

Pengembangan Komik Digital Interaktif Berbasis Canva untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Yuliana Safitri¹, Susilo Tri Widodo¹
¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – Student learning outcomes are still low in the material of Indonesian Cultural Diversity. Therefore, interactive learning media is needed, namely digital comics. The purpose of this research is to develop learning media in the form of digital comics and test their feasibility and effectiveness to improve learning outcomes.

Method – This research used a development approach (Research and Development), based on the Borg & Gall model. Data collection techniques used test techniques (one group pretest-post test) and non-test techniques (observation, interviews, documentation, and questionnaires).

Findings – Digital comics were developed into interactive media with hyperlink innovation. This media is very feasible and obtained a percentage of 95.31% from material experts and media expert validators. Positive responses from teachers and students obtained a percentage of 90.38% and 80.95%. The effectiveness of the media was carried out with one group pretest posttest with an N-Gain value of 0.6663 which means moderate with a percentage of 66% quite effective. Canva-based digital comic media is very feasible to be tested and can improve student learning outcomes about Indonesian Cultural Diversity material.

Research Implications – These findings reinforce the constructivist approach, which emphasizes that students actively construct knowledge through meaningful learning experiences. The use of hyperlinked digital comics creates a context-rich learning environment aligned with the principles of multimedia learning and problem-based learning, suggesting their potential as effective tools to enhance engagement and critical thinking in educational settings.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 08-05-2025

Revised: 20-06-2025

Accepted: 26-06-2025

KEYWORDS

digital comics, canva, pancasila learning, cultural diversity, elementary school grade v, r&d borg & gall

Corresponding Author:

Yuliana Safitri

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: yulianashaf28@students.unnes.ac.id

Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki tingkat keragaman budaya, bahasa, adat, dan kepercayaan berbeda di setiap daerahnya. Keragaman budaya ini bukan hanya menjadi identitas bangsa, akan tetapi sebuah aset budaya yang harus dikenalkan dan lestarian sejak dini melalui pendidikan formal. Di jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran keragaman budaya menjadi pondasi dalam membentuk sikap toleransi dan menghargai perbedaan. Hal ini sejalan dengan *Sociocultural Theory* oleh Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif melalui interaksi sosial dan lingkungan budaya yang relevan (Marwan, 2025). Di era digital ini, siswa dituntut memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Melalui literasi digital, siswa dapat mengakses berbagai budaya dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam melalui media Interaktif dan visual. Oleh karena itu, integrasi antara pelestarian budaya dan penguatan literasi digital menjadi sebuah kebutuhan strategis dalam menciptakan siswa yang cerdas, toleran, dan berkarakter kebangsaan.

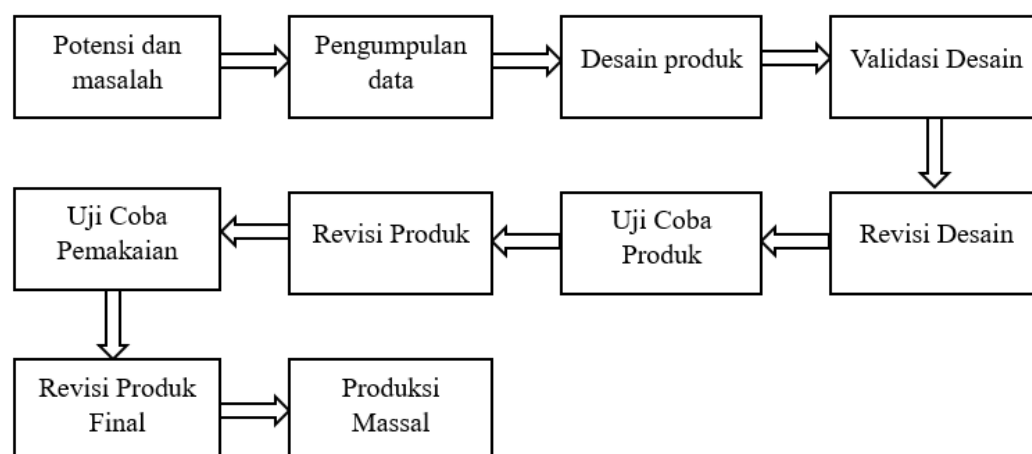
Namun, fakta yang terjadi di lapangan terkadang memiliki kesenjangan antara pembelajaran dan tujuan pembelajaran (Junaidin, 2022). Hal ini berpengaruh terhadap kualitas, efektivitas, dan hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 3 Karangtalun Kidul, terdapat beberapa permasalahan di antaranya pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya semangat dan antusias siswa dalam belajar, dan minimnya inovasi media pembelajaran. Hasil belajar siswa juga rendah dalam materi Keragaman Budaya muatan Pendidikan Pancasila. Hal ini dikarenakan materi yang cukup luas membuat siswa merasa kesulitan untuk mempelajarinya. Selain itu, kurangnya media inovatif dan interaktif membuat siswa tidak semangat belajar di kelas.

