flowchart, yaitu bagan yang menunjukkan langkah-langkah suatu program untuk memudahkan pengembangan media. Berikut adalah flowchart mengenai media pembelajaran interaktif e-komik.

Tahap berikutnya adalah pembuatan storyboard, yang merupakan rangkaian gambar sketsa yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan aksi dalam proyek secara visual (Nurhasanah & Destyany, 2011). Pembuatan storyboard dilakukan setelah flowchart karena flowchart digunakan sebagai acuan. Bagian dari media pembelajaran interaktif e-komik berbasis Canva meliputi halaman awal, halaman utama (menu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis pemahaman), dan halaman profil pengembang. Tahap terakhir adalah pembuatan kisi-kisi instrumen dalam bentuk angket (kuesioner) yang akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, guru Pendidikan Pancasila, dan peserta didik.

Tahap Development

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan (Development), di mana produk yang telah dirancang direalisasikan. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan dari media tersebut. Berikut hasil rancangan produk



Gambar 1. Cover Media E-komik



Gambar 2. Halaman Utama E-komik



Gambar 3. Halaman Kuis Pemahaman



Gambar 4. Halaman Profil Pengembang

Setelah tahap realisasi produk, langkah selanjutnya adalah tahap validasi oleh validator. Validasi ini dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media menilai aspek tampilan, kelayakan sistem, serta ukuran dan bahan. Sementara itu, validator ahli materi menilai aspek pembelajaran, materi, dan bahasa. Berikut hasil penilaian validator ahli media dan materi

Tabel 6. Hasil Penilaian Validator

Validator	Presentase Skor (%)
Materi	71,76 %
Media	100 %

Berdasarkan perhitungan dengan memakai rumus validitas diperoleh nilai rata-rata validasi materi memperoleh presentase akhir 71,76 yang mana jika dikonversikan maka termasuk kategori “Valid” sedangkan validasi ahli media memperoleh presentase akhir 100% yang mana jika dikoversikan maka termasuk kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, terdapat beberapa bagian dari media pembelajaran yang perlu diperbaiki untuk menyempurnakan produk.

Tahap Implementation

Langkah ini melibatkan penerapan media pembelajaran interaktif-komik berbasis aplikasi Canva

yang telah di revisi sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan secara langsung dengan dua kelompok peserta didik, kelompok kecil terdiri dari siswa kela VII A dan kelompok besar terdiri dari siswa kelas VII B.

Tabel. 7 Hasil Belajar Kognitif Kelompok Besar

Bentuk Penilaian	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	Selisih	Presentase Ketuntasan belajar
Pretest	76	28	36,1	51,0
Posttest	100	72		87,1

Hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 51,0, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 87,1, sehingga terdapat peningkatan sebesar 36,1. Pada hasil pretest, hanya 1 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, sementara 32 peserta didik belum tuntas. Sedangkan pada hasil posttest, 31 peserta didik mencapai nilai tuntas dan hanya 2 peserta didik yang belum tuntas.

Tahap Evaluasi

Tahap kelima dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi atau penilaian. Pada tahap ini, akan di peroleh respon berupa saran dan komentar yang dinilai setelah menggunakan media pembelajaran interaktif e-komik respon ini berdasarkan angket tanggapan dari peserta didik dan angket tanggapan guru Pendidikan Pancasila yang mereka berikan selama tahap implementasi.

Tabel 8. Hasil angket tanggapan guru dan siswa

Responden	Presentase Skor (%)
Guru	100%
Peserta Didik	92,5%

Berdasarkan perhitungan dengan memakai rumus respon diperoleh hasil angket tanggapan guru sebesar 100% dengan kategori “sangat menarik” dan hasil angket tanggapan peserta didik sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Menarik”.

Pembahasan

Pembahasan akan mengkaji lebih dalam hasil pengembangan media pembelajaran interaktif e-komik

berbasis aplikasi Canva. Hal ini mencakup hasil pengembangan media tersebut, kelayakan penggunaannya, dan keefektifannya berdasarkan hasil pretest dan posttest pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kerja sama dan gotong royong untuk kelas VII B di SMP Negeri 19 Semarang.

