

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BANTUAN
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA
8 KELAS V SD**

**KURNIA AGUSTINA
2020143545**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran komik bantuan aplikasi *canva* yang dikembangkan. Metode yang diterapkan adalah metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Sasaran dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri Sukajaya. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket validasi, angket respon peserta didik dan tes hasil belajar yang berupa latihan soal. Hasil validasi ketiga ahli media, bahasa dan materi dalam menilai kualitas produk media pembelajaran komik bantuan aplikasi *canva* secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid. Pada uji coba *one to one* memperoleh rata-rata 93%, uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 92% dan uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 94,75% yang secara keseluruhan memperoleh skor 93,25% dengan kategori sangat praktis. Hasil tes soal latihan siswa memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik bantuan aplikasi *canva* telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Komik, Media Pembelajaran, Bantuan Aplikasi Canva