Dari permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berperan untuk menarik perhatian siswa sehingga semangat dalam belajar (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas belajar mengajar (Muhajir et al., 2024). Oleh karena itu penting memilih media pembelajaran yang tepat agar proses belajar menarik dan hasil belajar meningkat. Dalam menentukan media pembelajaran guru dituntut untuk terampil menggunakan dan memanfaatkan teknologi agar proses dan hasil belajar siswa meningkat (Hanifah et al., 2023). Penelitian oleh Nurjanah et al. (2023) menunjukkan bahwa media berbasis literasi digital dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar Keragaman Budaya. Salah satu media yang tepat untuk mengenalkan keragaman budaya yaitu komik. Komik berisi visualisasi dapat membantu siswa menyerap pembelajaran dengan baik (Retta & Ayurachmawati, 2024). Komik adalah salah satu contoh media grafis yang dapat menggambarkan sebuah kenyataan atau pikiran melalui perpaduan kata dan gambar. Seiring kemajuan teknologi, komik tradisional yang ditulis dalam buku telah beralih ke komik digital, yang lebih dikenal sebagai "komik digital" (Ramadhany et al., 2024).

Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya di sekitarnya (Rahmadani & Wicaksono, 2023). Selanjutnya komik digital berbasis canva dinilai sangat layak dan efektif dalam meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran menyenangkan (Nurafrulian, 2022). Namun, penelitian terdahulu tersebut hanya fokus pada komik digital sebagai media visual tanpa pemanfaatan fitur interaktif secara maksimal. Salah satu media potensial yaitu pengembangan media komik digital berbasis canva dengan fitur hyperlink, yang memungkinkan guru membuat desain materi visual menarik dan menautkannya ke sumber belajar yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa komik digital berbasis canva, menguji kelayakan dan keefektifan media komik digital tersebut. Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi kontribusi baru dalam dunia pendidikan khususnya hal media pembelajaran. Penelitian ini bermanfaat karena dapat memberikan informasi tentang cara membuat media pembelajaran komik digital berbasis canva dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi Keragaman Budaya Indonesia.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (RnD) dengan model pengembangan yang digunakan merujuk pada Borg dan Gall (Sugiyono, 2019). Berikut merupakan tahap-tahap penelitian menurut Borg dan Gall.



Gambar 1. Tahap Penelitian

Dari tahapan penelitian di atas, peneliti hanya melakukan penelitian hingga tahap ke-8 yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Peneliti tidak melaksanakan tahap ke-9 dan ke-10 karena terbatasnya waktu dan biaya untuk tahap produksi massal. Penelitian ini menggunakan desain *quasi-eksperimen* dengan model *one group pretest-posttest design*, yaitu satu kelompok siswa kelas V yang diberikan

pretest untuk mengukur kemampuan awal, kemudian diberikan perlakuan berupa media komik digital berbasis canva, dan akhirnya diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan (Yuliandari et al., 2023).

$$O1 \rightarrow X \rightarrow O2$$

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 = *pretest* (sebelum menggunakan komik digital)

X = perlakuan (penggunaan komik digital)

