

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Berpikir Analitis

1. Konsep Berpikir

Berpikir merupakan kegiatan yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari manusia (Gunawan, 2017, hlm. 1). Sebagai aktivitas fundamental yang tidak terpisahkan dari eksistensi manusia, berpikir hadir dalam setiap aspek kehidupan, mulai dari aktivitas sederhana seperti memilih pakaian pagi hari hingga pengambilan keputusan strategis dalam kehidupan profesional. Gunawan menekankan bahwa berpikir bukanlah aktivitas yang bersifat sporadis atau dilakukan hanya pada momen-momen tertentu, melainkan merupakan proses berkelanjutan yang membentuk cara manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui berpikir, manusia mampu memproses informasi yang diterima dari panca indera, mengevaluasi berbagai alternatif yang tersedia, dan merumuskan respons yang tepat terhadap berbagai situasi yang dihadapi. Dengan demikian, berpikir menjadi fondasi utama yang menopang seluruh aktivitas kognitif manusia dalam menjalani kehidupan.

Secara lebih mendalam, Minda (2016, hlm. 5) menjelaskan bahwa berpikir merupakan proses internal kejiwaan yang melibatkan penghubungan dan perbandingan antara berbagai fakta, konsep, atau kejadian untuk merepresentasikan dunia ke dalam model mental, sehingga seseorang dapat mengambil tindakan yang efektif. Pandangan ini menempatkan berpikir sebagai proses kognitif yang kompleks dan terstruktur, di mana individu secara aktif membangun pemahaman tentang realitas melalui konstruksi mental. Minda menekankan bahwa proses berpikir tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan melibatkan interaksi dinamis antara berbagai elemen kognitif seperti persepsi, memori, dan penalaran. Melalui mekanisme penghubungan dan perbandingan ini, manusia mampu mengidentifikasi pola, menemukan hubungan kausal, dan mengembangkan wawasan yang lebih komprehensif tentang berbagai fenomena yang diamati. Kemampuan untuk membangun model mental ini memungkinkan manusia mengantisipasi konsekuensi

dari berbagai tindakan yang mungkin diambil, sehingga keputusan yang dihasilkan dapat lebih optimal dan efektif.

Lebih lanjut, Hidayatullah, Furwoto, dan Priyanto (2023, hlm. 233) menyatakan bahwa berpikir adalah hasil dari dorongan mental yang diatur secara sadar oleh otak, bukan sekadar korelasi stimulus-respons. Keterampilan ini merupakan prosedur terkontrol yang memungkinkan individu untuk belajar secara lebih efektif dan mandiri. Pendekatan ini membedakan berpikir dari respons refleks atau impulsif yang cenderung bersifat otomatis dan tidak memerlukan kesadaran penuh. Hidayatullah dkk. menegaskan bahwa berpikir yang sejati melibatkan kontrol kognitif yang disengaja, di mana individu secara aktif mengarahkan proses mentalnya menuju tujuan tertentu. Prosedur terkontrol ini memungkinkan seseorang untuk menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi berbagai perspektif, dan menghasilkan kesimpulan yang logis dan rasional. Dengan demikian, berpikir menjadi instrumen utama yang memfasilitasi pembelajaran sepanjang hayat dan kemandirian intelektual individu dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah suatu proses mental yang sadar dan sistematis untuk menghubungkan dan mengolah berbagai informasi (fakta, konsep, atau pengalaman) guna membangun pemahaman, melakukan penalaran, dan mengambil keputusan atau tindakan yang tepat. Proses ini bersifat aktif dan terarah, bukan sekadar respons spontan terhadap rangsangan dari luar. Berpikir melibatkan koordinasi kompleks antara berbagai fungsi kognitif yang memungkinkan individu untuk mengkonstruksi makna, mengidentifikasi pola hubungan kausal, dan mengembangkan wawasan yang lebih mendalam tentang realitas yang dihadapi.

2. Konsep Berpikir Analitis

Dalam konteks berpikir tingkat tinggi, Facione dan Facione (2022, hlm. 45) menjelaskan bahwa berpikir analitis merupakan keterampilan inti dalam berpikir kritis yang berfokus pada identifikasi hubungan inferensial aktual dan potensial antara pernyataan, konsep, atau bentuk representasi lainnya. Pandangan ini

menempatkan berpikir analitis sebagai komponen fundamental yang tidak terpisahkan dari kemampuan berpikir kritis secara keseluruhan. Facione dan Facione menekankan bahwa analisis yang efektif memerlukan kemampuan untuk melihat tidak hanya hubungan yang eksplisit dan nyata, tetapi juga hubungan yang tersembunyi atau potensial yang mungkin belum terlihat secara langsung. Kemampuan mengidentifikasi hubungan inferensial ini memungkinkan individu untuk mengevaluasi validitas argumen, menguji konsistensi logis antar pernyataan, dan mengungkap asumsi-asumsi yang mendasari suatu klaim atau argumen. Dengan demikian, berpikir analitis menjadi alat yang sangat penting dalam proses evaluasi informasi dan pengambilan keputusan yang berbasis bukti.

Senada dengan pandangan tersebut, Saputri dan Wardani (2021, hlm. 89) mengartikan berpikir analitis sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang memungkinkan individu untuk memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, mengidentifikasi pola hubungan antar bagian, serta menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut terorganisasi menjadi suatu struktur yang utuh. Pendekatan dekomposisi yang dikemukakan Saputri dan Wardani ini sangat relevan dalam menghadapi tantangan kognitif di era informasi saat ini, di mana individu seringkali dihadapkan pada volume data dan informasi yang sangat besar dan kompleks. Kemampuan untuk memecah kompleksitas menjadi komponen-komponen yang lebih memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif. Selain itu, identifikasi pola hubungan antar bagian membantu individu melihat bagaimana elemen-elemen berbeda berinteraksi dan berkontribusi terhadap keseluruhan sistem atau fenomena yang diamati. Pemahaman tentang struktur organisasi ini memberikan kerangka konseptual yang memfasilitasi prediksi dan antisipasi terhadap perilaku atau karakteristik sistem secara keseluruhan.

