

Comic Design Using the Canva Application with Critical Thinking Enhancement on the Topic of Hindu and Buddhist Historical Heritage in Elementary School

Nanindya Filanti Tiaeni¹, Shofi Nur Amalia², Cindya Alfi³

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar^{1,2,3}

*E-mail: filantinanindya@gmail.com

Abstract

The delivery of material using physical books as the main source makes the learning process less attractive to students, especially in history learning. Generally, this is due to the abundance of material to be learned and teachers who are fixated on lecturing methods. Developing learning media design in comic format is one solution proposed by researchers in this study. This study aims to create an effective and practical learning media design to support the teaching-learning process and improve student's critical thinking skills, especially in historical studies. The research and development method used in this study refers to the ASSURE model, which consists of six stages tailored to needs. The validation results by media experts showed a score of 89%, material experts scored 92%, and linguists scored 87%. The assessment of the product's appeal was conducted by 5th-grade teachers, who gave a perfect score of 100%. The target group for product testing was 26th students from five grade at 1st Sukorejo Elementary School, Sutojayan District, who achieved an average final score of 85% in the critical thinking skills category. Based on the research results, it can be concluded that this learning media is feasible and attractive for use in teaching-learning activities.

Keywords: Critical thinking, Canva, Hindu-Buddhist, Social Studies, Comics.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Mengacu pada temuan dari pengamatan dan percakapan dengan guru kelas di UPT SDN 1 Sukorejo, Peneliti menemukan berbagai macam karakter siswa dikelas V, diantaranya siswa kelas V cenderung menggunakan gadget untuk bermain daripada mencari pengetahuan baru dan kurangnya minat dan pemahaman mengenai pendidikan sejarah. Oleh karena pemanfaatan media gadget yang kurang tepat dapat berpengaruh pada cara berpikir siswa dan orientasi minat juga ketertarikan siswa dalam kegiatan belajar sehari-hari. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan (Wahyuningtias R, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas pendidikan dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru serta meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Menurut Batubara (Batubara, 2020), alat pembelajaran adalah sarana yang berperan sebagai penghubung dalam menyampaikan Informasi yang disampaikan dari pengirim kepada penerima untuk membantu proses belajar. Keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran mengakibatkan rendahnya ketertarikan dalam kegiatan belajar, baik di ruang kelas maupun saat belajar sendiri (Q A Nina, 2023).

Media pembelajaran adalah sebuah segala sesuatu yang bisa digunakan oleh pengajar untuk menjadikan proses belajar lebih menarik serta meningkatkan partisipasi siswa. Sarana ini dibuat dengan maksud agar siswa dapat lebih mudah mengerti materi yang diajarkan. Salah satu masalah yang sering terjadi di sekolah dasar adalah adanya keterbatasan dalam penggunaan media serta

kurangnya variasi media yang menarik untuk siswa, terutama pada pelajaran yang panjang dan rumit seperti sejarah. Sejarah adalah komponen dari kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial di pendidikan dasar. Ilmu sosial merupakan salah satu bidang studi penting di sekolah dasar. IPS adalah bidang ilmu yang mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan komunitas dan lingkungan mereka. Berdasarkan pendapat Susanto (Susanto, 2016), IPS adalah konsep yang dikembangkan dari realitas yang dialami oleh siswa.

Agar proses pembelajaran terasa lebih menarik, variasi jenis media yang digunakan untuk siswa sekolah dasar harus diperbanyak, agar lebih menarik serta efektif. Media pembelajaran seharusnya membantu siswa memahami materi ajar terutama dalam bidang sejarah. Salah satu tema yang dipelajari di Kelas 5 adalah sejarah agama Hindu dan Buddha serta warisan kerajaan mereka. Alternatif media yang dipilih untuk mengatasi masalah ini, Berdasarkan temuan dari pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan, komik merupakan. Komik diyakini mampu meningkatkan pemahaman karena mengandung ilustrasi, warna, desain, serta daya tarik visual.

Menurut (Nikmah, 2024), komik merupakan sekumpulan gambar yang diatur sesuai dengan maksud dan filosofi pembuatnya dalam menyampaikan pesan cerita. Biasanya, komik juga disertai dengan teks yang sesuai kebutuhan. Pengertian komik digital menurut Nurinayati dalam (Setyaningsih, Canda Sakti, and Sudarwanto 2022) mengungkapkan bahwa format komik yang dicetak telah dialihkan ke dalam format digital agar bisa diakses melalui perangkat elektronik tertentu. Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini menyajikan isi materi dalam bentuk table data dan penjelasan oleh karakter yang telah dibuat, dilengkapi dengan gambar berwarna penunjang dan latihan-latihan soal serta permainan. Dalam latihan soal yang disajikan pada komik akan dilengkapi dengan aktivitas-aktivitas penguatan karakter berpikir kritis. Dengan begitu siswa tidak akan merasa kesulitan mempelajari materi, hal ini sejalan dengan pendapat (Muarofah, 2023) bahwa siswa harus mampu menghadapi setiap kesulitan atau masalah yang muncul"selama proses pembelajaran.