O2 = *posttest* (setelah menggunakan komik digital)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Karangtalun Kidul yang berjumlah 21 siswa. Sampel yang digunakan yaitu 6 siswa dengan teknik *simple random sampling* dimana siswa dipilih berdasarkan peringkat yaitu 2 peringkat atas, 2 peringkat sedang, dan 2 peringkat bawah agar sampel tetap representatif terhadap populasi. Menurut Sugiyono (2019), pada tahap uji coba skala kecil, peneliti dapat menggunakan sampel kecil (4–10 orang) yang relevan dan representatif terhadap pengguna akhir.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan non tes. Teknik tes diantaranya *one group pretest* dan *posttest*. Sedangkan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi termasuk teknik non tes. Teknik analisis data menggunakan uji statistik SPSS 27 berupa uji normalitas, uji *paired samples t-test*, *effect size*, dan uji *N-Gain*. Uji kelayakan media dilakukan oleh validator ahli media dan uji kelayakan materi dilakukan oleh validator ahli materi (Yahya & Widodo, 2023). Angket tanggapan juga diberikan kepada guru dan siswa untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media. Berikut instrumen penelitian pengembangan komik digital berbasis canva.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Aspek Penilaian
Ahli Materi	Kesesuaian Isi/Materi Penyajian Bahasa
Ahli Media	Kesesuaian Isi/Materi Tampilan Media Penyajian

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Siswa

Aspek	Indikator
Hasil media	Tampilan media Kejelasan media interaktif Kesesuaian dan kedalaman isi materi Kesesuaian warna Kesesuaian huruf dan angka Menumbuhkan minat belajar dan antusiasme siswa
Penyajian	Ketepatan bahasa Mudah digunakan Efisien Sistematis Meningkatkan pemahaman

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Guru

Aspek	Indikator
Hasil media	Tampilan media Kejelasan media interaktif Kesesuaian dan kedalaman isi materi Kesesuaian warna Kesesuaian huruf dan angka Menumbuhkan minat belajar dan antusiasme siswa
Penyajian	Ketepatan bahasa Mudah digunakan Efisien Sistematis Meningkatkan pemahaman Meningkatkan daya tarik

Penelitian ini menggunakan skala *likert* berbentuk pilihan ganda atau *checklist*. Menurut Pranatawijaya & Priskilla, 2019 dalam Oktaviana dan Ramadhani (2023) skala *likert* adalah skala yang biasanya digunakan dalam mengukur pendapat dari seseorang untuk menyikapi sebuah fenomena social ataupun peristiwa. Analisis data hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan mencari rata-rata skor penilaian dari validator dengan persamaan 1 sebagai berikut (Kamaladini et al., 2021).

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh nilai, selanjutnya akan dikonversi dengan mengacu pada kriteria skor penilaian yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Kriteria Skor Penilaian

Interval Skor	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Tidak sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid	Cukup sesuai
$75 < NV \leq 85$	Valid	Sesuai
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid	Sangat sesuai

Persamaan 1 di atas dapat digunakan untuk menghitung hasil angket tentang tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis canva. Dalam analisis data menggunakan SPSS 27, terdapat *effect size* dari uji-t. Menginterpretasikan *effect size* dari uji-t (*t-test*) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh nyata (praktikal) dari perbedaan antara dua kelompok, bukan hanya apakah perbedaannya signifikan secara statistik (Mayasari et al., 2023). Kriteria untuk menginterpretasikan hasil perhitungan *effect size* yaitu:

Tabel 5. Kriteria Cohan's d Effect Size

<i>Effect Size</i>	Kriteria
$0 < d \leq 0,2$	Efek kecil
$0,2 < d \leq 0,5$	Efek sedang
$0,5 < d \leq 0,8$	Efek besar
$D > 0,8$	Efek sangat besar

Persamaan *N-Gain* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa (Kamaladini et al., 2021) sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 6. Kriteria N-Gain

<i>N-Gain Value</i>	Kriteria
$N-gain \geq 0.70$	Tinggi
$0.30 \leq N-gain \leq 0.70$	Sedang
$N-gain \leq 0.30$	Rendah