Dalam kerangka Taksonomi Bloom Revisi, Krathwohl (2021, hlm. 248) menjelaskan bahwa kemampuan menganalisis (C4) mencakup tiga sub-kategori utama yang saling terkait. Sub-kategori pertama adalah membedakan (*differentiating*), yaitu kemampuan untuk memilah dan memisahkan informasi yang relevan dari yang tidak relevan, serta mengidentifikasi elemen-elemen yang

penting dari yang bersifat pendukung atau redundan. Sub-kategori kedua adalah mengorganisasi (*organizing*), yaitu kemampuan untuk menyusun dan mengelompokkan informasi berdasarkan kriteria atau hubungan logis tertentu, sehingga tercipta struktur yang koheren dan sistematis. Sub-kategori ketiga adalah mengatribusikan (*attributing*), yaitu kemampuan untuk menentukan sudut pandang, tujuan, atau motivasi yang mendasari suatu informasi atau pernyataan. Ketiga sub-kategori ini bekerja secara sinergis dalam proses berpikir analitis, di mana membedakan memungkinkan seleksi informasi yang tepat, mengorganisasi memfasilitasi pemahaman struktural, dan mengatribusikan membuka akses terhadap dimensi kontekstual dan pragmatis dari informasi yang dianalisis.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, ketiga sub-kategori berpikir analitis tersebut dapat disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Siswa kelas IV SD yang berusia sekitar 9-10 tahun berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Piaget, di mana kemampuan berpikir abstrak masih terbatas dan siswa lebih dapat memahami konsep-konsep yang bersifat konkret dan dapat diamati secara langsung. Meskipun demikian, kemampuan berpikir analitis dasar sudah dapat dikembangkan pada tahap ini melalui kegiatan yang melibatkan objek-objek nyata atau representasi visual. Berdasarkan teori tersebut, kemampuan membedakan dapat dilatih melalui aktivitas seperti mengidentifikasi perbedaan antara berbagai jenis hewan atau tumbuh-tumbuhan berdasarkan ciri-ciri fisiknya. Kemampuan mengorganisasi dapat dikembangkan melalui kegiatan mengelompokkan hewan berdasarkan habitatnya, mengelompokkan benda berdasarkan wujudnya (padat, cair, gas), atau mengklasifikasi informasi berdasarkan kriteria tertentu. Sementara kemampuan mengatribusikan dapat diperkenalkan secara sederhana melalui kegiatan menentukan tujuan atau manfaat suatu benda atau fenomena alam. Menurut penelitian Rahayu dan Wijaya (2020, hlm. 112), siswa sekolah dasar pada jenjang kelas tinggi (kelas IV-VI) sudah mulai mampu melakukan analisis sederhana jika dibimbing dengan tepat melalui *scaffolding* atau pendampingan yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kemampuan berpikir analitis siswa SD masih dalam tahap pengembangan, pendekatan pembelajaran yang tepat dapat

memfasilitasi pertumbuhan keterampilan ini secara bertahap dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir analitis adalah kemampuan untuk menguraikan suatu permasalahan atau informasi yang kompleks ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil dan spesifik melalui proses membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan. Proses ini dilakukan dengan cara memilah elemen-elemen yang relevan dari yang tidak relevan, menyusunnya ke dalam struktur yang logis dan koheren, serta menentukan konteks, sudut pandang, atau tujuan yang mendasari informasi tersebut. Melalui proses tersebut, individu dapat memahami hubungan antar bagian, mengidentifikasi pola dan prinsip yang membentuk keseluruhan, serta mengembangkan pemahaman yang mendalam dan komprehensif, bukan sekadar pengetahuan superfisial atau hafalan semata. Berpikir analitis memungkinkan seseorang untuk tidak hanya mengetahui fakta, tetapi juga memahami mengapa fakta tersebut penting, bagaimana fakta tersebut berkaitan dengan fakta lainnya, dan apa implikasinya dalam konteks yang lebih luas.

3. Indikator Kemampuan Berpikir Analitis

Untuk memahami konsep berpikir analitis secara komprehensif, penting untuk merujuk pada pendapat para ahli yang menjadi landasan dalam pengembangan indikator penelitian ini. Berikut adalah uraian mengenai indikator berpikir analitis menurut Krathwohl, Facione & Facione, serta Marzano.

Pertama, menurut Krathwohl (2021) dalam Revisi Taksonomi Bloom, kemampuan berpikir analitis merupakan level kognitif keempat (C4) yang disebut dengan "Menganalisis". Pada level ini, siswa diharapkan mampu memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut saling terhubung. Krathwohl merinci indikator berpikir analitis ke dalam tiga komponen utama. Komponen pertama adalah Membedakan, yaitu kemampuan memilah informasi yang relevan dari yang tidak relevan atau membedakan mana yang penting dan tidak penting. Komponen kedua adalah Mengorganisasi, yaitu kemampuan menentukan bagaimana elemen-elemen informasi cocok dan berfungsi

bersama dalam suatu struktur yang terpadu. Komponen ketiga adalah Mengatribusi, yaitu kemampuan menentukan sudut pandang, bias, nilai, atau tujuan yang melatarbelakangi suatu informasi.

Kedua, menurut Facione & Facione (2022) yang dikenal dengan teori berpikir kritisnya, analisis merupakan salah satu inti keterampilan. Mereka mendefinisikan analisis sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi hubungan inferensial yang dimaksudkan dan aktual di antara berbagai pernyataan atau konsep. Indikator yang dikemukakan meliputi dua hal utama. Pertama, Mengidentifikasi Argumen, yaitu kemampuan untuk mengenali dan mengidentifikasi alasan atau maksud yang mendukung suatu pendapat atau klaim. Kedua, Menganalisis Argumen, yaitu kemampuan untuk menguraikan argumen menjadi bagian-bagiannya, seperti membedakan antara fakta dan opini serta melihat hubungan logis di dalamnya.

Ketiga, menurut Marzano (2021) dalam Taksonomi Barunya, kemampuan analisis ditempatkan pada Sistem Kognitif level 3. Marzano menjelaskan bahwa analisis melibatkan proses menggali informasi lebih dalam melalui beberapa proses mental. Proses tersebut meliputi Mengklasifikasi, yaitu mengelompokkan informasi ke dalam kategori berdasarkan atributnya. Selanjutnya, Menganalisis Kesalahan, yaitu kemampuan mengidentifikasi kesalahan logika atau fakta. Kemudian, Membuat Generalisasi, yaitu menarik kesimpulan umum dari informasi spesifik. Ada pula Menspesifikasi, yaitu memprediksi konsekuensi berdasarkan prinsip yang diketahui. Terakhir, Menyimpulkan, yaitu menarik kesimpulan logis dari informasi yang diberikan meskipun tidak dinyatakan secara eksplisit.

Berdasarkan sintesis dari ketiga pendapat ahli tersebut, dirumuskanlah lima indikator utama kemampuan berpikir analitis yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan. Kelima indikator tersebut meliputi Membedakan, Mengorganisasi, Mengatribusi, Menganalisis Kesalahan, dan Menyimpulkan. Jika dikaji lebih lanjut untuk penerapannya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret, kelima indikator ini sebenarnya dapat digunakan selama deskripsi perilakunya disesuaikan dengan konteks dunia nyata siswa.

Namun, terdapat tiga indikator yang paling fundamental dan sering muncul dalam pembelajaran di tingkat SD, yaitu Membedakan karena melatih fokus, Mengorganisasi terutama dalam bentuk mengklasifikasi karena melatih keterampilan dasar pengelompokan, dan Menyimpulkan karena melatih nalar sederhana. Dua indikator lainnya, yaitu Mengatribusi dan Menganalisis Kesalahan, tetap dapat dikembangkan namun memerlukan bimbingan yang lebih intensif dari guru karena tingkat abstraksinya yang sedikit lebih tinggi.