Salah satu elemen IPS pada Kelas 5 adalah sejarah. Siswa perlu mempelajari sejarah sejak awal agar mereka bisa memahami kejadian-kejadian di masa lalu dan menjadikannya sebagai acuan untuk membentuk sikap mereka dalam kehidupan sekarang serta merencanakan masa depan. Tujuan dari pendidikan sejarah adalah agar siswa bisa memahami peristiwa yang berlangsung di waktu yang lampau hingga mereka mengambil pelajaran dari kejadian yang telah berlalu untuk membangun kehidupan mereka di masa depan (mulya, 2022). Materi dalam komik dibuat sesederhana mungkin guna menarik minat membaca siswa dan menambah pengetahuan siswa. Melihat pentingnya dan manfaat komik sebagai sarana pengajaran, maka komik dianggap menarik dan efektif sebagai alat pembelajaran. Ini sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh (Rivai, 2018) dan rekan-rekan pada tahun 2018 bahwa komik dapat meningkatkan minat baca dalam kegiatan belajar.

Sejumlah peneliti telah mengadakan studi terkait tema pengembangan komik, termasuk (khuwailid, 2023), Pengembangan media pembelajaran berupa komik digital yang menggunakan format *flipbook* dengan pendekatan kontekstual untuk pelajaran kimia pada tema titrasi asam dan basa, diperoleh hasil penilaian rata-rata 91% dikategorikan sangat baik. Penelitian ini telah dianggap memenuhi syarat oleh para pakar media, spesialis materi, dan pengajar, serta terbukti sangat bermanfaat sebagai alat pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Eva, 2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar" menunjukkan hasil yang memuaskan untuk penggunaan di lapangan. Rata-rata nilai untuk validasi materi mencapai 4,2, validasi media 4,03, dan validasi dari ahli desain instruksional adalah 4. Dengan demikian, nilai rata-rata keseluruhan mencapai 4,1, yang termasuk dalam kategori "baik".

Beberapa penelitian terdahulu di atas mencapai keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan, Pengembangan komik untuk materi sejarah peninggalan hindu dan agama Buddha masih kurang familiar, sehingga penulis memiliki minat untuk media pembelajaran ini yakni melalui Desain Komik Dengan Penguatan Berpikir Kritis yang berisikan materi peninggalan sejarah hindu dan budha di Indonesia yang dilengkapi gambar contoh peninggalan sejarah yang bisa dijumpai di lingkungan

masyarakat, materi yang disesuaikan dengan buku pelajaran serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan. Research and Development yaitu strategi yang bertujuan untuk menciptakan produk dan menilai efektivitasnya (Hamzah, 2021). Saat melaksanakan aktivitas penelitian dan pengembangan ini, diterapkan fase-fase dari model ASSURE, yang meliputi langkah-langkah berikut: 1. Analisis peserta didik (analisis ciri-ciri peserta didik), 2. penetapan sasaran (penetapan sasaran pembelajaran), 3. pemilihan pendekatan, sumber daya dan isi (pemilihan pendekatan, alat bantu belajar dan isi), 4. pemanfaatan isi (pemanfaatan pendekatan, teknologi, cara dan isi pembelajaran), 5. partisipasi peserta didik (keikutsertaan peserta didik dalam tugas) serta 6. evaluasi dan perbaikan (pengukuran dan peningkatan) (Iskandar, 2021).

Penelitian ini memanfaatkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan pengajar kelas dan pengamatan langsung di Kelas 5 UPT SDN 1 Sukorejo. Fokus dari penelitian ini adalah validasi daya tarik media oleh pengajar kelas V dan siswa pada kelas yang sama di UPT SDN 1 Sukorejo. Untuk menganalisis data, dilakukan wawancara dengan guru kelas lima mengenai masalah pembelajaran dan pemanfaatan media di sekolah, serta diberikan kuesioner kepada pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa untuk menguji keaslian produk. Tes tulis berpikir kritis juga turut disebarkan pada siswa kelas V guna mengetahui sejauh mana tingkat penguatan berpikir kritis siswa.

Untuk menganalisis data, dilakukan wawancara dengan guru kelas lima mengenai masalah pembelajaran dan pemanfaatan media di sekolah, serta diberikan kuesioner kepada pakar media, pakar materi, pakar bahasa dan juga gruru wali kelas untuk menguji kevalidan produk dan kemenarikan produk. Rumus perhitungan nilai rata-rata yang diadopsi dari (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

F = jumlah nilai yang diperoleh

n = jumlah nilai maksimum

Tabel 1.
Tingkat kevalidan media

Besarnya r	Kategori	Keputusan
Antara 85-100	Sangat valid	Tanpa revisi
Antara 70-84	Cukup valid	Revisi kecil
Antara 50-69	Kurang valid	Revisi besar
Antara 1-50	Tidak valid	Tidak dapat digunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

