

## **Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Kelas IV di Sekolah Dasar 101 Bungo**

**Aldino**

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email : [aldino947@gmail.com](mailto:aldino947@gmail.com)

No. tlp : 082375543904

**Dhini Mufti**

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email : [dhini.mufti89@gmail.com](mailto:dhini.mufti89@gmail.com)

No. tlp : 085274388816

**Abstract:** Education must adapt, one way being by involving technology in the learning process. The delivery of material through images will facilitate the process while helping students to remember and understand it, especially material with a high level of complexity. SDN 101 Bungo still uses the Merdeka curriculum in every fourth grade class. The researcher conducted an initial observation at SDN 101 Bungo on October 20, 2025. The observation focused on IPAS (Science, Social Studies, and Culture) learning in Grade IV on the learning outcome where students analyze the relationship between the form and function of human body parts, namely the five senses (*panca indra*). The result showed that IPAS learning in that class only utilized textbooks. This study uses a Research and Development (R&D) type of research. The development of a comic media assisted by Canva for Education on the five senses material in Grade IV of elementary school is highly valid, with a final material validation score of 3.95, a final media validation score of 4, and a final language validation score of 4.9. The level of practicality in the small group trial was an average of 4.6, and the large group average was 4.33. Therefore, from the interviews and the results of the questionnaire acquisition, the comic media assisted by Canva for Education on the five senses material in Grade IV of elementary school is concluded to be highly practical and efficient.

**Keyword :** Education, IPAS, Comics, Canva

**Abstrak :** Pendidikan harus beradaptasi salah satunya dengan melibatkan teknologi di dalam prosesnya. Penyampaian materi melalui gambar akan mempermudah prosesnya sekaligus membantu peserta didik untuk mengingat dan memahaminya, terutama materi dengan tingkat kerumitan yang tinggi. SDN 101 Bungo masih menggunakan kurikulum merdeka pada setiap kelas IV. Peneliti melakukan observasi awal di SDN 101 Bungo pada 20 Oktober 2025. Observasi terfokus saat pembelajaran IPAS di kelas IV pada capaian pembelajaran peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia yaitu *panca indra*. Hasilnya, diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas tersebut hanya memanfaatkan buku cetak. Penelitian ini menggunakan penelitian dengan jenis *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Pengembangan media komik berbantuan *canva for Education* pada materi *panca indra* di kelas IV SD sangat valid dengan

skor akhir validasi materi 3,95 skor akhir validasi media 4 dan skor akhir validasi bahasa yaitu 4,9. Tingkat kepraktisan pada uji coba kelompok kecil rata-rata 4,6 dan rata-rata 4,33 kelompok besar. Jadi dari wawancara dan hasil perolehan angket komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra di kelas IV sekolah dasar, disimpulkan sangat praktis dan efisien.

Kata Kunci : Pendidikan, IPAS, Komik, *Canva*

## PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan abad kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kemajuan tersebut membawa kebaikan, salah satunya adalah pendidikan, untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman, pendidikan harus beradaptasi salah satunya dengan melibatkan teknologi di dalam prosesnya. Sebagai aspek penting yang menentukan arah dan pertumbuhan suatu bangsa, pendidikan harus mampu menjawab tuntutan zaman untuk meraih tujuan terwujudnya pembangunan dalam skala nasional (Indrajit, 2000).

Untuk mendapatkan perhatian dan memunculkan keinginan belajar siswa, guru perlu merancang dan menggunakan dengan baik sebuah media pembelajaran. Media grafis menjadi pilihan yang dimanfaatkan guna menunjang pembelajaran dengan bentuknya yang berupa komik (Husain Al Hidayah dkk., 2024). Komik dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti setiap kegiatan di dalamnya. Hal tersebut disebabkan komik merupakan salah satu hal yang banyak disukai oleh anak karena cerita dan gambarnya, sehingga menjadi pilihan untuk mengembangkan media belajar (Diahtantri, 2022).