Dengan demikian, dari sintesis berbagai pendapat tersebut, dapat dinyatakan bahwa indikator kemampuan berpikir analitis yang relevan untuk dikembangkan di tingkat pendidikan dasar, khususnya kelas IV SD, meliputi:

- 1) Membedakan informasi relevan dari tidak relevan,
- 2) Mengorganisasi atau mengklasifikasi informasi ke dalam kategori tertentu.
- 3) Menganalisis kesalahan sederhana dalam informasi, dan
- 4) Menyimpulkan secara logis berdasarkan bukti yang tersedia.

Berdasarkan penjelasan dan analisis kesesuaian di atas, maka sub-indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah "Mengklasifikasi informasi" yang berada di bawah indikator utama Mengorganisasi. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kemampuan mengklasifikasi merupakan fondasi dasar dalam berpikir analitis yang paling sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV SD yang berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini, siswa belajar mengelompokkan objek atau informasi berdasarkan ciri-ciri yang dapat diamati secara langsung, seperti mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya atau mengklasifikasi benda berdasarkan sifatnya. Selain itu, kegiatan mengklasifikasi sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran IPAS yang sering meminta siswa mengorganisasikan pengetahuan tentang alam dan sosial sekitarnya. Dengan berfokus pada sub-indikator ini, penelitian dapat mengukur secara lebih terarah sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan membantu siswa dalam mengelompokkan informasi ke dalam kategori yang tepat berdasarkan kriteria tertentu, sehingga menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan analitis yang lebih kompleks di jenjang berikutnya.

4. Tujuan Berpikir Analitis

Berpikir analitis memiliki tujuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Secara umum, tujuan utama berpikir analitis adalah memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap suatu informasi dengan cara membongkar struktur dan hubungan antar bagiannya (Ennis, 2022, hlm. 112). Pemahaman mendalam ini memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui fakta permukaan, tetapi juga mampu menjelaskan mengapa suatu informasi tersusun demikian, bagaimana hubungan antar elemennya, serta apa implikasi dari hubungan tersebut. Krathwohl (2021, hlm. 250) menambahkan bahwa berpikir analitis bertujuan melatih kemampuan membedakan hal yang esensial dan non-esensial, memilah informasi relevan dari yang tidak relevan, serta mengidentifikasi pola dan hubungan sebab-akibat dalam suatu sistem.

Dalam konteks pendidikan dasar, tujuan berpikir analitis lebih ditekankan pada kemampuan membedakan, mengelompokkan, mengurutkan, serta mengidentifikasi hubungan sebab-akibat sederhana sesuai tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV SD (Puspitasari dkk., 2023, hlm. 92). Dengan demikian, berpikir analitis menjadi fondasi penting sebelum siswa dapat melakukan evaluasi (C5) dan kreasi (C6) dalam Taksonomi Bloom Revisi, karena analisis menyediakan pemahaman struktural yang diperlukan untuk menilai kebenaran suatu pernyataan atau menciptakan pengetahuan baru (Widodo, 2023, hlm. 317).

5. Cara Mengembangkan Kemampuan Berpikir Analitis

Kemampuan berpikir analitis dapat dikembangkan melalui berbagai strategi pembelajaran yang terencana dan sesuai dengan karakteristik siswa. Arends dan Kilcher (2021, hlm. 156) menyatakan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan Pembelajaran Berbasis Inkuiri efektif meningkatkan kemampuan analitis karena siswa dihadapkan pada masalah autentik yang memerlukan identifikasi, analisis, dan perumusan solusi.

Zubaidah dkk. (2023, hlm. 160) membuktikan bahwa PBL yang dipadukan dengan strategi metakognitif secara signifikan meningkatkan kemampuan analitis siswa. Selain itu, penggunaan pertanyaan analitis dengan kata kunci "apa perbedaan", "bagaimana hubungan", dan "apa bukti" juga mendorong siswa

berpikir pada level analisis (Ennis, 2022, hlm. 120). Dari sisi penggunaan media, teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (Mayer, 2024, hlm. 12) menegaskan bahwa media yang menggabungkan teks dan gambar membantu siswa memetakan informasi secara visual. Sari dan Mahardika (2023, hlm. 142) membuktikan bahwa komik digital berbasis CTML secara signifikan meningkatkan kemampuan analitis siswa, terutama pada indikator mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dan mengklasifikasi informasi. Berdasarkan sintesis berbagai strategi tersebut, penelitian ini memilih menggunakan media komik digital berbantuan Canva sebagai pendekatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD, karena Canva menyediakan fitur-fitur visual yang dapat membantu siswa mengorganisasi dan mengklasifikasi informasi IPAS tentang "Indonesiaku Kaya Budaya" secara lebih terstruktur dan menarik sesuai tahap perkembangan kognitif mereka.

B. Konsep Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Arsyad (2022, hlm. 15) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat fisik, tetapi juga mencakup perangkat lunak dan lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi kegiatan belajar.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis. Batubara (2021, hlm. 48) merumuskan lima fungsi utama media pembelajaran. Pertama, fungsi visualisasi, yakni menjadikan konsep yang abstrak lebih konkret. Kedua, fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Ketiga, fungsi afektif, yang bertujuan membangkitkan emosi dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Keempat, fungsi kognitif, yang

memfasilitasi pemahaman serta analisis informasi. Kelima, fungsi kompensatoris, yaitu membantu siswa yang lambat dalam memahami teks.

Sejalan dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran mengalami transformasi dari format cetak konvensional menuju format digital interaktif. Batubara (2021, hlm. 44) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital merupakan media yang memanfaatkan perangkat elektronik dan teknologi informasi untuk menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, audio, video, atau kombinasinya. Keunggulan media digital terletak pada fleksibilitas akses, kemudahan distribusi, serta kemampuannya menyajikan konten multimedia secara terintegrasi.

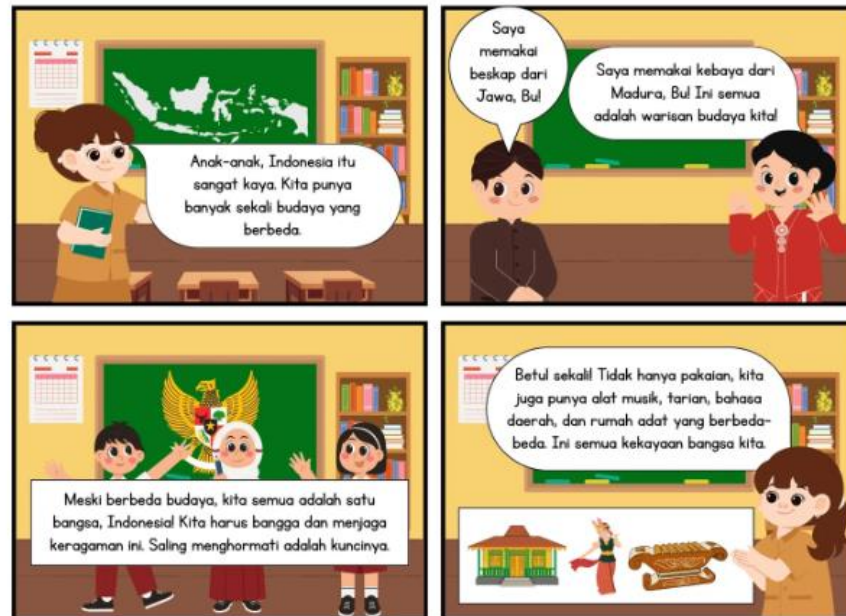
Pada jenjang pendidikan dasar, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Piaget dalam Arends & Kilcher (2021, hlm. 89) menyatakan bahwa siswa usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan objek nyata atau representasi visual untuk memahami konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, media yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif sangat direkomendasikan untuk siswa kelas IV SD.