Pengelolaan skor dari hasil penjumlahan skala dari angket pengguna atau (guru) disesuaikan dengan rumus (Akbar, 2013) berikut

$$V_{ah} = \frac{t_{se}}{t_{sh}} \times 100$$

Keterangan:

V_{ah} = Validasi ahli

T = skor yang dicapai

Tsh = skor maksimal

Cara penilaian dengan skala likert adalah sebagai berikut

Tabel 2
Skala Likert Pengguna (guru)

Besarnya r	Interpretasi
Antara 85 sampai dengan 100	Sangat menarik
Antara 70 sampai dengan 84	Cukup menarik
Antara 50 sampai dengan 69	Kurang menarik
Antara 1 sampai dengan 50	Tidak menarik

Sumber: (Akbar, 2013)

Untuk mengetahui tingkat berpikir kritis, dihitung menggunakan persentase nilai siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan Desain Komik Berbasis Canva. menggunakan rumus (Arikunto, 2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besaran presentase

F = frekuensi

n = jumlah responden

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Produk yang telah dikembangkan adalah alat bantu belajar berupa komik pendidikan untuk siswa kelas V di SDN Sukorejo 1. Penelitian ini mencakup pembahasan mengenai langkah-langkah dalam mengembangkan produk, penilaian daya tarik produk dari perspektif guru, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis para siswa. Berikut adalah data yang berhasil dikumpulkan:

a. Langkah Pengembangan ASSURE

1) Analyze Learners Characteristic (Analisis Karakter Siswa)

Langkah awal dalam melakukan penelitian dan pengembangan model ASSURE adalah menemukan masalah yang muncul di sekitar sekolah, khususnya dalam proses belajar mengajar. Proses analisis ini meliputi penilaian terhadap kebutuhan media serta model atau strategi pembelajaran di Kelas 5 SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar. sehingga produk yang akan dikembangkan tepat sasaran. Data pada tahapan ini diperoleh melalui observasi dan wawancara kepada wali kelas V sekaligus pada tiga murid siswa kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2024. Adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut : 1) siswa kelas V cenderung menggunakan gadget untuk bermain daripada mencari pengetahuan baru 2) kurangnya minat dan pemahaman mengenai pendidikan sejarah, 3) di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media komik sebagai media pembelajaran.

2) State Standards and Objectives (Merumuskan Standar dan Tujuan)

Langkah kedua yakni menetapkan tujuan penelitian yang memiliki karakteristik spesifik. Adapun tujuan penelitian ini yaitu pengembangan media berupa komik

digital berbantuan aplikasi canva dengan penguatan berpikir kritis untuk siswa kelas V pada materi peninggalan sejarah kerajaan hindu dan budha mata pelajaran IPS di SDN Sukorejo 1. Selain itu, sasaran dari studi ini merujuk pada hasil pembelajaran serta target pembelajaran yang telah disesuaikan dengan keinginan siswa. Adapun CP dan tujuan pembelajarannya sebagai berikut:

CP: 1) Peserta didik mampu mengenali makna peninggalan- peninggalan sejarah berskala nasional dari masa Hindu dan Budha di Indonesia. 2) Peserta didik mampu menjelaskan kembali pemahaman mengenai ragam peninggalan sejarah pada masa Hindu, 3) Peserta didik mampu menjelaskan ragam jenis peninggalan sejarah pada masa Budha dari materi yang telah dipelajari.

TP : 1) Siswa dapat menjelaskan makna dan keragaman peninggalan sejarah Hindu di Indonesia melalui komik pembelajaran dengan benar dan tepat. 2) Siswa dapat menjelaskan ciri khas dan karakteristik peninggalan sejarah Buddha di Indonesia, 3) Siswa dapat membandingkan dan membedakan antara peninggalan sejarah Hindu dan Buddha di Indonesia dengan benar dan tepat.

3) Select Media, Strategis, and Material (Memilih Media, Strategi, dan Materi)

Lanjutan ketiga mencakup memilih jenis media, pendekatan atau setrategi pengajaran, serta materi atau sumber belajar yang sesuai. yang dipakai sebagai sarana bagi pendidik untuk mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun medianya adalah berupa komik digital. Kedua, peneliti akan memilih strategi atau model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model yang diterapkan oleh para peneliti adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada masalah. Selanjutnya, mereka menentukan sumber belajar yang tepat untuk materi yang akan disampaikan kepada para siswa.

Pendekatan pengajaran yang fokus pada peserta didik bertujuan untuk memperbaiki daya pikir kreatif dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara analitis (Alfi, 2023). Adapun materi yang peneliti tetapkan adalah materi peninggalan sejarah kerajaan hindu dan budha di Indonesia mata pelajaran IPS Kelas V. Adapun sumber belajarnya dari buku pegangan siswa, buku pegangan guru, dan lingkungan.