Penggunaan *Canva* sebagai media teknologi informasi dan komunikasi. Alasannya, dirancang dengan menggunakan perangkat teknologi mengolah, memproses, mendapatkan, menata, menyimpan, dan memanipulasi data untuk menghasilkan informasi berkualitas baik. Pembelajaran dengan menggunakan media komik menjadi harapan untuk menciptakan alat pembelajaran yang disukai oleh murid, terutama dalam mapel IPAS. Dengan demikian, peserta didik lebih antusias saat pembelajaran IPAS berlangsung (Mayasari, Rusdin Djibu, Nurchayati, Ayyesha Dara Fayola, St. Rahmah, 2023)

Penyampaian materi melalui gambar akan mempermudah prosesnya sekaligus membantu peserta didik untuk mengingat dan memahaminya, terutama materi dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Selain itu, gambar yang disajikan juga dapat melatih daya imajinasi dan pemahaman peserta didik terkait topik materi yang diajarkan. Dengan menjadikan topik materi sebagai alur cerita yang nyata, ingatan peserta didik tentang topik tersebut akan menjadi lebih lama (Safitri & Kabiba, 2020).

SDN 101 Bungo masih menggunakan kurikulum merdeka pada setiap kelas IV. Pembelajaran IPAS kelas IV dibagi menjadi 2 tahapan yaitu pada

semester ganjil pembelajaran IPA dan semester genap IPS. Dengan menganalisis kurikulum ini, peneliti mengidentifikasi Capaian pembelajaran siswa menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra). Tujuan pembelajaran dengan mengamati bagian panca indra pada manusia, siswa mampu menganalisis hubungan bentuk serta fungsi dari panca indra, dan Alur tujuan pembelajaran materi panca indra.

Jika dilihat CP, materi ini membutuhkan media yang berisi bagaimana siswa dapat menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra). Peneliti melakukan observasi awal di SDN 101 Bungo pada 20 Oktober 2025. Observasi terfokus saat pembelajaran IPAS di kelas IV pada capaian pembelajaran peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia yaitu panca indra. Hasilnya, diketahui bahwa pembelajaran IPAS di kelas tersebut hanya memanfaatkan buku cetak dari kemendikbud dan buku intan pariwara untuk SD Kelas IV. Peneliti juga menemukan bahwa peserta didik didalam kelas tersebut memiliki kegemaran pada buku bergambar dan kaya akan warna. Selain itu, peserta didik juga mengaku

bahwa mereka gemar komik. Anak-anak berharap untuk bisa memiliki dan belajar IPAS dengan komik yang memiliki cerita beragam dan berwarna, karena mereka tidak menyukai buku yang penuh dengan teks.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, peneliti berpandangan bahwa keberadaan media pembelajaran IPAS yang menarik dan praktis untuk digunakan merupakan sebuah hal yang *urgent* dan perlu diselesaikan secepatnya. Maka dari itu, dipilih media komik sebagai alternatif jalan keluar dan diharapkan pengembangan komik ini sebagai alternatif guru dalam mengajarkan pada murid kelas IV mata pelajaran IPAS dari hasil wawancara dengan 20 peserta didik, penyajian komik dengan tampilan yang menarik, kaya akan warna dan gambar, serta memuat konten pembelajaran akan menjadi fokus pengembangan. Diharapkan media tersebut bermanfaat. Berdasarkan berangkat dari hasil wawancara murid bersama wali kelas mengatakan terkesan pada buku cerita berwarna dan bergambar.