2. Pengertian Media Komik Digital dan Canva

1) Komik Digital

Komik digital merupakan bentuk pengembangan dari komik cetak yang disajikan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. McCloud (2024, hlm. 23) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang tersusun berurutan dalam tata letak tertentu, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai respons estetis dari pembaca. Dalam format digital, komik tidak lagi terbatas pada halaman statis, tetapi dapat diperkaya dengan elemen interaktif, animasi ringan, serta kemudahan navigasi antar panel.

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU

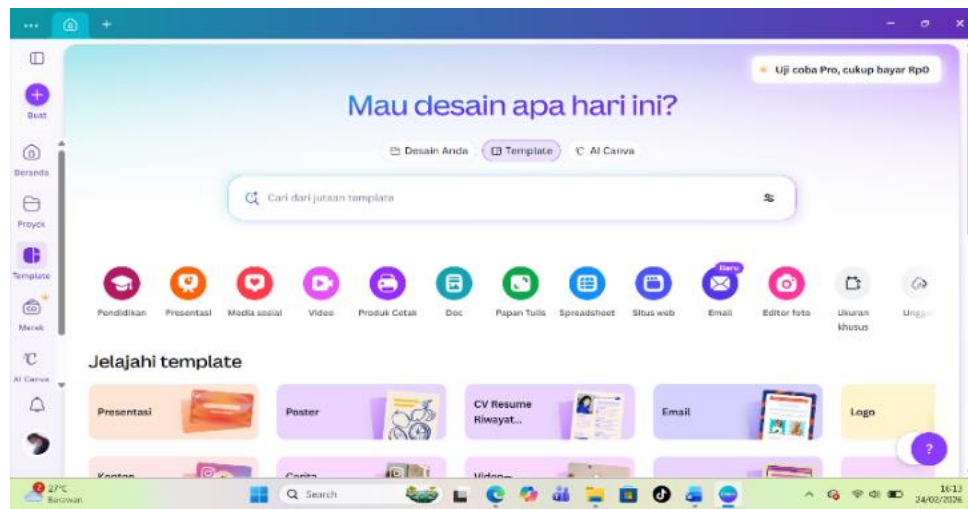


Gambar 2.1 Tampilan Komik Digital

Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik yang khas, antara lain penyajian cerita bergambar secara berurutan, penggunaan panel untuk membagi alur cerita, kehadiran tokoh dan karakter yang konsisten, penggunaan balon kata untuk dialog, ilustrasi yang mendukung narasi, serta kandungan pesan atau nilai pembelajaran. Pratiwi (2023, hlm. 1572) menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, komik digital perlu dirancang dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, kesesuaian dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, serta muatan konten yang selaras dengan capaian pembelajaran. Dibandingkan dengan komik cetak konvensional, komik digital menawarkan berbagai keunggulan.

Sari & Mahardika (2023, hlm. 138) menyebutkan bahwa keunggulan tersebut meliputi biaya produksi dan distribusi yang lebih murah, kemudahan dalam revisi dan pembaruan, aksesibilitas tanpa batas ruang dan waktu, integrasi dengan fitur multimedia, serta sifatnya yang ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas.

2) Canva



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Utama Aplikasi Canva

Canva merupakan platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur editing untuk memudahkan pengguna membuat berbagai kebutuhan desain, termasuk media pembelajaran. Yuliani & Supriyanto (2024, hlm. 48) menjelaskan bahwa Canva hadir dengan antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly*) sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna dari berbagai latar belakang, termasuk guru dan siswa sekolah dasar. Canva tersedia dalam versi gratis dan berbayar, serta dapat diakses melalui peramban web maupun aplikasi seluler.

Canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan komik digital secara praktis dan fleksibel. Fitur-fitur tersebut antara lain template komik dengan tata letak panel yang bervariasi, pustaka elemen visual seperti karakter, latar, properti, dan balon kata, fitur teks dengan beragam pilihan font dan efek, kemampuan mengunggah gambar sendiri, fitur kolaborasi daring, serta opsi unduh dalam berbagai format seperti PDF, PNG, JPG, dan GIF. Rachmawati (2023, hlm. 118) menambahkan bahwa Canva memungkinkan guru mengembangkan media komik digital secara mandiri tanpa harus memiliki keterampilan menggambar profesional, karena tersedia ribuan aset visual siap pakai yang dapat dikombinasikan sesuai kebutuhan pembelajaran.

3) Media Komik Digital Berbantuan Canva

Media komik digital berbantuan Canva merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan platform Canva untuk menghasilkan komik dalam format digital yang memuat konten pembelajaran. Wahyuni (2022, hlm. 80) mendefinisikan media komik digital Canva sebagai hasil desain grafis yang mengintegrasikan elemen teks dan gambar dalam tata letak panel komik, yang diproduksi menggunakan fitur-fitur Canva, dan disajikan melalui perangkat digital untuk tujuan pembelajaran.

Penelitian tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif. Wahyuni (2022, hlm. 82) mengembangkan media komik digital berbasis Canva pada pembelajaran tematik kelas IV SD dan memperoleh respons sangat baik dari siswa maupun guru. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena tampilan komik yang menarik dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Amalia (2024, hlm. 142) dalam studi analisis kebutuhannya menemukan bahwa guru-guru SD sangat membutuhkan pelatihan pengembangan media komik digital menggunakan Canva, mengingat potensi besar platform ini dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

4) Langkah – Langkah Penggunaan Media Komik Digital Berbantuan Canva

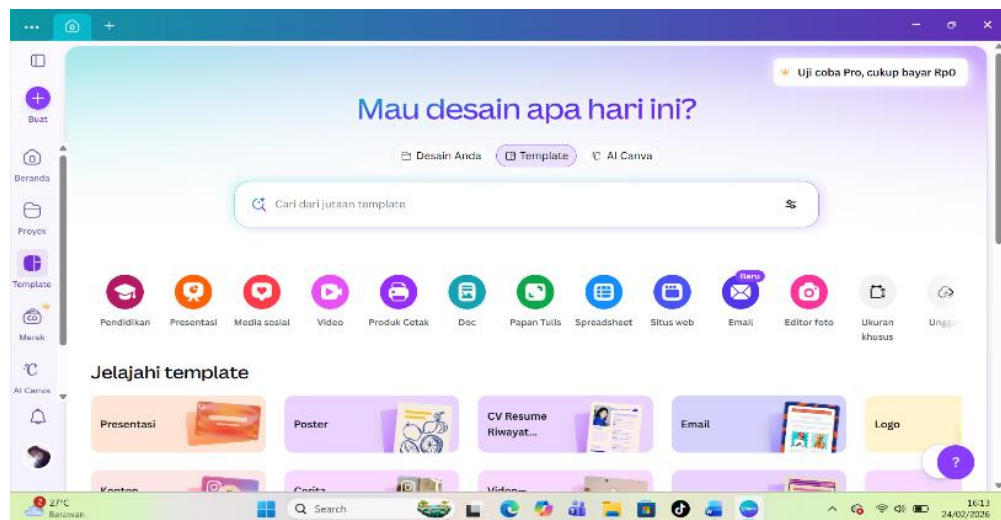
a. Tahap Persiapan (Pengembangan Media oleh Guru)

Proses pengembangan media komik digital berbantuan Canva melibatkan beberapa tahapan yang sistematis.