Pemilihan media, strategi dan sumber belajar yang tepat dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Zuhdi, 2021). Pemilihan media, metode, dan materi/sumber belajar yang tepat akan membantu dalam mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu menurut (Wahid, 2021) dalam sisi nilai sejarah salah satu fungsi media pembelajaran adalah AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik, selain itu komik menyajikan sebuah karakter yang diaplikasikan kedalam alur cerita yang dirancang menjadi sebuah bacaan dan hiburan bagi setiap pembacanya.

4) Utilize Media and Materials (Memanfaatkan Media dan Materi)

Lanjutan yang keempat mencantumkan penggunaan elemen-elemen yang telah dipilih pada tahap sebelumnya, yaitu alat, cara atau strategi pengajaran, serta materi atau sumber belajar. Setelah produk dari komponen tersebut dikembangkan, peneliti akan melakukan ujicoba untuk memastikan bahwa media, metode, dan materi dalam produk media Komik pendidikan yang dipilih sudah tepat. Untuk melakukan ujicoba, peneliti akan melakukan Uji coba (awal), penyempurnaan (perbaikan), pembuatan (produksi), penyebaran (penyebaran), dan tata cara (persiapan). Berikut adalah penjelasannya:

a) Prepare

Selama fase persiapan, peneliti menyediakan produk untuk diperiksa oleh para ahli yang berhubungan dengan validitas dan kelayakannya. Tahap persiapan ini juga meliputi produk akhir yang siap untuk diuji. Jika perencanaan dan persiapan dilakukan dengan baik, proses pembuatan media bisa dipermudah serta menghasilkan hasil yang memuaskan (Saputri, 2023).

b) Pilot

Selama fase percobaan ini, keabsahan media diperiksa oleh para ahli media, bahan, dan bahasa, sementara kelayakan media diuji oleh guru kelas lima. Sebelum media dapat divalidasi oleh validator, instrumen yang akan digunakan untuk memvalidasi media tersebut harus terlebih dahulu divalidasi. Selain mengadakan pengujian alat oleh para pakar dan pengajar, peneliti juga melaksanakan pengujian validitas dan keandalan terhadap keseluruhan siswa Kelas VI yang berjumlah 15 orang dengan memanfaatkan SPSS 26. Hasil yang diperoleh dalam perhitungan kevalidan instrument mendapatkan kategori penilaian "valid" yaitu pertanyaan instrumen lebih besar dari pada r Tabel, sehingga instrumen dapat dinyatakan valid. Adapun hasil perhitungan disajikan pada tabel Uji SPSS Instrumen Respon Siswa sebagai berikut.

Tabel 3.
Hasil uji validitas dengan SPSS

No.	Kode	r Hit	r Tabel	Keterangan
1.	P1	0.720	0.553	VALID
2.	P2	0.657	0.553	VALID
3.	P3	0.623	0.553	VALID
4.	P4	0.755	0.553	VALID
5.	P5	0.610	0.553	VALID

Uji reliabilitas menurut (Sugiyono, 2012) adalah hasil ketercapaian pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas merupakan suatu alat uji yang menunjukkan konsistensi suatu instrumen. Instrumen dinyatakan reliabilitas jika koefisien reliabilitas mencapai kriteria yang telah ditetapkan (Yusuf, 2018).

Keandalan mengindikasikan seberapa konsisten hasil dari pengukuran tersebut. Makna konsisten disini adalah sebuah angket disebut konsisten apabila dapat digunakan untuk mengukur konsep dari suatu kondisi ke kondisi yang lain. Berikut ini hasil dari pengujian keandalan yang dilaksanakan pada siswa kelas VI.

Tabel 4
Hasil uji reliabilitas instrumen respon siswa

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.695	5

Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan formula alfa Cronbach, apabila koefisien reliabilitas lebih dari 0.6 maka alat ukur tersebut dinilai reliabel (Sugiyono, 2017). Menurut tabel interpretasi alfa Cronbach mengenai reliabilitas alat ukur, nilai alfa Cronbach 0.695 lebih besar dari 0.6 sehingga masuk dalam kategori "sedang". Oleh sebab itu, alat ukur tersebut dianggap dapat diandalkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

c) Polish

Dalam tahap akhir atau penyelesaian, yaitu sebuah proses peningkatan produk berdasarkan hasil pengujian validitas dan kelayakan media. Adapun penyempurnannya sesuai dengan masukan dan arahan dari para ahli dan guru. Berikut penyempurnaan atau hasil revisi dari produk yang telah diujicoba dan arahan oleh para validator.