Penelitian mengenai pengembangan komik sebagai media pembelajaran pernah dilakukan oleh Abdullah Barus berjudul “Pengembangan

Media Komik Digital di kelas III sekolah Dasar” pada 2023. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik juga bermanfaat. Hal-hal yang telah dipaparkan tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian yang diberi judul “Pengembangan Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Kelas IV di Sekolah Dasar”. kiranya menjadi inspirasi untuk mendciptakan meda pembelajaran inovatif untuk kegiatan belajar IPAS kelas IV yang aktif dan kreatif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan jenis *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang tujuannya untuk membuat suatu produk yang nantinya juga akan diuji kelayakan penggunaannya, berdasarkan penilaian dari para ahli atau pakar melalui tahapan yang disebut validasi. Produk yang dapat dihasilkan melalui penelitian pengembangan dapat berbentuk modul, buku, media, alat evaluasi dan lain sebagainya yang diperlukan dalam pembelajaran.

## **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah

Dasar Negeri 101 Bungo.

## **Waktu Penelitian**

Waktu penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

## **Subjek Uji Coba**

Apabila produk selesai dibuat akan diuji coba pada siswa. Ada 20 siswa dari kelas IV SD N 101Kota Jambi, 10 laki-laki dan 10 perempuan. Percobaan dilaksanakan dengan beberapa kelompok, masing-masing dengan enam siswa. Untuk mengetahui kepraktisan media hasil pengembangan maka dilakukan tes uji coba. Selain melakukan uji coba terhadap peserta didik, peneliti juga akan mengevaluasi tingkat praktisitas penggunaan media komik dengan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran IPAS dari perspektif guru. Peran guru tidak hanya terbatas pada penerapan media tersebut kepada siswa, tetapi juga melibatkan memberikan masukan terhadap pengembangan produk yang sedang dikembangkan.

## **Jenis data dan Sumber Data**

### **Jenis Data**

Jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara hasil wawancarra dari guru, hasil wawancara peserta didik saat observasi awal. Data kuantitatif data rata-rata skor yang

didapatkan dari hasil angket validasi media dan validasi dari produk media pembelajaran komik yang dikembangkan dan dari nilai dari praktisi yang diberikan oleh guru. Kemudian angket respon siswa.

### **Sumber Data Validator**

Sumber data ahli validasi yaitu ahli media dan ahli materi. Data validator didapatkan dari skor rata-rata validasi media dan validasi materi serta saran perbaikan dari ahli validasi yang bersangkutan.

### **Guru Kelas**

Sumber data juga berasal dari guru atau tenaga pendidik yang mengajar dikelas uji coba ialah kelas IV SD N 101 Bungo, yang berperan sebagai praktisi.

### **Peserta Didik**

Sumber data juga berasal dari siswa kelas IV SD N 101 Bungo. Adapun informasi yang ingin diperoleh yaitu mengenai hasil wawancara peserta didik pada observasi awal, wawancara angket uji coba kelompok agar disesuaikan dengan produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk kepraktisan perancangan produk.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi bisa didapatkan dari foto, modul, buku, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, dan lain-lain

yang relevan. Peneliti menggunakan dalam penelitian ini berupa buku paket, Modul, dan foto-foto yang diambil saat observasi.

### **Teknik analisis data**

#### **Analisis Data Kualitatif**

Teknik analisis data kualitatif proses wawancara melibatkan penggunaan respon narasumber akan direduksi dan selanjutnya dideskripsikan. Hasil reduksi data kemudian disajikan sebagai informasi yang relevan.

#### **Analisis Data Kuantitatif**

Analisis data kuantitatif melibatkan hasil validasi dari ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan ahli praktisi. Analisis dilakukan dengan mempertimbangkan semua indikator yang terdapat dalam angket, dan peneliti

Peneliti menggunakan rumus:

$$Rata - rata = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{Jumlah Responden}}$$

Untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *canva* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Interval Skor dan Kategori**

Interval Skor	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup Valid
1,80 – 2,60	Kurang Valid
0 – 1,79	Sangat Kurang Valid

Sumber : Juniati, 2022

**HASIL**

Pengembangan komik menggunakan aplikasi *canva for education* dengan *ADDIE* yaitu (1) analisis (*analyze*) berupa kurikulum, keperluan guru beserta siswa, karakteristik siswa, (2) (desain) *design* menjelaskan desain produk, (3) pengembangan (*development*) menjelaskan validasi berupa saran dan skor dari validator, (4) implementasi (*implementation*) ialah kelayakan produk untuk diuji coba produk kecil dan besar (5) evaluasi (*evaluation*) berupa penilaian setiap tahap pada produk maupun kepraktisannya.