Hasil

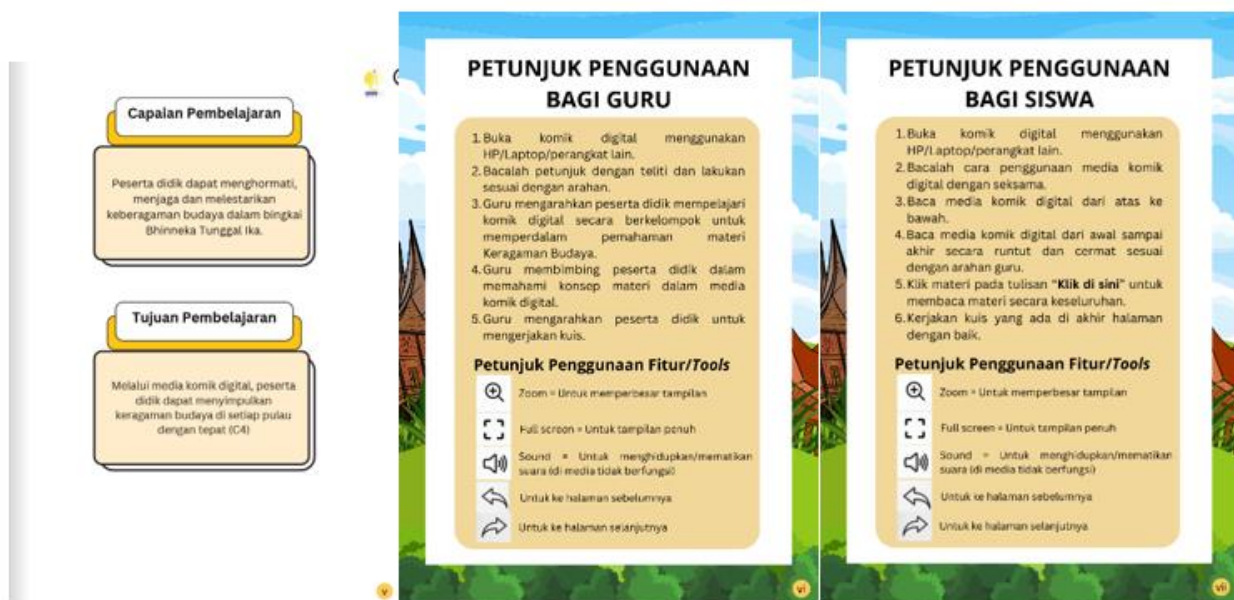
1. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva

Produk yang dihasilkan di penelitian ini adalah komik digital berbasis canva. Menurut Okpatrioka (2023) produk yang dihasilkan harus bisa dipertanggungjawabkan sehingga harus diuji coba dan validasi oleh para ahli. Desain media komik digital dibuat di aplikasi canva yaitu aplikasi untuk membuat desain grafis dan semacamnya. Canva adalah platform desain online yang dapat digunakan untuk membuat desain video

singkat, slideshow, poster, CV, dan banyak hal lain yang dapat didesain menggunakan canva (Salam & Adam Mudinillah, 2021). Gambar karakter komik harus dibuat dengan mempertimbangkan sifat dan situasi kehidupan siswa Sekolah Dasar (Ramadhany et al., 2024). Dalam pembuatan karakter komik digunakan fitur magic media di canva lalu ditautkan dengan *hyperlink* yang berisi sumber belajar. Berikut beberapa gambar desain media pembelajaran komik digital berbasis canva.



