

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS V di SD NEGERI 101819
PANCUR BATU
T.P 2024/2025**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis aplikasi *canva* pada mata Pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 101819 Pancur Batu T.P 2024/2025. Penelitian pengembangan ini untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media ajar komik digital berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model Richey and Klein atau PPE (*Planning, Production dan Evaluation*). Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media ajar komik digital berbasis *canva* adalah lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi serta lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari validator ahli media diperoleh persentase 93,3% dengan kategori sangat valid. Validator ahli materi diperoleh persentase 85% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media ajar komik digital berbasis aplikasi *canva* yang dilakukan oleh guru kelas V diperoleh data persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis digunakan dan uji kepraktisan respon siswa kelas V SD Negeri 101819 Pancur Batu diperoleh data persentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media Komik digital berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 101819 Pancur Batu yang dikembangkan dinyatakan sudah valid dan praktis.

Kata kunci: *Pengembangan media, Komik, Digital, Canva, IPAS*

**DEVELOPMENT OF CANVA APPLICATION-BASED DIGITAL
COMIC MEDIA IN SCIENCE CLASS V at
SD NEGERI 101819 PANCUR BATU
FY 2024/2025**

ABSTRACT

This development research aims to develop digital comic media based on the canva application in the science subject class V at SD Negeri 101819 Pancur Batu T.P 2024/2025. This development research is to determine the level of validity and practicality of digital comic teaching media based on the Canva application. This research uses a Research and Development approach using the Richey and Klein model or PPE (Planning, Production and Evaluation). The instruments used to measure the validity and practicality of canva-based digital comic teaching media are validation sheets by media experts and material experts as well as teacher and student response questionnaires. The results of the study showed that the validation results from the media expert validators were obtained with a percentage of 93.3% with a very valid category. Subject matter expert validators obtained a percentage of 85% with a very valid category. The practicality test of the canva application-based digital comic teaching media conducted by class V teachers obtained percentage data of 90% with the category of very practical to use and the practicality test of the response of grade V students of SD Negeri 101819 Pancur Batu obtained percentage data of 85.2% with the category of very practical. Thus, the digital comic media based on the canva application in the science class V subject at SD Negeri 101819 Pancur Batu which was developed was declared valid and practical.

Keywords: *Media development, Comics, Digital, Canva, IPAS*