Hasil Pengembangan media pembelajaran interaktif e-komik

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif e-komik, adapun desain-desain dalam media e-komik terdiri dari halaman awal, halaman utama yang memuat beberapa menu yaitu menu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, dan menu kuis pemahaman, lalu yang terakhir terdapat halaman profil pengembang. Pada bagian menu materi peneliti membagi menjadi 3 sub bab materi kerja sama dan gotong royong dengan masing-masing latar belakang dan tokoh karakter yang berbeda-beda, pada materi pertama “kerja sama dan budaya gotong royong” memuat latar belakang berupa lingkungan sekolah dengan tokoh karakter guru dan siswa, lalu pada materi kedua “nilai penting kerja sama dan gotong royong” memuat latar belakang berupa lingkungan masyarakat dengan tokoh karakternya anak remaja dan masyarakat, terakhir materi ketiga memuat latar belakang lingkungan hutan dengan tokoh karakternya hewan animasi. Variasi pada ketiga sub bab materi tersebut bertujuan agar peserta didik tidak mudah bosan dan tetap tertarik saat mengakses media e-komik. Selanjutnya untuk pembuatan teks atau balon-balon percakapan dalam e-komik, ukuran font size dibuat dinamis sesuai dengan percakapan, sehingga memberikan kesan pembicaraan yang seolah-olah diucapkan dengan nada keras atau pelan. Tahap terakhir Pengubahan media pembelajaran interaktif e-komik menjadi situs web dilakukan menggunakan Google Sites. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses e-komik dengan mudah melalui link yang langsung mengarahkan mereka ke situs web

Google Sites, sehingga mereka dapat langsung menggunakan media pembelajaran e-komik.

Hasil penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif E-komik

Uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan instrumen dimana setiap aspek penilaian diinterpretasikan dalam 5 kategori yaitu skor 5 untuk kategori sangat valid, skor 4 untuk kategori valid, skor 3 untuk kategori cukup valid, skor 2 untuk kategori kurang valid, dan skor 1 untuk kategori tidak valid. Kategori tersebut menggunakan skala Likert menurut (Akbar,2022). Setelah dilakukan penilaian skor yang diperoleh akan dikonversikan dengan kriteria, yaitu sangat valid dengan rentang 85% -100%, valid dengan rentang 69% - 84%, cukup valid dengan rentang 53% -68%, kurang valid dengan rentang 37%-52% dan tidak valid dengan rentang 20% - 36%.

Hasil validasi produk yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva layak digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas VII B di SMP Negeri 19 Semarang. Penilaian dari ahli materi memberikan respon positif dengan skor 61, yang setara dengan persentase 71,76%, termasuk dalam kriteria "valid". Sementara itu, penilaian dari ahli media memperoleh skor 95 dengan persentase 100%, yang masuk dalam kriteria "sangat valid".

Agar produk dapat lebih sempurna, diperlukan saran dan kritik yang digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap media pembelajaran interaktif e-komik yang dikembangkan. Peneliti kemudian memperbaiki media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi. Dengan demikian, akan terlihat perbandingan antara media awal dan media setelah revisi. Adapun masukan dan saran dari ahli materi adalah pada bagian halaman tujuan pembelajaran, terdapat capaian pembelajaran tetapi tidak mencantumkan informasi tentang kelas dan fase. Bahasa yang digunakan kurang efektif, dan pembahasan materi sebaiknya diperbanyak agar

\

peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik. Sementara itu, masukan dari ahli media meliputi tata tulis perlu disesuaikan, tata letak tombol (home, back, next) perlu diatur dengan lebih baik, warna transparan pada bagian menu (petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, kuis pemahaman) sebaiknya diperjelas dan tidak perlu transparan, serta konsistensi ukuran tombol perlu disesuaikan agar sama.

Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif e-komik

Keefektifan media pembelajaran interaktif e-komik dapat diketahui dengan melihat hasil belajar peserta didik dari segi kognitif. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari kenaikan nilai pretest dan posttest, yang dianalisis menggunakan uji t dan uji N-gain. Sebelum melakukan uji t dan uji N-gain, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan signifikan terhadap hasil belajar di ranah kognitif.

Hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 51,0, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 87,1, sehingga terdapat peningkatan sebesar 36,1. Pada hasil pretest, hanya 1 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, sementara 32 peserta didik belum tuntas. Sedangkan pada hasil posttest, 31 peserta didik mencapai nilai tuntas dan hanya 2 peserta didik yang belum tuntas.

Setelah diperoleh nilai pretest dan posttest dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji Shapiro Wilk. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. H_0 ditolak apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ baik itu nilai pretest dan posttest. Pada uji normalitas penelitian ini mendapatkan nilai pretest 0,773 sementara nilai posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,149

karena kedua nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dengan demikian maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik.

Setelah nilai pretest dan posttest diketahui, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest dengan melakukan uji t dua pihak (paired sample t test). Keefektifan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi canva, data dapat diketahui dari adanya perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest. Hasil perhitungan t-test menggunakan uji paired sample t test dengan aplikasi SPSS Versi 26 diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000. Apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest. Sebaliknya jika nilai (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest. Dari hasil t-test menunjukkan bahwa sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data pretest dan posttest.