Gambar 3. Sampul Depan dan Belakang



Gambar 4. CP, TP, dan Petunjuk Penggunaan



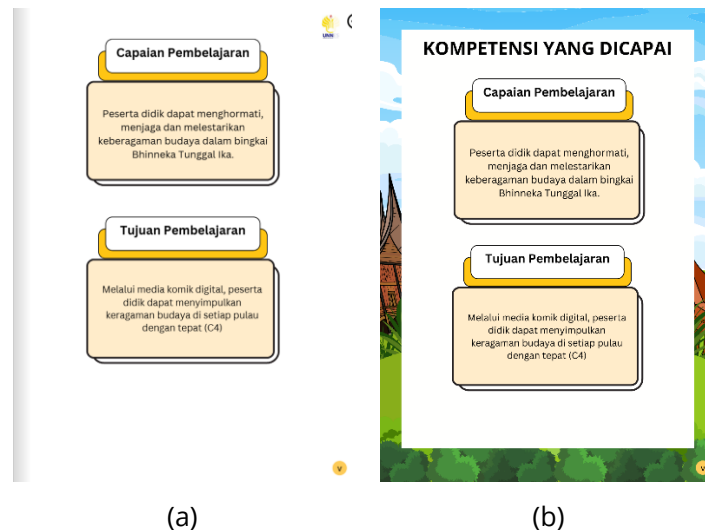
Gambar 5. Cerita Media Komik

2. Kelayakan Media Komik Digital Berbasis Canva

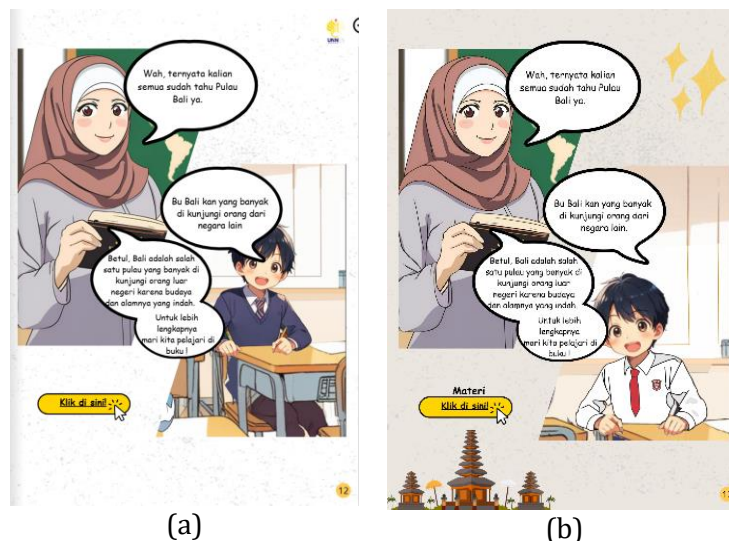
Setelah media selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi desain kepada ahli materi dan ahli media. Tahap validasi desain ini dilakukan untuk menguji kelayakan media komik digital berbasis canva sebelum diuji coba di lapangan. Dalam proses validasi desain ini terdapat beberapa revisi dalam desain komik digital berbasis canva.



Gambar 6. Sampul Sebelum Revisi (a) dan Sesudah Revisi (b)



Gambar 7. CP dan TP Sebelum Revisi (a) dan Sesudah Revisi (b)



Gambar 8. Cerita Komik Sebelum Revisi (a) dan Sesudah Revisi (b)

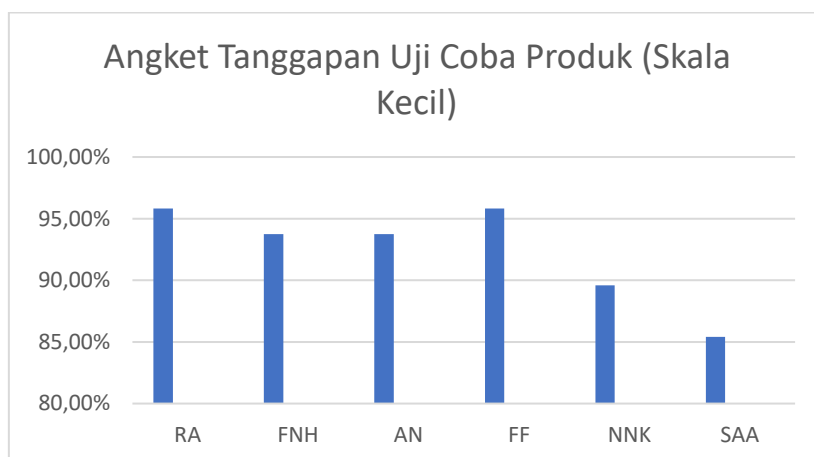
Pada gambar 6. sampul depan terdapat perubahan di bagian kelas. Sebelum revisi, tulisan kelas berada di bawah judul sedangkan setelah revisi tulisan kelas dibuat seperti logo melingkar. Pada gambar 7. terdapat perubahan adanya *background* berwarna seperti sampul yang ditimpa oleh kertas putih. Hal ini dilakukan agar halaman lebih berwarna muda dan cerah sesuai dengan sasarannya yaitu siswa Sekolah Dasar. Pada gambar 8. terdapat perubahan atas baju dalam karakter siswa di komik. Selain itu, setelah revisi *background* lebih berwarna disertai gambar-gambar berbagai ragam budaya yang ada di daerah tersebut. Berikut merupakan hasil validasi desain oleh para ahli.

Tabel 7. Hasil Validasi Desain oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Penilaian	Skor	Kategori
Ahli Materi	95,31%	Sangat layak
Ahli Media	95,31%	Sangat layak
Rata-Rata	95,31%	Sangat layak

Dari hasil validasi desain oleh ahli materi dan ahli media didapatkan skor berturut-turut sebesar 95,31% dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, media komik digital berbasis canva sangat layak untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba produk.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba produk pada skala kecil. Dalam uji coba produk ini, peneliti memberikan angket tanggapan kepada siswa setelah media komik digital berbasis canva dipresentasikan oleh peneliti. Hasil tanggapan siswa dalam uji coba produk sebagai berikut.