**Tahap Analisis**

**Analisis Kurikulum**

SDN 101 Bungo masih menggunakan kurikulum merdeka pada setiap kelas IV. Pembelajaran IPAS kelas IV dibagi menjadi 2 tahapan yaitu pada semester ganjil pembelajaran IPA dan semester genap IPS. Dengan

menganalisis kurikulum ini, peneliti mengidentifikasi CP Siswa menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra, TP dengan mengamati bagian panca indra pada manusia, siswa mampu menganalisis hubungan bentuk serta fungsi dari panca indra, dan ATP Siswa mampu menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra materi panca indra.

Jika dilihat CP, materi ini membutuhkan media yang berisi bagaimana siswa dapat menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra).

**Analisis Kebutuhan**

Analisis diperlukan saat dilaksanakannya observasi awal di SD Negeri 101 Bungo melalui kegiatan tanya jawab dengan guru kelas.

**Hasil Wawancara Guru**

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Kurikulum apa yang diaplikasikan di sekolah ini?	Sekolah ini seluruh kelas sudah menggunakan kurikulum merdeka
2	Bahan ajar apa yang dipergunakan pada pembelajaran IPAS?	Menggunakan 2 buku yaitu dari kemendikbud dan dibantu buku erlangga
3	Apakah Ibu pernah menggunakan komik berbantuan aplikasi canva untuk proses belajar mengajar?	Kalau untuk canva itu pernah namun untuk komik itu belum pernah karena sulit untuk membuatnya
4	Saran materi yang akan dikembangkan pada IPAS?	Capaian pembelajaran panca indra tidak ada di buku kemendikbud dan erlangga jadi sangat

perlu adanya media lain untuk menunjang pada materi panca indra

**Tahap Perancangan (*Design*)**

Dilakukan dengan membuat desain media komik dengan menyiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan berupa konsep media komik yang dikembangkan berlandaskan materi panca indra kelas IV.



**Tampilan**

**Deskripsi**

Tampilan awal komik merupakan bagian yang menjadi sampul depan komik. Pada tampilan awal ini berisi informasi terkait Program Studi dan logo Universitas Peneliti. Bagian sampul ini juga berisi informasi terkait judul komik yaitu Komik Panca Indra, karena komik ini memang berisi materi panca indra peserta didik kelas IV. Selain itu, pada bagian sampul ini terdapat identitas peneliti yaitu nama dan Nomor Induk Mahasiswa peneliti.



Halaman 2 tampilan berikutnya yaitu yang menjadi halaman 1 pada isi komik. Halaman ini berisi informasi terkait CP, TP, ATP, dan petunjuk penggunaan.



Halaman 3 komik mencakup tokoh cerita komik yaitu Ibu Helen, Kara, Luna, Jinan, Haikal, dan Narda. Kemudian berisi pendahuluan cerita komik dimulai dengan percakapan pagi hari.

**Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahapan ini dalam pelaksanaannya peneliti mengembangkan produk komik menggunakan aplikasi *canva* dengan mengacu pada *storyboard* yang telah dirancang. Tahap pengembangan memiliki tujuan menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran komik panca indra yang diharapkan bisa membantu guru untuk menyalurkan dan menjelaskan materi pembelajaran panca indra kelas IV Sekolah Dasar. Produk komik yang sudah dirancang, divalidasi oleh validator sebelum dilakukan uji coba produk pada tahapan model pengembangan yang berikutnya yaitu tahapan implementasi. Kegiatan validasi oleh validator ini diperlukan untuk mengukur kevaliditasan dan kepraktisan dari komik. Melalui beberapa validasi mulai dari validasi ahli bahasa, materi, dan media.