Pertama, guru menentukan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.

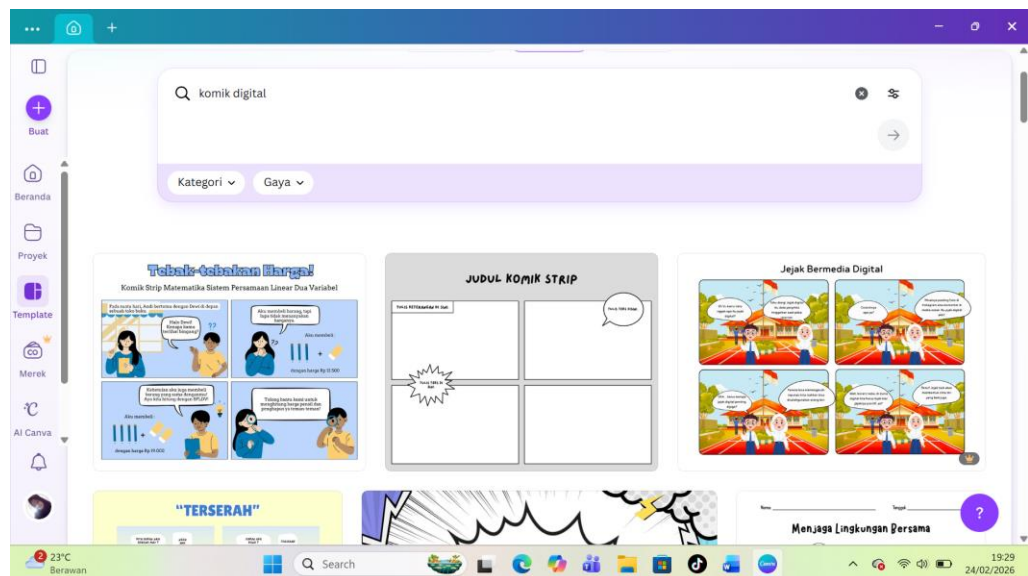
Kedua, guru menyusun naskah dan alur cerita yang akan divisualisasikan dalam bentuk komik, memastikan terdapat unsur-unsur analitis seperti identifikasi pola, hubungan sebab-akibat, dan evaluasi solusi.

Ketiga, guru membuka aplikasi Canva melalui *browser* atau aplikasi di perangkat yang digunakan.



Gambar 2.3: Tampilan Halaman Utama Aplikasi Canva

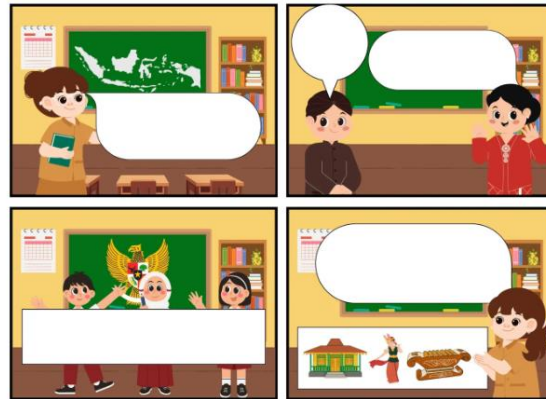
Keempat, guru memilih template komik yang tersedia di Canva berdasarkan tema dan suasana yang diinginkan, seperti *template* dengan *layout grid* untuk panel-panel komik yang rapi.



Gambar 2.4: Tampilan Template komik Aplikasi Canva

Kelima, guru mendesain panel dan tata letak komik sesuai dengan alur cerita yang telah disusun, mengatur ukuran dan posisi setiap panel dengan proporsional.

JUDUL KOMIK



Gambar 2.5: Tampilan Mendesain komik Aplikasi Canva

Keenam, guru menambahkan elemen visual seperti karakter, latar belakang, properti, dan balon kata yang sesuai dengan tema materi "Indonesiaku Kaya Budaya". Guru dapat memilih karakter-karakter dari koleksi Canva atau mengunggah gambar sendiri sesuai kebutuhan.

SUMBER ELEMEN



Gambar 2.6: Tampilan Elemen Visual komik Aplikasi Canva

Ketujuh, guru menambahkan teks dan dialog ke dalam balon kata, memastikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD namun tetap memancing pemikiran analitis.

Kedelapan, guru mengunggah gambar sendiri jika diperlukan untuk memperkaya konten komik, seperti foto budaya Indonesia, gambar hewan, atau ilustrasi tertentu yang tidak tersedia di Canva.

Kesembilan, guru menyempurnakan tampilan komik dengan mengatur warna, kontras, alignment, dan efek visual lainnya agar terlihat menarik dan profesional.

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU



Gambar 2.7: Tampilan Akhir komik Digital Aplikasi Canva

Kesepuluh, guru menyimpan dan mengunduh komik dalam format yang diinginkan, seperti PDF untuk cetak, PNG atau JPG untuk gambar, atau GIF untuk komik animasi.

Kesebelas, guru membagikan komik kepada peserta didik melalui platform pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, *WhatsApp Group*, atau LMS sekolah.

https://www.canva.com/design/DAHCPZjTCnY/krJ_uhhlGTBqhV13J7O60g/edit?utm_content=DAHCPZjTCnY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

b. Tahap Pelaksanaan (Penggunaan Media dalam Pembelajaran)

Setelah media dikembangkan, tahap pelaksanaan meliputi serangkaian aktivitas pembelajaran yang terstruktur.

- a) Pertama, guru menayangkan atau membagikan komik digital kepada siswa melalui layar proyektor atau perangkat masing-masing siswa.
 - b) Kedua, peserta didik membaca dan mengamati komik dengan seksama, memperhatikan detail visual dan alur cerita yang disajikan.
 - c) Ketiga, guru mengajukan pertanyaan analitis yang mendorong siswa mengidentifikasi pola, hubungan sebab-akibat, dan mengevaluasi solusi yang ada dalam komik, seperti "Apa persamaan dan perbedaan budaya daerah yang ada dalam komik?", "Mengapa masyarakat daerah tersebut mempertahankan tradisi tersebut?", atau "Bagaimana hubungan antara alam sekitar dengan budaya yang ada dalam komik?".
 - d) Keempat, siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menganalisis isi komik secara lebih mendalam, berbagi temuan dan perspektif masing-masing.
 - e) Kelima, dilakukan presentasi hasil diskusi di depan kelas untuk memajang berbagai analisis yang telah dilakukan.
 - f) Keenam, sebagai kegiatan pengayaan, siswa menciptakan komik sederhana secara individu atau kelompok dengan bimbingan guru, menerapkan keterampilan analitis yang telah dipelajari.
- c. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital Menurut McCloud (2024)

Scott McCloud merupakan salah satu komikus dan teoritikus komik paling berpengaruh di dunia, terutama melalui karyanya *Understanding Comics*. Pemikirannya tentang masa depan komik di era digital menjadi rujukan utama dalam kajian media ini.