Gambar 9. Hasil Angket Tanggapan Uji Coba Produk

Dari 6 siswa yang menjadi sampel uji coba produk, didapatkan rata-rata tanggapan atas media komik sebesar 92,36% dengan kategori sangat layak. Dengan kategori tersebut komik digital berbasis canva layak diujicobakan pemakaian skala besar.

3. Keefektifan Media Komik Digital Berbasis Canva

Tahap ini peneliti melakukan uji coba pemakaian skala besar dengan populasi 21 siswa. Dalam uji coba pemakaian ini digunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* agar kemampuan kritis siswa meningkat dan bisa bekerjasama dengan baik. Model pembelajaran yang diterapkan guru adalah salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran (Herianto et al., 2021). Sebelum pembelajaran siswa diberi soal *pretest* dan diakhiri dengan soal *posttest* untuk melihat keefektifan media yang dikembangkan. Teknik analisis data dalam tahap ini yaitu Uji Normalitas, Uji T *Paired Samples Test*, dan Uji *N-Gain* menggunakan SPSS 27. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.938	21	.201
<i>Posttest</i>	.917	21	.077

Uji normalitas adalah sebuah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah sebuah data berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila $\text{Sig.} > 0,05$, dengan $\alpha=0,05$. Dari tabel SPSS Uji Normalitas tersebut dapat dilihat bahwa data *pretest* $0,201 > 0,05$ dan data *posttest* $0,077 > 0,05$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 9. Hasil Uji T Paired Samples Test

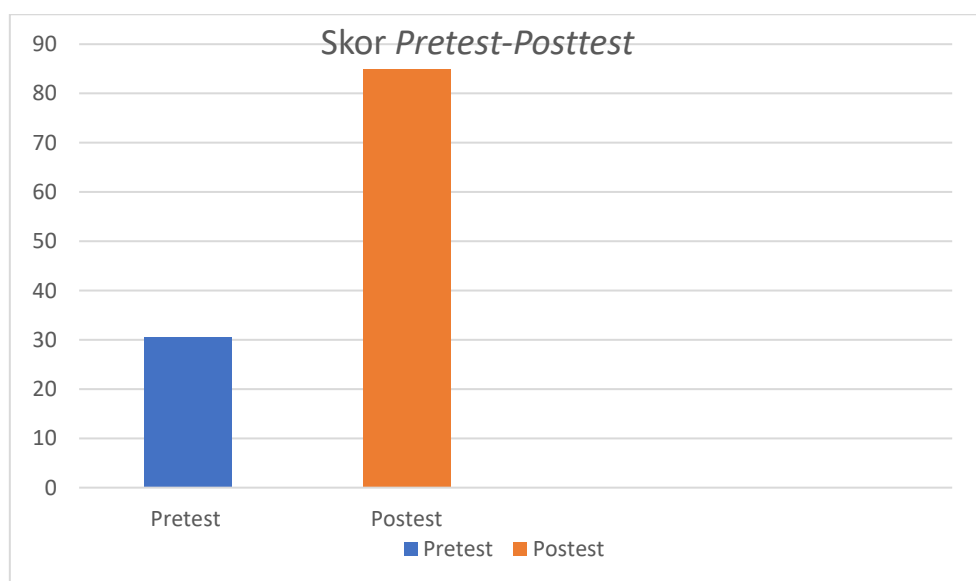
Paired Samples Test	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Posttest	17.314	-9.138	20	<,001

Hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan diukur melalui uji ini (Ismiyanti et al., 2023). Jika nilai *sig. (2 tailed)* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dari tabel di atas nilai *sig. (2 tailed)* $< 0,01$ yang berarti nilai *sig.* $0,01 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 10. Cohen's d Effect Size

Paired Samples Effect Sizes		Standardizer	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
Pretest-Posttest	Cohen's d	17.314	-3.149	-4.201	-2.084

Effect size Cohen's d digunakan kaitannya dengan uji t berpasangan untuk menunjukkan seberapa efektif suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya (Khairunnisa et al., 2022). Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai $d=3.149$ yang berarti memiliki efek sangat besar. Hal ini menunjukkan media komik digital memberi pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar.



Gambar 10. Peningkatan Skor Pretest-Posttest

Grafik di atas merupakan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan grafik tersebut rata-rata skor *pretest* adalah 30,47 sedangkan rata-rata skor *posttest* adalah 85. Hal ini berarti terdapat peningkatan dari *pretest* ke *posttest* secara signifikan sebesar 54,53.