**Implementasi (*Implementation*)**

Dilakukan untuk melihat

kepraktisan komik, tahap implementasi dibagi menjadi dua proses uji coba. Pertama, dilakukan uji coba kelompok kecil. Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar.

#### Uji Coba Kelompok Kecil

Di uji pada hari selasa, 25 Oktober 2025. Siswa sebanyak enam orang, dipilih berdasarkan hasil observasi awal dan juga berdasarkan rekomendasi Ibu Sely, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 101 Bungo.

#### Uji Coba Kelompok Besar

Dicoba pada tanggal 2 November 2025 dengan materi panca indra. Setelah dilakukan uji coba pada kelompok besar, siswa diberikan angket respon peserta didik terhadap komik, dan diarahkan dalam melakukan pengisiannya.

#### Tahap Evaluasi

Tujuannya yaitu mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan yang berupa media pembelajaran komik panca indra kelas IV sekolah dasar yang dibuat menggunakan aplikasi *canva for education*, sampai komik dinyatakan layak dan diaplikasikan.

Evaluasinya dengan menyesuaikan materi pembelajaran dengan isi komik yang di dalamnya tokoh-tokoh dan alur cerita yang berkaitan dengan pembelajaran panca

indra. Tahap pengembangan evaluasinya berupa perbaikan berdasarkan masukan validator. Tahap implementasi, evaluasinya dilakukan setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

### PEMBAHASAN

#### **Proses Pengembangan Media Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indra Di Kelas IV Sekolah Dasar**

Produk berupa komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra dikelas IV Sekolah Dasar dengan megacu pada kurikulum merdeka. Menggunakan model pengembangan *ADDIE* (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi).

Tahap analisis berupa kurikulum, guru, dan siswa, hasil analisis kurikulum kelas IV SDN 101 Bungo menggunakan kumer. Dilihat dari buku yang berjudul “Panca Indra dan Fungsinya” bagi SD/MI fase b Kelas IV, analisis kebutuhan, guru dan siswa kelas IV membutuhkan komik agar meembantu proses pemahaman materi panca indra. Siswa pendiam, kurang komunikasi karena takut salah dan tidak mengerti materi jadi peneliti merancang komik sesuai keperluan siswa.

Tahap desain menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan produk dalam

membuat komik seperti PC, canva, modul ajar dan internet yang stabil. Kemudian produk divalidasi oleh ahli untuk mengecek kelayakan komik sebelum diaplikasikan pada siswa.

Tahap pengembangan yaitu komik ditinjau oleh ketiga ahli yaitu materi, media dan bahasa untuk dinyatakan layak uji coba pada siswa. Kemudian produk diuji coba. Setelah produk komik dinyatakan layak oleh validator pada kelompok kecil berjumlah 6 siswa.

#### **Tingkat Validitas Media Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indra Di Kelas IV Sekolah**

Validasi materi oleh ibu Yesi, S.Pd., M.Pd. keahliannya tentang IPAS sesuai bagi media pembelajaran komik. Validasi materi tahap I dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2025 jumlah skor 32 dan validasi tahap II skor 47 pada tanggal 26 Mei 2025 dengan rata-rata 3,95. Melihat berdasarkan hasilnya, media pembelajaran komik ini dikategorikan valid, dan produk layak.

Catatan validasi materi tahap I Cek kembali batasan materi dijenjang kelas IV Perbaiki kembali urutan percakapan tokoh dalam komik. Gambar materi yang ada pastikan jelas dan bisa dibaca. Tambahkan apersepsi yang relevan dengan materi.

