

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN
CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS IPA PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

**LULU APRILIAWATI
225060079**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran aktivitas pembelajaran, perbedaan kemampuan berpikir analitis siswa yang menggunakan media komik digital berbantuan Canva dan media *PowerPoint*, serta besarnya pengaruh media komik digital berbantuan Canva terhadap kemampuan berpikir analitis siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment tipe nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan persentase 79%, 80%, dan 90%. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir analitis siswa yang belajar menggunakan media komik digital berbantuan Canva dan siswa yang belajar menggunakan media *PowerPoint*. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menggunakan Cohen's d memperoleh nilai sebesar 2,617 yang termasuk kategori sangat besar (*strong effect*). Dengan demikian, media komik digital berbantuan Canva memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata kunci: media komik , Canva, kemampuan berpikir analitis, IPAS.

THE EFFECT OF CANVA-ASSISTED DIGITAL COMIC MEDIA ON THE ANALYTICAL THINKING ABILITY OF FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Lulu Apriliawati
225060079

ABSTRACT

This study was motivated by the low analytical thinking skills of students in the IPAS subject. The purpose of this study was to determine the description of learning activities, the differences in students' analytical thinking skills between those who learned using Canva-assisted digital comic media and those who learned using PowerPoint media, as well as the magnitude of the effect of Canva-assisted digital comic media on students' analytical thinking skills. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The participants consisted of 26 students in the experimental class and 26 students in the control class. Data were analyzed using descriptive analysis, normality tests, homogeneity tests, t-tests, and effect size calculations. The results showed that student learning activities in the experimental class were categorized as very good, with percentages of 79%, 80%, and 90%. The t-test results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in analytical thinking skills between students who learned using Canva-assisted digital comic media and those who learned using PowerPoint media. Furthermore, the effect size calculation using Cohen's d yielded a value of 2.617, which was categorized as a very large effect (strong effect). Therefore, Canva-assisted digital comic media had a very strong effect on improving students' analytical thinking skills in IPAS learning.

Keywords: comic media, Canva, analytical thinking skills, IPAS.

PANGARUH MÉDIA KOMIK DIGITAL DIBANTUAN CANVA KANA KAMAMPUHAN MIKIR ANALITIS SISWA KELAS IV SD

Ku

Lulu Apriliawati
225060079

ABSTRAK

Panalungtikan ieu dilaksanakeun lantaran kamampuh mikir analitis murid dina mata pelajaran IPAS masih handap. Tujuan ieu panalungtikan nyaéta pikeun mikanyaho gambaran kagiatan diajar, bédana kamampuh mikir analitis murid anu diajar ngagunakeun média komik digital berbantuan Canva jeung média *PowerPoint*, sarta sabaraha gedéna pangaruh média komik digital berbantuan Canva kana kamampuh mikir analitis murid. Méthode anu digunakeun nyaéta méthode kuantitatif kalayan desain *quasi experiment* tipe *nonequivalent control group design*. Subjek panalungtikan diwangun ku 26 murid kelas ékspérimén jeung 26 murid kelas kontrol. Data dianalisis ngagunakeun analisis déskriptif, uji normalitas, uji homogénitas, uji-t, jeung *effect size*. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén kagiatan diajar murid dina kelas ékspérimén kaasup kana kategori kacida hadéna kalayan perséntase 79%, 80%, jeung 90%. Hasil uji-t nunjukkeun nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $0,000 < 0,05$ anu hartina aya bédana anu signifikan dina kamampuh mikir analitis antara murid anu diajar ngagunakeun média komik digital berbantuan Canva jeung murid anu diajar ngagunakeun média *PowerPoint*. Salian ti éta, hasil itungan *effect size* ngagunakeun Cohen's d ngahasilkeun nilai 2,617 anu kaasup kana kategori pangaruh kacida gedéna (*strong effect*). Ku kituna, média komik digital berbantuan Canva miboga pangaruh anu kacida gedéna kana ngaronjatkeun kamampuh mikir analitis murid dina pangajaran IPAS.

Kecap Pamageuh: média komik, Canva, kamampuh mikir analitis, IPAS.