Setelah uji T, uji selanjutnya yaitu uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis canva.

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain

N-Gain	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	21	.00	1.00	.6663	.27218

Dari tabel di atas diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,6663 yang berarti sedang dengan persentase 66% yaitu cukup efektif. Komik digital cukup efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Tahap terakhir yaitu angket tanggapan yang diberikan kepada guru dan siswa. berikut hasil angket tanggapan tersebut.

Tabel 12. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa Uji Coba Pemakaian (Skala Besar)

Penilaian	Persentase	Kriteria
Angket Tanggapan Guru	90,38%	Sangat baik
Angket Tanggapan Siswa	80,95%	Baik

Tanggapan guru dan siswa terhadap media komik digital sebesar 90,38% dan 80,95% memiliki kriteria sangat baik dan baik. Dapat dikatakan bahwa media ini sangat layak untuk pembelajaran siswa dalam materi Keragaman Budaya.

Pembahasan

Komik adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, dengan menggabungkan materi ke dalam cerita bergambar yang menarik. Media pembelajaran banyak jenisnya, namun media visual merupakan media yang tepat untuk peserta didik utamanya siswa pendidikan dasar (Anggraeni & Pentury, 2022). Pilihan media komik digital untuk materi keragaman budaya Indonesia ini berfokus pada cerita dan gambar yang relevan dengan budaya Indonesia. Pembuatan komik digital ini menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain. Menurut (Mustakim et al., 2024) canva sebagai media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penyajian komik digital ini menggunakan *website* *heyzine* dimana *website* ini memiliki beragam fitur menarik dan mendukung dan dapat diakses di berbagai *device*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis Canva dengan fitur *hyperlink* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Media ini mengintegrasikan elemen visual, teks naratif, dan fitur

interaktif melalui *hyperlink* yang memungkinkan siswa mengakses informasi tambahan berupa sumber belajar lainnya. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mendalam. Dalam dunia pendidikan, media ini memiliki implikasi praktis yaitu dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik, mudah digunakan oleh guru, dan sesuai dengan sifat siswa abad ke-21. Siswa dapat menggunakan media ini untuk meningkatkan literasi digital mereka dan mempelajari materi keragaman budaya secara visual dan interaktif. Bagi sekolah, media ini dapat membantu program digitalisasi pembelajaran dan menjadi bagian dari bahan ajar tematik yang inovatif. Efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikemukakan oleh (Mayer, 2020). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran lebih optimal ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran verbal dan visual secara simultan. Komik digital berbasis Canva mengaktifkan kedua saluran ini, sementara fitur *hyperlink* mendukung prinsip *learner control*, memungkinkan siswa mengatur kecepatan dan urutan pembelajaran sesuai kebutuhan mereka.

Temuan ini sejalan dengan Ramadanti dan Bektiningsih (2023) yang menemukan bahwa media komik digital dapat mendukung proses belajar melalui visualisasi yang membantu siswa membentuk representasi visual yang lebih kuat, sehingga mempercepat proses pemahaman dan retensi informasi. Penelitian lain oleh (Nurafrilian et al., 2022) yaitu efektivitas penggunaan komik digital berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya terdapat penelitian oleh Syilviana dan Qurrotani (2024) yang menyatakan pengembangan media komik digital sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di semua mata pelajaran. Dengan demikian, penggunaan komik digital berbasis Canva dengan fitur *hyperlink* tidak hanya relevan untuk kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, literasi digital, dan pembelajaran mandiri, tetapi juga memiliki dasar teoritis yang kuat dan telah terbukti efektif melalui studi empiris berskala nasional. Media ini sangat potensial digunakan oleh guru sebagai inovasi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa di era digital.