Tabel 5.
Proses revisi media

Sebelum Revisi	Saran dan Masukan	Sesudah revisi
<p>Semua penulisan dalam desain komik menggunakan font <i>Lazydog</i> (penuh kapital)</p>	<p>Ubah font <i>Lazydog</i> menjadi <i>Open sans</i></p>	<p>Gambar.1 Revisi Desain</p>  <p>Sumber : Nanindya, 2025</p>
<p>Warna <i>background</i> dan ornamen dalam desain terlalu terang</p>	<p>Sesuaikanlah transparansi warna <i>background</i> dan huruf</p>	<p>Gambar. 2 Revisi Desain</p>  <p>Sumber : Nanindya, 2025</p>



d) Produce

Setelah menjalani tahap perbaikan oleh para profesional, langkah berikutnya adalah produksi atau proses pembuatan media pendidikan berupa komik yang memenuhi kriteria dan siap untuk disebarluaskan. Pembuatan media komik digital ini melalui pengeditan dari canva yang diubah menjadi bentuk pdf file untuk dicetak.

e) Propogate

Tahapan terakhir yaitu propogate atau penyebaran media yang diimplementasikan pada peserta didik kelas V SDN Sukorejo 1. Proses pengembangan atau penerapan produk Dilaksanakan untuk menilai kemajuan kemampuan berpikir kritis para siswa saat memanfaatkan media pembelajaran berupa komik. Indikator kemampuan berpikir kritis sesuai dengan lima jenis keterampilan berpikir kritis yang diusulkan oleh (Ennis, 2018), yakni menyampaikan penjelasan yang mudah dipahami, mengembangkan keterampilan dasar, membuat kesimpulan, mengembangkan penjelasan tambahan, serta merencanakan taktik dan strategi. Adapun proses pengimplementasian media sebagai berikut.

Tabel 6
Proses penyebaran media

Penampilan komik digital	Proses mengerjakan LKPD
	
<p>Sumber : Nanindya, 2025</p>	<p>Sumber : Nanindya, 2025</p>

5) Require Learner Participation (Memerlukan Partisipasi Pelajar)

Langkah kelima adalah melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian. Tahap ini dilaksanakan dengan pemanfaatan media komik pendidikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, peneliti akan melibatkan siswa dalam memberikan kritik dan masukan terkait media komik pendidikan yang telah mereka gunakan.

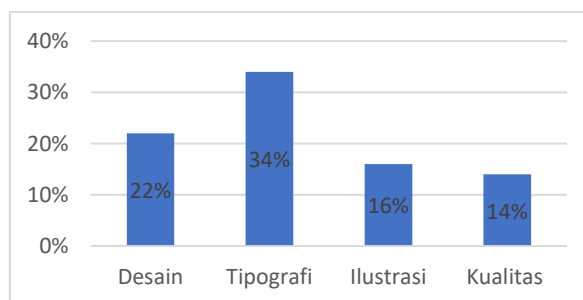
6) Evaluation and Revision (Evaluasi dan Revisi)

Tahap terakhir adalah penilaian dan perbaikan. Pada saat penilaian, hasil percobaan produk dikaji dengan mempertimbangkan pendapat para ahli, kelayakan, masukan dari guru, serta uji coba oleh siswa. Apabila ditemukan kelemahan, produk akan diperbaiki dengan mengacu pada masukan, rekomendasi, dan kebutuhan. Adapun hasil evaluasi dan revisi ini peneliti dapat dari saran ataupun masukan dari para ahli, guru, dan siswa terhadap penilaian media komik pendidikan.

b. Hasil Validasi Produk

1) Validasi produk ahli media

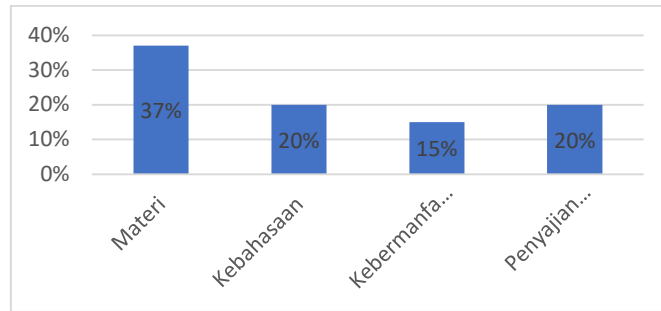
Validasi yang dilakukan oleh para pakar media bertujuan untuk menilai desain komik pendidikan, baik dari teknik penyampaian maupun efektivitas media dalam menciptakan materi yang sah. Penilaian media dilakukan oleh Ibu Isna Khuni Mualimah, M. Pd. Hasil yang diperoleh adalah 43 dari total 48. Selain itu, penilaian data verifikasi oleh pakar media menunjukkan angka sebesar 89% dalam kategori "sangat valid". Keputusan untuk melakukan uji coba berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen tersebut bisa digunakan tanpa perlu revisi. Hasil skor untuk setiap aspek juga ditampilkan dalam format grafik di bawah ini.