Menurut McCloud dalam TED *Talk*-nya yang membahas masa depan komik, komik digital memiliki lebih banyak kemungkinan dibandingkan komik cetak karena tidak terbatas oleh ruang dan medium fisik. Kelebihan utama komik digital adalah kebebasannya dari batasan fisik media cetak. Jika komik tradisional terikat pada tinta dan kertas, komik digital dapat diakses melalui layar tanpa memerlukan bahan baku fisik. Lebih jauh lagi, komik digital tidak lagi dibatasi oleh ukuran halaman yang kaku. McCloud memperkenalkan konsep *infinite canvas*, di mana cerita dapat mengalir

tanpa batas ke segala arah di layar, memberikan kebebasan kreatif yang tidak mungkin dilakukan di atas kertas. Selain itu, komik digital mampu mengatasi keterbatasan elemen sensorik dengan mengintegrasikan elemen multimedia seperti animasi dan suara, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih kaya dan imersif .

Dari sisi kekurangan, berdasarkan analisis terhadap pemikiran McCloud tentang evolusi komik dari halaman cetak ke layar, muncul tantangan terkait esensi pengalaman membaca itu sendiri. Kekurangan utama komik digital adalah hilangnya elemen fisik dan pengalaman taktil yang khas dari komik cetak. McCloud dan para ahli lainnya menyoroti bahwa komik digital tidak memiliki "halaman" dalam arti fisik, sehingga pembaca kehilangan sensasi membuka lembaran, merasakan tekstur kertas, atau kemampuan untuk membalik bolak-balik halaman dengan cepat (*flippy-throughiness*). Pengalaman navigasi yang berubah ini, meskipun membuka peluang baru, juga menghilangkan aspek sensorik dan kebiasaan membaca yang sudah mapan dalam budaya komik cetak .

d. Kelebihan dan Kekurangan Canva sebagai Tools Pengembangan Media Menurut Harna Yulistiyarini, M.Pd. (2023)

Harna Yulistiyarini, M.Pd. adalah instruktur e-Guru yang memiliki banyak prestasi di bidang ilmiah dan karya inovatif guru, sehingga pengalamannya dalam memanfaatkan Canva untuk pengembangan media pembelajaran sangat relevan.

Menurut Harna Yulistiyarini, M.Pd., Canva merupakan platform desain grafis online yang sangat unggul karena kemudahan penggunaannya, bahkan bagi pemula sekalipun. Kelebihan utamanya terletak pada ketersediaan ratusan *template* yang dapat diedit dan kekayaan fitur serta aset *desain* seperti gambar, audio, video, dan foto. Canva juga unggul dalam hal fleksibilitas karena dapat diakses melalui *website* maupun aplikasi, serta hasil desain dapat diunduh dalam beragam format atau dibagikan secara langsung. Kemudahan-kemudahan ini memungkinkan guru untuk membuat

beragam media pembelajaran yang menarik, termasuk komik, poster, video, dan bahan ajar interaktif lainnya .

Kekurangan utama Canva, sebagaimana disampaikan oleh Harna Yulistiyarini, M.Pd., adalah ketergantungannya pada akses internet. Karena Canva merupakan *platform* berbasis *cloud*, ia hanya dapat diakses secara *online* saja, sehingga untuk menggunakannya diperlukan koneksi jaringan internet yang baik serta ketersediaan kuota data. Hal ini bisa menjadi kendala bagi pengguna di wilayah dengan infrastruktur internet yang belum memadai .

C. Pembelajaran IPAS

1. Hakikat Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang sekolah dasar. Kemendikbudristek (2022, hlm. 43) menjelaskan bahwa IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, alam semesta, serta interaksinya, dan juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Penggabungan IPA dan IPS ini didasari oleh pemikiran bahwa fenomena alam dan sosial saling berinteraksi dan tidak dapat dipisahkan. Berdasarkan struktur Kurikulum Merdeka melalui Permendikbudristek No. 12 tahun 2024, IPAS dirumuskan sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial menjadi satu kesatuan, dengan tujuan utama memperkuat fondasi literasi, numerasi, serta kemampuan berpikir secara inkuiri sejak jenjang sekolah dasar.

Kemendikbudristek (2022, hlm. 45) merumuskan lima tujuan utama pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pertama, mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap fenomena alam maupun sosial di sekitar mereka. Kedua, membangun keterampilan inkuiri yang mencakup kemampuan mengidentifikasi, merumuskan, hingga memecahkan masalah secara sistematis. Ketiga, menumbuhkan pemahaman tentang keterkaitan antara sistem alam dan

sistem sosial dalam kehidupan sehari-hari. Keempat, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan serta penghargaan terhadap kearifan lokal. Kelima, mengasah kemampuan berpikir analitis, kritis, dan kreatif dalam memahami berbagai persoalan IPAS secara holistik. Kelima tujuan ini menjadi fondasi dalam merancang pembelajaran IPAS yang bermakna, termasuk pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat.

Pada kelas IV SD, implementasi Kurikulum Merdeka dalam mata pelajaran IPAS dilakukan melalui penggunaan modul ajar yang menggantikan RPP, di mana guru diberikan kebebasan untuk berimprovisasi dan merancang pembelajaran berpusat pada siswa. Topik IPAS di kelas IV mencakup ekosistem, energi, sejarah lokal, dan keberagaman budaya, yang mendorong siswa melihat keterkaitan antara sains dan sosial. Seluruh topik tersebut menuntut pengembangan kemampuan berpikir analitis siswa, karena mereka harus mampu mengidentifikasi pola, mengevaluasi solusi, dan menyimpulkan hubungan sebab-akibat dari berbagai fenomena alam dan sosial. Metode pembelajaran IPAS umumnya menggunakan pendekatan *inquiry-based learning*, proyek kelompok, dan eksplorasi lapangan, yang disesuaikan dengan usia siswa kelas IV untuk menghindari kompleksitas berlebihan (Kemendikbud, 2013).

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam IPAS karena membantu memvisualisasikan konsep abstrak seperti siklus air, rantai makanan, atau struktur sosial masyarakat (Heinich et al., 2002). Batubara (2021, hlm. 48) merumuskan lima fungsi utama media pembelajaran, yaitu fungsi visualisasi yang membuat konsep abstrak menjadi konkret, fungsi atensi yang menarik perhatian siswa, fungsi afektif yang membangkitkan emosi dan sikap positif, fungsi kognitif yang memfasilitasi pemahaman dan analisis informasi, serta fungsi kompensatoris yang membantu siswa lambat memahami teks. Komik digital efektif dalam pembelajaran IPAS karena menggabungkan narasi visual dengan informasi faktual serta memenuhi kelima fungsi tersebut. Pratiwi (2023) menekankan perlunya mempertimbangkan keterbacaan, kesesuaian kognitif, dan capaian pembelajaran.