Penelitian ini menggunakan desain satu kelompok pretest-posttest yang meskipun menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan komik digital berbasis Canva dengan fitur *hyperlink*, tetap memiliki keterbatasan. Tidak adanya kelompok kontrol dalam desain ini menyulitkan peneliti untuk memastikan bahwa peningkatan hasil belajar sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan media, karena masih mungkin dipengaruhi oleh faktor lain seperti pengalaman belajar siswa di luar kelas, keterlibatan orang tua, atau sumber belajar tambahan. Oleh karena itu, meskipun hasil penelitian ini mendukung teori multimedia Mayer dan konsisten dengan studi sebelumnya, temuan ini sebaiknya diinterpretasikan secara hati-hati dan dijadikan pijakan untuk penelitian lanjutan dengan rancangan eksperimen yang lebih kuat.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis Canva dengan fitur *hyperlink* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Inovasi media ini mampu menyajikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Peningkatan skor posttest dibandingkan *pretest* menunjukkan bahwa penggunaan komik digital ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna dan aktif. Komik digital dengan *hyperlink* menciptakan lingkungan belajar yang kaya konteks, sesuai dengan prinsip *multimedia learning* dan *problem-based learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan media digital interaktif seperti komik berbasis Canva untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi Pendidikan Pancasila seperti keragaman budaya. Pengembang media komik digital berbasis Canva dengan fitur *hyperlink* disarankan untuk terus meningkatkan kualitas isi dan interaktivitas komik agar semakin mendukung proses pembelajaran. Untuk meningkatkan daya tarik media dan memenuhi gaya belajar siswa yang beragam, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan komik digital dengan fitur interaktif seperti animasi sederhana atau kuis sederhana di akhir cerita. Penelitian ini dapat dilakukan untuk jenjang pendidikan yang berbeda, serta materi lain yang termasuk dalam kurikulum, untuk mengetahui sejauh mana media komik digital Canva efektif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Referensi

- Anggraeni, A. D., & Pentury, H. J. (2022). Empowering Students' 21st Century Skills through Canva Application. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 8(1), 50. <https://doi.org/10.33394/jk.v8i1.4391>
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herianto, A., Nurjannah, N., Mahsup, M., Muhardini, S., Ibrahim, I., & Fitriani, E. (2021). Efforts to Improve Activeness and Learning Outcomes of Integrated Social Sciences Through Time Token Type Cooperative Learning Model. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(3), 719. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i3.2626>

- Ismiyanti, Y., Permatasari, D., Mayasari, N., & Qoni'ah, M. (2023). The Impact of Video-Based Learning to Cognitive Learning Outcome of Student in Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 9(1), 51–60. <https://doi.org/10.19109/jip.v9i1.17270>
- Junaidin, J. (2022). Mengidentifikasi Kebutuhan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sholat di SDN 3 Maria Tahun Pelajara 2022/2023. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 13(2), 107–115. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v13i2.394>
- Kamaladini, K. Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1(September), 93–100. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip>
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138–151. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>
- Marwan, S. Peningkatan Karakter Sosial dan Budaya dalam Pembelajaran Etnopedagogi di Sekolah Dasar (Studi Penanaman Nilai Kewarganegaraan). *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 8(1).
- Mayasari, A., Asrizal, A., & Usmeldi, U. (2023). The Effect Size Pengaruh Pembelajaran Berbasis Sets Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 67–76. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.301>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Ibrahim, A. B. (2024). Utilization of Canva for Education to improve Learning Effectiveness of Vocational Students. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 698–708. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>
- Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin, K., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 898–908. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-20>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Nurafrulian, S. (2022). Development of Canva-Based Digital Comic Media in Indonesian Language Lesson Material Sources of Energy Sucita Nurafrilian. *Indonesian Journal of Primary Education*, 6(2), 197–204. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2023). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam

- Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10).
- Ramadanti, A. R., & Bektiningsih, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook pada Muatan IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(3), 506–515. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053>
- Ramadhany, E. P., Darmayanti, M., Kurniasih, K., & Syaripudin, T. (2024). Development of Digital Comic Media Based on Education for Sustainable Development (ESD) to Improve Cultural and Citizenship Literacy of Elementary Students. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(1), 353. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i1.10866>
- Retta, A. M., & Ayurachmawati, P. (2024). Pengembangan Media Komik pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 3 Rambutan. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(April), 130–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3154>
- Salam, M. Y., & Adam Mudinillah. (2021). Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101–111. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Sylviana, I. S., & Qurrotani, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jppd.v11i1.68987>
- Yahya, I. M., & Widodo, S. T. (2023). *Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV 1*. 6(2), 103–110.
- Yuliandari, M. rafika, Wardana, A. E., & Wijayanto, S. (2023). Pengaruh model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Canva terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Borobudur Educational Review*, 3(2), 32–41. <https://doi.org/10.31603/bedr.10170>