Gambar 1 Validasi Ahli Media

c. Validasi produk ahli materi

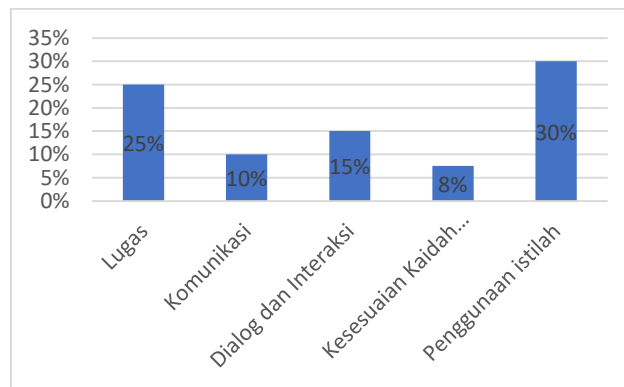
Validasi yang dilakukan oleh pakar materi bertujuan untuk mengonfirmasi bahwa konten dari media komik digital sesuai dengan kinerja serta tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penilaian terhadap materi ini dilaksanakan oleh Bapak Trio Arista, M. Pd. , yang mendapatkan persentase 92% dengan kategori "sangat valid". Hasil evaluasi ini, berdasarkan penghitungan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa instrumen dapat digunakan tanpa perlu perbaikan, dan nilai yang didapat untuk setiap aspek juga disajikan secara grafis seperti berikut.



Gambar 2. Validasi Ahli Materi

d. Validasi produk ahli bahasa

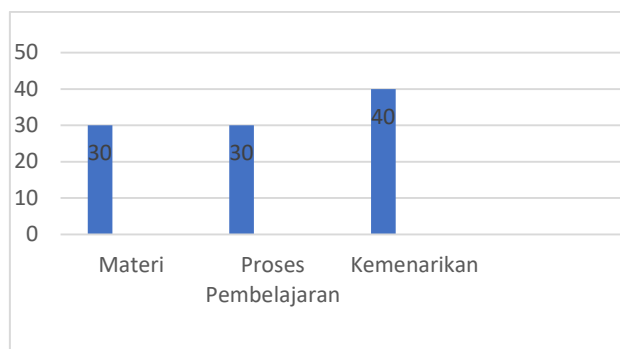
Tujuan dari validasi linguistik adalah untuk mengetahui apakah bahasa yang diterapkan dalam materi pendidikan komik sesuai dengan pemahaman siswa Kelas 5 dan mengikuti aturan bahasa KBBI. Penilaian terhadap materi ini, yang dikerjakan oleh Bapak Agus Hermawan M. Pd. , menunjukkan hasil sebesar 87% dengan kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil perhitungan, keputusan uji menyatakan bahwa alat yang dinilai dapat diterapkan tanpa perlu perbaikan, dan nilai untuk setiap aspek juga ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 3. Validasi Ahli Bahasa

e. Validasi respon guru kemenarikan media

Informasi mengenai daya tarik produk dikumpulkan pada tahap pra-peluncuran media edukasi komik secara langsung, yang diadakan pada hari Jumat, 13 Juli 2025. Media diuji kemenarikan oleh guru kelas V di SDN Sukorejo 1 Kabupaten Blitar yaitu Ibu Hernik Waluyowati , S.Pd. Kuesioner dianalisis untuk mengetahui seberapa menarik media pembelajaran dengan menggunakan skala Likert, di mana nilai tertinggi adalah 40. Proses analisis data kelayakan media menunjukkan persentase 100% untuk kategori "sangat menarik". Grafik di bawah ini menyajikan ringkasan hasil evaluasi guru mengenai aspek daya tarik.



Gambar 4. Validasi Kemenarikan Media

f. Hasil respon siswa penguatan berpikir kritis

Siswa melakukan pengisian kuesioner setelah menyelesaikan aktivitas belajar menggunakan komik pendidikan mengenai warisan Sejarah kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia. Semua murid kelas lima di SDN Sukorejo 1 (berjumlah 26 siswa) telah menyelesaikan tes berpikir kritis pada hari Senin, 16 Juni 2025. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata seluruh variable mendapat skor sebesar 85% dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil penguatan berpikir kritis

Responden	Jawaban Benar	Nilai Maksimal	Nilai Dalam Persentase	Tingkat Penguatan
x1	10	10	100	TINGGI
x2	10	10	100	TINGGI
x3	9	10	90	TINGGI
x4	10	10	100	TINGGI
x5	7	10	70	SEDANG
x6	9	10	90	TINGGI
x7	6	10	60	SEDANG
x8	10	10	100	TINGGI
x9	7	10	70	SEDANG
x10	7	10	70	SEDANG
x11	9	10	90	TINGGI
x12	7	10	70	SEDANG
x13	10	10	100	TINGGI
x14	10	10	100	TINGGI
x15	10	10	100	TINGGI
x16	9	10	90	TINGGI
x17	10	10	100	TINGGI
x18	7	10	70	SEDANG
x19	9	10	90	TINGGI
x20	6	10	60	SEDANG
x21	10	10	100	TINGGI
x22	7	10	70	SEDANG
x23	7	10	70	SEDANG

x24	9	10	90	TINGGI
x25	7	10	70	SEDANG
x26	10	10	100	TINGGI
Skor total keseluruhan				222
Skor maksimal keseluruhan				260
Total nilai rata-rata				85%
Kriteria nilai akhir keseluruhan				Berpenguatan

Tabel di atas mengindikasikan bahwa Skor sebesar 85% berada dalam rentang tinggi. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan komik edukasi dapat dengan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis bagi siswa di kelas lima sekolah dasar.