Canva memudahkan pengembangan komik digital tanpa keterampilan menggambar profesional karena menyediakan ribuan aset *visual* siap pakai (Rachmawati, 2023). Fitur pendukungnya meliputi *template* komik, pustaka elemen visual, fitur teks beragam, unggah gambar sendiri, kolaborasi daring, dan opsi unduh berbagai format. Ulfa (2025) membuktikan penggunaan komik digital di kelas IV SD memberikan pengaruh signifikan dengan efek besar (*effect size* 1,396) terhadap pemahaman IPAS. Rinadevi dkk. (2025) mengembangkan komik edukatif interaktif berbasis Canva dengan model 4D yang memenuhi kriteria validitas (98,2%), praktikalitas (94,7%), dan efektivitas (N-Gain 0,74) sangat tinggi. Shahwa dkk. (2024) juga menegaskan bahwa e-comic Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara bermakna. Rahmawati (2018) membuktikan pengaruh positif pendekatan saintifik terhadap kemampuan berpikir analitis (signifikansi 0,016). Johnson dan Smith (2022) secara internasional melaporkan peningkatan pemahaman IPAS sebesar 30% melalui kreasi komik Canva karena siswa menguraikan konsep ke dalam bentuk visual.

Penelitian terdahulu konsisten menunjukkan hasil positif, seperti Sujana dkk. (2020) dengan peningkatan pemahaman lingkungan 20% melalui IPAS terintegrasi. Namun, masih terdapat kesenjangan berupa minimnya studi longitudinal di Indonesia yang secara spesifik mengkaji dampak jangka panjang integrasi IPAS dengan Canva terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi. Meski demikian, bukti empiris yang ada telah cukup kuat menunjukkan efektivitas inovasi ini. Pembelajaran IPAS tidak terpisahkan dari tujuan pengembangan berpikir analitis, dan ketercapaian tujuan tersebut bergantung pada metode serta kualitas media. Komik digital berbantuan Canva menjadi solusi inovatif yang memenuhi fungsi media, karakteristik komik efektif, dan keunggulan teknologi. Penelitian mutakhir membuktikan media ini mampu memvisualisasikan konsep abstrak sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPAS adalah suatu proses pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam satu kesatuan yang tidak terpisahkan, dengan tujuan utama mengembangkan

kompetensi literasi, numerasi, dan kemampuan berpikir inkuiri peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPAS tidak sekadar mengajarkan fakta-fakta tentang alam dan sosial secara terpisah, melainkan membekali siswa dengan kemampuan untuk memahami keterkaitan sistemik antara fenomena alam dan kehidupan sosial manusia, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi fondasi penting bagi pembentukan warga negara yang kritis, adaptif, dan peka terhadap lingkungan sekitar, serta mampu menyeimbangkan antara kemajuan ilmu pengetahuan dan pelestarian kearifan lokal serta lingkungan hidup.

D. Kerangka Pemikiran

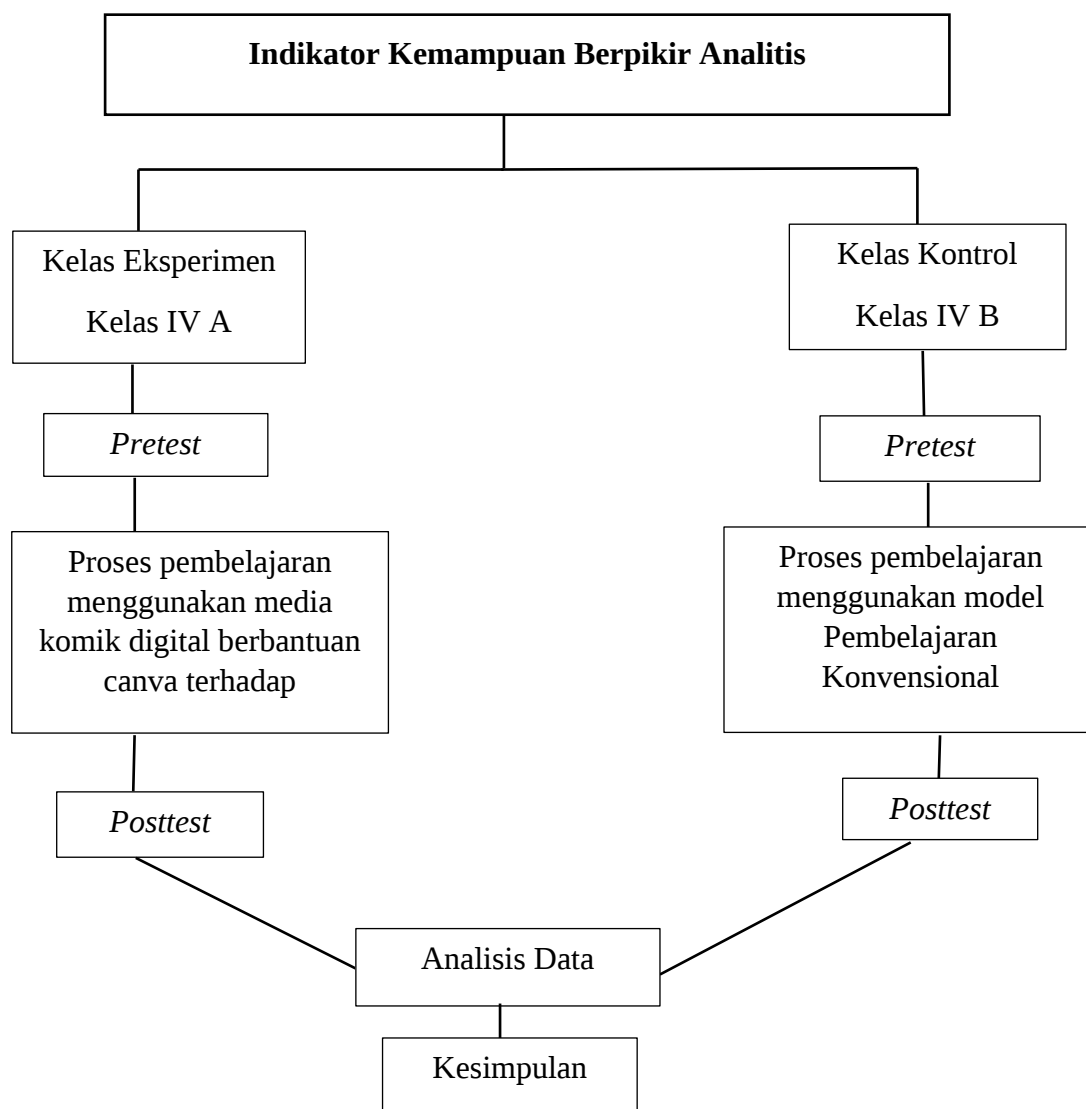
Kerangka pemikiran yang dikemukakan oleh Wardhana (dalam Iba & Wardhana, 2023) menjelaskan bahwa kerangka berpikir membantu peneliti dalam memahami teori formal dan cara penerapannya dalam konteks penelitian ilmiah. Dengan memberikan fokus pada permasalahan penelitian yang sedang diinvestigasi, kerangka berpikir membantu peneliti dalam merancang dan menganalisis data dengan lebih efisien. Dengan kontekstualisasi teori formal, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang penelitian mereka dan implikasinya guna memastikan bahwa penelitian dilaksanakan secara efektif dan bermakna.