Tambahkan materi perawatan indra pada manusia

Validasi media pembelajaran oleh Bapak Dr. Apdoludin, S.Pd.I, M.Pd., memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan perannya sebagai validator media. Validasi media ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik yang dikembangkan, sebelum digunakan dalam ujicoba. Validasi media Tahap I dilakukan pada 27 Oktober 2025 dan tahap II pada 28 Oktober 2025 dengan skor tahap I 35 dan tahap II 45 maka rata-rata akhir yaitu 4 dan dinyatakan "Valid".

Ibu Meri, S.Pd., M.Pd. sebagai validator bahasa tahap I, dilakukan di hari Kamis, 25 Oktober 2025 menghasilkan skor 48. Sedangkan penilaian praktisi tahap II dilakukan pada hari Selasa 27 Oktober 2025 skor total 42 dan rata-rata skornya yaitu 4,9 dan dinyatakan "sangat valid".

Catatan validasi bahasa Kalimat diefektifkan lagi (dipersingkat). Beri nomor agar mudah dibaca secara berurutan pada setiap balon kata

#### **Tingkat Kepraktisan Media Komik Berbantuan *Canva For Education* Pada Materi Panca Indra Di Kelas IV Sekolah Dasar**

Penilaian tingkat kepraktisan dilakukan oleh siswa terhadap kelompok kecil dan kelompok besar. Kegiatan diperlukan agar tingkat kepraktisan produk dapat diketahui, setelah divalidasi dan validator menyatakan produk layak diujicobakan. Uji coba kelompok kecil pada tiap kelompok 6 siswa dilaksanakan pada tanggal 6 November 2025. Kemudian siswa diarahkan untuk mengisi lembar angket yang sudah disiapkan. kelompok kecil, mendapat hasil dengan rata-rata skor yaitu 4,6 dan dengan hasil demikian produk pengembangan yang dalam hal ini adalah komik sangat praktis untuk digunakan.

Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar yaitu kelas IV SD Negeri 101 Bungo yang berjumlah 20 siswa, dilakukan pada tanggal 8 November 2025. Setelah uji coba kelompok besar dilaksanakan, siswa diberi arahan mengisi angket diperoleh hasil rata-rata 4,33 yang membuat media pembelajaran komik yang dikembangkan sangat praktis.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra di kelas IV sekolah dasar didapat kesimpulan berikut:

Prosedur pengembangan komik dengan

model *ADDIE* (*analyze* kurikulum, kebutuhan guru dan siswa, kemudian karakteristik siswa), tahapan *design* atau merancang produk berupa *storyboard*, tahapan *development* dengan validasi materi, media, dan bahasa, tahapan *Implement*, uji coba produk pada kelompok kecil 6 siswa dan kelompok besar seluruh siswa 20 orang. Kemudian mengisi angket supaya mengetahui tingkat kepraktisannya, terakhir tahapam *evaluate* ialah penilaian bagi media komik yang sudah dikembangkan.

Pengembangan media komik berbantuan *canva for Education* pada materi panca indra di kelas IV SD sangat valid dengan skor akhir validasi materi 3,95 skor akhir validasi media 4 dan skor akhir validasi bahasa yaitu 4,9.

Media komik berbantuan *canva for Education* pada materi panca indra di kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata 3,95. Tingkat kepraktisan pada uji coba kelompok kecil rata-rata 4,6 dan rata-rata 4,33 kelompok besar. Jadi dari wawancara dan hasil perolehan angket komik berbantuan *canva for education* pada materi panca indra di kelas IV sekolah dasar, disimpulkan sangat praktis dan efisien.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Diahtantri, K. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Konsep Invertebrata. Dalam *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Husain Al Hidayah, Hasan Muh. Hidayatullah, Anin Asnidar, & Nasir Nasir. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2). <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Indrajit, R. E. (2000). Pengantar Konsep Dasar Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi Informasi. Dalam *STIMIK PERBANAS Renaissance Center* (Vol. 10).
- Mayasari, Rusdin Djibu, Nurchayati, Ayyesha Dara Fayola, St. Rahmah, M. L. H. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Communnity Development Journal*, 4(4).
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>