2. Pembahasan

Berdasarkan penjelasan dari hasil penelitian dan diskusi, peneliti merancang sebuah produk yang berupa media komik edukatif mengenai warisan sejarah kerajaan yang berbasis Hindu dan Buddha di Indonesia, ditujukan bagi siswa kelas 5 di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut, sesuai dengan perumusan masalah yang telah disampaikan dalam bab pengantar.

a. Proses Tahapan Pengembangan Produk

Langkah awal yang diambil oleh peneliti dilaksanakan pada 5 Desember 2024 menganalisis Karakteristik peserta didik. Di fase ini, peneliti melaksanakan penyelidikan analisis agar mengetahui masalah atau dapat mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Peneliti menganalisis terhadap peserta didik, lingkungan sekolah, dan proses pembelajaran yang diperlukan dalam proses pengumpulan data. Tahap kedua ini mencakup penetapan tujuan penelitian dan target pembelajaran yang hendak dicapai. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi proses pengembangan, kevalidan, dan daya tarik dari media komik digital, serta untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa dengan menyesuaikan informasi yang telah diperoleh oleh peneliti pada tahap pertama agar dapat memenuhi kebutuhan siswa. Peneliti merumuskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai upaya untuk merancang kegiatan yang akan siswa lakukan dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga diantaranya adalah pemilihan jenis media, strategi, serta sumber pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih media yang relevan dengan isu dan tujuan penelitian yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Media yang dipilih adalah komik edukasi. Selanjutnya, peneliti menetapkan materi yang akan dipelajari oleh murid. Dalam penelitian ini, materi mengenai warisan sejarah kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia dibahas dalam pelajaran IPS untuk Kelas 5, yang disesuaikan dengan kurikulum. Kemudian, strategi atau model pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi tersebut kepada siswa dipilih: model pembelajaran berbasis masalah (PBL). Tahap keempat mencakup penggunaan komik pendidikan sebagai bahan untuk pengujian. Dalam fase ini, keabsahan media diuji oleh para ahli di bidang media, konten, dan bahasa, serta daya tariknya dinilai oleh guru kelas V. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara cepat dan mudah, menghilangkan batasan spasial atau temporal dalam proses belajar (Cindy Alfi, 2022). Pada tahap kelima, peneliti melibatkan para siswa dalam proses penelitian. Fase ini dilakukan dengan memanfaatkan komik pendidikan sebagai sarana pembelajaran untuk siswa dan juga sebagai alat untuk menilai mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan (mulya, 2022) yang menyebutkan bahwa kemampuan beradaptasi terhadap perubahan dan masuk ke era globalisasi dapat ditingkatkan, salah satunya, melalui peningkatan kapasitas belajar siswa. Tahap keenam adalah proses evaluasi dan revisi. Saat evaluasi berlangsung, hasil percobaan produk dianalisis, hasil dari studi ini akan dipelajari, dimulai dengan penilaian dari para ahli hingga aspek kelayakan

dan reaksi dari mahasiswa. Apabila ada kelemahan, produk akan disempurnakan dengan mempertimbangkan umpan balik, rekomendasi, dan kebutuhan yang ada.

b. Kevalidan Media komik digital berbasis canva

Pada tahap ini, para peneliti melakukan pengujian produk bersama beberapa pakar:

1) Ahli Media

Pada fase pengujian validitas oleh para ahli media, hasil ujian disinkronkan dengan perhitungan yang dilakukan sehingga dapat diterapkan tanpa perlu perubahan, dan evaluasi berdasarkan total skor mencapai 89% dengan kriteria sangat valid tanpa adanya perbaikan.

2) Ahli Materi

Dalam penilaian oleh pakar media, produk ini berhasil meraih skor total 92% tanpa perlu perbaikan yang menggambarkan standar yang tinggi dan sangat tepat.

3) Ahli Bahasa

Hasil evaluasi oleh pakar bahasa yang disesuaikan dengan hasil pengujian dapat diterima dengan sedikit perbaikan dengan nilai 87%.

c. Kemenarikan media komik pendidikan

Hasil penilaian mengindikasikan bahwa secara umum, setelah beberapa kali perbaikan berdasarkan masukan dari Ibu Hernik Waluyowati S. Pd, yang menjabat sebagai Guru Kelas V di SDN Sukorejo 1, media ini meraih nilai sempurna 100% dengan kategori "Sangat Menarik" pada 13 Juni 2025. Ini terlihat dari semangat siswa ketika mereka membaca komik secara kelompok dan kemudian menyelesaikan latihan yang berupa teka-teki silang dan puzzle.