Kerangka pemikiran tidak hanya mencerminkan teori, melainkan juga merupakan landasan dan alasan di balik formulasi hipotesis peneliti. Fungsinya tidak hanya sebatas merinci langkah-langkah pemikiran peneliti, tetapi juga memberikan penjelasan yang tajam dan mendalam kepada orang lain tentang hipotesis yang diajukan. Selain itu, kerangka pemikiran berperan sebagai model konseptual yang memvisualisasikan keterkaitan antara teori dan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai masalah yang memiliki signifikansi. Dengan demikian, kerangka pemikiran membantu kita untuk lebih memahami dasar dan hubungan antar unsur dalam konteks penelitian tersebut, menyediakan pandangan yang lebih komprehensif terhadap permasalahan yang ada.

Dalam permasalahan ini yang terjadi yaitu, rendahnya kemampuan berpikir analitis peserta didik yang disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model konvensional serta lebih terfokus pada materi di buku pelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dan tidak berani mengajukan pertanyaan ataupun mengungkapkan pendapatnya sehingga kemampuan pemahaman serta berpikir analitis peserta didik kurang terasa. Peserta didik juga belum bisa mengidentifikasi pola, mengevaluasi solusi, serta menyimpulkan hubungan sebab-akibat dari suatu permasalahan, sehingga kemampuan dalam membuat kesimpulan analitis masih kurang. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif turut berkontribusi pada rendahnya keterampilan berpikir analitis peserta didik.

Model konseptual tentang hubungan antara teori dengan beberapa fitur yang dikenal sebagai kerangka berpikir. Kerangka berpikir penelitian berfungsi sebagai fondasi bagi ide-ide yang dihimpun dari pengamatan, fakta, dan tinjauan pustaka. Penelitian didasarkan pada teori, premis, dan konsep yang ditemukan dalam kerangka berpikir. Interaksi dan hubungan timbal balik antara variabel dijelaskan oleh kerangka berpikir ini. Menurut Ridwan (2011), kerangka berpikir dapat ditampilkan sebagai bagan yang menggambarkan metodologi peneliti dan hubungan antara variabel yang ditelitinya (Ridwan, 2011) dalam (Syahputri dkk., 2023).

Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu kemampuan berpikir analitis. Sampel yang digunakan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media komik digital berbantuan Canva sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir

Pada Gambar 2.2 merupakan skema kerangka berpikir yang menggambarkan alur logika penelitian ini secara visual. Skema tersebut diawali dengan identifikasi kondisi awal, yaitu rendahnya kemampuan berpikir analitis peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang inovatif. Dari permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan media komik digital berbantuan Canva sebagai alternatif media pembelajaran. Skema ini kemudian menunjukkan adanya dua kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa

penggunaan media komik digital berbantuan Canva, dan kelas kontrol yang tetap menggunakan media pembelajaran konvensional. Melalui perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut, peneliti akan mengukur dan membandingkan hasil akhir berupa peningkatan kemampuan berpikir analitis peserta didik. Dengan demikian, skema kerangka berpikir ini memvisualisasikan hubungan sebab-akibat antara penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan peningkatan kemampuan berpikir analitis, sekaligus menunjukkan alur penelitian yang sistematis dari identifikasi masalah hingga pengukuran hasil.

E. Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian yang relevan dan sebanding dengan penelitian yang akan diteliti ditemukan ketika peneliti membaca dan meneliti sejumlah publikasi ilmiah terdahulu. Oleh karena itu, penelitian berikut ini relevan dengan penelitian yang dilakukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2025) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD.” Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital memberikan pengaruh signifikan dengan kategori efek besar (*effect size* sebesar 1,396) terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS. Kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital memperoleh rata-rata posttest sebesar 82,21, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan media Canva dengan rata-rata 72,92. Penelitian ini membuktikan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rinadevi dkk. (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Edukatif Interaktif Berbasis Canva untuk Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) menunjukkan bahwa media komik edukatif interaktif berbasis Canva memenuhi kriteria validitas sangat tinggi (98,2%), praktikalitas sangat tinggi (94,7%), dan efektivitas tinggi (N-Gain 0,74) dalam meningkatkan hasil

belajar siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa media tersebut layak dan bermanfaat serta selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shahwa dkk. (2024) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar *e-comic* melalui aplikasi Canva mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara bermakna. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Siswa Kelas IV SD.” Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran berbasis pendekatan saintifik terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD, dengan nilai signifikansi 0,016. Hasil ini mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang terstruktur dengan dukungan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan kapasitas analitis peserta didik secara nyata.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Johnson & Smith (2022) yang berjudul “*Enhancing Science Learning through Digital Comics Creation with Canva: A Study on Elementary Students’ Analytical Thinking.*” Berdasarkan hasil penelitian, kreasi komik digital dengan Canva mendorong siswa untuk menguraikan konsep menjadi bagian-bagian visual, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman IPAS sebesar 30%. Penelitian internasional ini membuktikan bahwa integrasi komik digital berbantuan Canva tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir analitis siswa.

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah landasan berpikir yang kebenarannya diterima umum sebagai titik tolak penelitian. Rahayu dan Madiun (2023) membagi asumsi menjadi tiga jenis, yaitu aksioma (pernyataan yang kebenarannya terbukti dengan sendirinya), postulat (pernyataan yang dimintakan persetujuan umum tanpa pembuktian), dan premis (pangkal pendapat yang menjadi dasar penarikan kesimpulan).

Asumsi yang benar akan mempermudah penelitian mencapai tujuan hingga penarikan kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis. Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan berpikir analitis peserta didik kelas IV SD masih rendah dan perlu ditingkatkan melalui inovasi media pembelajaran.
- 2) Media komik digital berbantuan Canva merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual, narasi, dan interaktivitas.
- 3) Penggunaan media komik digital berbantuan Canva dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam menganalisis informasi.
- 4) Media komik digital berbantuan Canva dapat diakses dengan mudah, biaya produksi murah, dan dapat dikembangkan secara mandiri oleh guru tanpa keterampilan menggambar profesional.
- 5) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir analitis antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media komik digital berbantuan Canva dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Menurut Sugiyono (2019), hipotesis adalah konstruk peneliti yang mengidentifikasi hubungan antara dua variabel atau lebih. Hardani dkk. (2020) menambahkan bahwa hipotesis berfungsi

sebagai alat untuk membuktikan kebenaran tanpa dipengaruhi keyakinan atau nilai-nilai peneliti. Dengan demikian, hipotesis menjadi solusi jangka pendek yang kebenarannya akan diuji melalui penelitian.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media komik digital berbantuan Canva terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD.

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan media komik digital berbantuan Canva terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas IV SD.