Setelah uji t, dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji N-Gain rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,73 dengan selisih rata-rata 36,1 dan termasuk ke dalam kriteria tinggi. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Kerja sama dan gotong royong. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mariana, 2023) yang menyatakan media e-komik sebagai bahan ajar berbentuk elektronik, sangat disukai oleh peserta didik karena jarang mereka temui serta e-komik juga merupakan sarana pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara efektif dan kreatif. Maka dari itu dapat dinyatakan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar

peserta didik serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran dengan visual yang menarik dan penyampaian materi yang efektif dan kreatif.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas VII B SMP negeri 19 Semarang, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran interaktif e-komik dari validator ahli media mendapatkan skor sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak” dan validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 71,76% dengan kriteria “valid” yang menyatakan media pembelajaran interaktif e-komik yang dikembangkan masuk dalam kriteria “Sangat Valid”, hasil angket tanggapan guru sebesar 100% dengan kategori “sangat menarik” dan hasil angket tanggapan peserta didik sebesar 92,5% berdasarkan hasil tersebut memperlihatkan respon pengguna (guru dan peserta didik) sangat baik ketika melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva.

Hasil analisis uji t berpasangan menunjukkan $\text{sig (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ dan hasil N-gain menunjukkan nilai 0,73. Dari data tersebut dapat dikatakan terjadi peningkatan secara signifikan dengan kategori “tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif e-komik berbasis aplikasi Canva sangat valid, sangat menarik, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B.

Saran

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini masih terbatas hanya pada tiga sub bab materi yaitu kerja sama dan gotong royong, maka disarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan isi sub bab materi pada media pembelajaran interaktif e-komik yang dikembangkan

agar tidak terbatas dan bisa lebih luas cakupannya sehingga dapat menambah pengetahuan dan membuat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Dewi, D. A. (2021). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(2), 103–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i2.3610>
- Agung, A., Dwiasih, I., Agung, A., & Agung, G. (2021). *The Development of Fabel E-Comic in Bahasa Indonesia Lesson for Grade II of Elementary School*. 540(Ictes 2020), 499–508.
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa menggunakan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) berbasis word square pada materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMPN 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993. <http://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan prestasi belajar Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2020). Pengertian Observasi Menurut Para Ahli dan Secara Umum. Retrieved from <https://www.zonareferensi.com/pengertian-observasi/>
- Arikunto, S.(2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Arman, A.(2018). Pengaruh Modal, Nilai Produksi dan Tingkat Upah Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Industri Kecil di Kota Padang (Studi Kasus. Update, 11(4), 694-702
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa

- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., Nurhikmah, H., (2019). Belajar Dan Pembelajaran. Sungguminasa: Cv.Cahaya Bintang Cemerlang.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Balaka, Muh Yani. "Metodologi penelitian kuantitatif." (2022).
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyono, B., Rohman, A. A., & Setyawati, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Berbasis Etnomatematik dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283-2295
- Desniarti, Zulfitri, Ahda, H., & Khayroiyyah, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Rakyat*, 1, 57–65. <https://e-prosiding.um naw.ac.id/index.php/pengabdian/arti cle/view/818>
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3884>
- Fahreza, V., Sumilat, J. M., Anggraheni, D., & Wayansari, C. (2022). *The Development of E-Comic Learning Media for Elementary School Mathematics Learning*. 12(148), 223–236.
- Fianto, Z. A., Indriani, F., & L.Y. Amins. (2023). The Development of E-Comics in Integrated Science and Religious Values for 5th Grade Students. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 2(02), 68–76. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v2i02.75>
- FITRI, R. (2022). Pengembangan Media E-Komik Menggunakan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Berbaik Sangka Kelas VI SDN 04 Batuhampar.
- Gio, S. & P. U. (2017). *Statistika Nonparametrik dengan SPSS, Minitab, dan R*. Medan: Usu Press.
- Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). Literature Review is A Part of Research. *Sultra Educational Journal*, 1(3), 64–71. <https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hasan, et all. (2021). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid, March*, 1–13. <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>
- Hasanah, U. (2018). Media Dan Sumber Belajar Ips Bagi Anak Usia Sd / Mi. *Ijtima'iyah*, 2(1), 162–185.
- Hasanah, U. (2017). Sikap Kepedulian Lingkungan Siswa SMPN 16 Pekanbaru Melalui Program Adiwiyata Tahun Ajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau)
- Hidayah, K. M. N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Irfan Syahroni, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56. <https://doi.org/10.62552/eam.v2i3.50>
- Kewarganegaraan, P., & Kompetensi, A. (n.d.). *Pembelajaran 1 . Konsep Dasar Pendidikan*. 17–34.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&ct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVLfSsKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S_abnQpYEkF4FJ8At0XT
- Khotimah, K. (2014). Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. In *Jurnal Pendidikan Guru* (Vol. 2, Issue 2).
- Kristianto, D., Sri Rahayu, T., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufroon, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.

- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lestari, K. E. & M. R. Y. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270.
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mariana, D. (2023). Pengembangan Media E - Komik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Kontekstual Materi Kisah Sahabat Rasulullah SAW Kelas 5 SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2031–2038. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.542>
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 5(1), 86.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Masliza, N. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV DI MINU LUMPUR GRESIK (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1637–1646. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2809>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Nengsi, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Komik Pada Materi Fotosintesis Untuk SMP Kelas VIII. *Jurnal Ipteks Terapan*, 11(1), 99–108.
- Nurmayani, & Sinaga, Y. S. (2023). Development of E-Comic-Based Learning Media Using Pixton in Theme 7 Sub-theme 2 in Class V SDN 101775 Sampali T.A 2022/2023. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(6), 779–788. <https://doi.org/10.55927/ijar.v2i6.4556>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Pendidikan, J., Sekolah, G., Ilmu, F., Psikologi, P., & Semarang, U. N. (2023). *Media banner pijakan (bannpijk) berbantuanpermainan inovasi “ sepur-sepuran ” terhadap hasil belajar siswa kelas v sdn sekaran 02 semarang*.
- Penelitian, J., Mayasari, D., Yulianti, D., & Sinaga, R. M. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Development of History Learning E-Comics Based on Contextual Teaching And Learning to Improve Learning Outcomes of Class XI Students of SMA N 14 Bandar Lampung Jurnal Teknologi Pendidikan : 8(4), 845–856*.
- Priyatno, D. (2018). *SPSS: Panduan Mudah Olah Data bagi Mahasiswa dan Umum*. CV. Andi Offset.
- Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18.
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970–2984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>
- Rahmi, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Kelas V Tema Viii Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1712. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.8615>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN*

- Antasari Press, 1–3.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar: Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar*, 2(1), 14-18..
- Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (canva) pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sedana, I., Ni Nyoman Ganing, & Maria Goreti Rini Kristiantari. (2022). Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 610–621. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4397>
- Suastika, I. K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA*. 3(4), 342–346.
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Mengengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp1-12>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Susilawati, T., & Rusdinal. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378–387. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Dirāsāt: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2, 192–213. www.depdknas.go.id/evaluasi-proses-
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D. Alfabet.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta.
- Sumartiwi, N. M. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI KELILING DAN LUAS LINGKARAN DI KELAS VI SD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sakti, B. P. (2021). PEMILIHAN JUDUL, IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH. PENELITIAN TINDAKAN KELAS: TEORI DAN PENERAPANNYA, 59.
- Sari, Ermaya, Edi Ansyah, and Raden Gamal Tamrin Kusuma. "Analisis Hasil Penelitian Yang Menggunakan Pakem Bagi Anak Sekolah Dasar." *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik 2.3* (2021): 328-338.
- Sedana, I. Gusti Putu Agung Artika, Ni Nyoman Ganing, and Maria Goreti Rini Kristiantari. "Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 4.3* (2022): 610-621.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar metodologi penelitian. literasi media publishing.
- Triningsih, k D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Sela ma
- Trivaika, E. & Senubekti, M. A.(2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Inform*.16, 33–40
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Telaumbanua, P. C., & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik pada Materi Menganalisis Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal* atau *Jurnal Ke-SD An*, 3(3), 196-204.
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Ubabuddin, U. (2019). Model pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multikultural di daerah transmigrasi dan perbatasan: Studi multisitus di MTs. Yasti Kabupaten Bengkayang dan MTs. Al-Muhajirin Kabupaten Sambas Kalimantan Barat (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Wadu, L. B., Darma, I. P., & Ladamay, I. (2019).

- Pengintegrasian Nilai Moral Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di SMP. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(1), 66–70. <https://doi.org/10.21067/jip.v9i1.3067>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- WURYANTO, E. (2024). manajemen pelatihan canva untuk peningkatan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru dalam pembelajaran di smp negeri 1 sambit ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo)
- Yuwana, S., & Indarti, T. (2023). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. UMMPress.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>