Daya tarik dari alat pembelajaran bisa dinilai dari seberapa baik ia dapat memicu ketertarikan dan semangat belajar pada anak, mendorong anak agar lebih bersemangat dalam proses belajar, serta dapat menarik perhatian anak kepada materi yang disajikan dalam media (cahyaningtias, 2021) Ini menunjukkan bahwa sarana yang menarik dapat memperbaiki pemahaman konsep pelajar.

d. Penguatan Berpikir Kritis

Pengujian produk dilaksanakan dalam dua fase, Skala kecil dan skala besar. Penelitian berskala kecil dilaksanakan kepada 15 murid Kelas VI mendapatkan hasil nilai valid dan berpenguatan kemudian, dalam sebuah penelitian besar yang melibatkan 26 siswa kelas V, terdapat respons positif dari para siswa yang dibagi ke dalam beberapa kelompok ketika mereka mengerjakan berbagai soal latihan melalui media komik edukasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkuat rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir kritis para siswa. Berpikir analitis memungkinkan untuk melakukan pemikiran logis dan kritis dalam mengenali dan menghubungkan konsep-konsep serta menghadapi situasi yang kompleks (Pambudi S. N., 2023). Selain hasil akhir yang menunjukkan peningkatan dari sedang sampai tinggi, rekapitulasi angket siswa dihitung setelah menerapkan rumus persentase rata-ratanya, menunjukkan bahwa terdapat penguatan keterampilan berpikir kritis setelah implementasi media komik pendidikan dalam pembelajaran dengan tingkat pencapaian nilai rata-rata sebesar 85% sehingga termasuk kategori "menunjukkan penguatan". Hal ini turut sejalan dengan pendapat (Sutrisno, 2024) bahwa dalam upaya meningkatkan pendidikan perlu adanya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Simpulan

Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah menerapkan model ASSURE dengan tahapan, diantaranya : (1) Evaluasi terhadap siswa, (2) penentuan kriteria dan sasaran, (3) pemilihan alat, pendekatan, dan bahan, (4) penggunaan bahan, (5) partisipasi siswa, (6) penilaian dan perbaikan. Hasil yang diperoleh dari Pengesahan oleh pakar media, spesialis konten, pakar bahasa, dan pengajar menunjukkan nilai yang sangat baik dengan pernyataan yang sangat sah. Siswa kelas lima yang menjadi objek dari pengujian kemampuan berpikir kritis juga mendapatkan nilai yang tinggi, sehingga produk ini dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Karya Rosadkarya. .
- Alfi, W. &. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan Olahraga*.
- Arikunto. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa.
- cahyaningtias. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*.
- Cindy Alfi, d. (2022). pengembangan media pwer point interaktif berbasis animasi pada pelajaran IPA . *jurnal pendidikan dan riset konseptual*.
- Ennis. (2018). *Critical thinking across the curriculum*. Topoi: A Vision.
- Ennis, R. (2018). *Critical Thinking Across the Curriculum*. Topoi: A Vision.
- Eva, P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KOMIK DIGITAL UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR. Universitas Negeri Jakarta.
- Hamzah, A. (2021). metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil.
- Intan Wibiono Putri, d. (2021). Pengembangan E-Komik Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Iskandar, A. (2021). Mengolah Data Penelitian dengan Statistik SPSS. El Markazi.
- khuwailid, k. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis flipbook dengan pendekatan kontekstual untuk kimia sma pada mteri titrasi asam basa. *UIN Syarif Hidayatullah*.
- Muarofah, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA BILASAR BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK SISWA KELAS IV SDN UMBULDAMAR KABUPATEN BLITAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Muhammad Fatih, A. K. (2023). Flip Book Digital Berbasis Augmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan konseptual* .
- mulya, w. e. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi IPS Sekolah Dasar Kelas V. *UIN Raden Intan* .
- Nikmah, S. N. (2024, November). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV MI Nurul Fattah Puger Jember. *Jember, Jawa Timur, Indonesia*.
- Pambudi, S. N. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Iquiri Terbimbing terhadap. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Pambudi, S. N. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Iquiri Terbimbing terhadap. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Q A Nina, M. F. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Rivai, I. N. (2018). Perbedaan Metode Debat dan Ceramah Terhadap Penugasan Konsep IPS Dirinjau dari Berpikir Kritis Siswa . *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1-3.
- Saputri, d. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi Melalui Game Wordwall Untuk Meningkatkan Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Sartyaningsih, d. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Peluang Usaha Produk Barang Atau Jasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurna Pendidikan* .
- Sugiyono. (2012). Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Sutrisno, d. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ENGLISH FUN LEARNING DENGAN APLIKASI CANVA MATERI HOW DO YOU GO TO SCHOOL KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH. *Al Mudarris: Jurnal of Education*.
- Trestaningtyas, R. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *PENDAS*.
- Wahid, Y. &. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Media Bina Ilmiah*.
- Wahyuningtias R. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Pendidikan*.
- Yusuf, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*, 16-23.
- Zuhdi, d. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JPGSD*.

Terimakasih

Saya menyampaikan rasa terima kasih saya kepada Allah Ta'ala, keluarga tercinta, para pemimpin, seluruh pengajar, serta komunitas akademik Universitas Nahdlatul Ulama Blitar atas ilmu dan pengalaman yang diberikan, dewan guru dan siswa siswi SDN 1 Sukorejo juga kepada teman-teman yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan penelitian ini sampai tuntas.