
Persepsi Peserta Didik Terhadap Kepraktisan Komik Bahan Ajar Berbasis *Canva For Education*

Andi Alfina Listya Ningrum¹, Radhwa Zhafira Rahima², Jihad Thalib³
Andialfina100@gmail.com¹

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bulukumba

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Desember 2024
Disetujui
Januari 2025
Dipublikasikan
Februari 2025

Abstrak

Bahan ajar berbasis digital merupakan manifestasi Revolusi Industri 4.0 dalam bidang Pendidikan, di mana penggunaan bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu kompetensi utama yang wajib dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Komik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat menyajikan materi secara visual dan estetis sehingga menarik untuk dibaca oleh peserta didik serta dapat mengoptimalkan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi peserta didik SMA Negeri 1 Bantaeng terhadap kepraktisan Komik Bahan Ajar yang berbasis Canva for Education. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif melalui instrumen pengumpulan data berupa angket. Dari data yang dikumpulkan, seluruh responden yang berjumlah 34 siswa menyatakan bahwa komik yang memanfaatkan Canva for Education memiliki kualitas baik untuk dijadikan sebagai bahan ajar dilihat dari aspek isi/ konten, aspek kemenarikan tampilan, serta aspek bahasa.

Kata kunci: Persepsi, Komik Bahan Ajar, *Canva for Education*

Abstract

Digital-based teaching materials are a manifestation of the Industrial Revolution 4.0 in the field of Education, where the use of digital-based teaching materials is one of the main competencies that must be carried out by teachers in delivering material to students. Comics are one of the teaching materials that can present material visually and aesthetically so that it is interesting to read by students and can optimize learning. This study aims to describe the perceptions of students at SMA Negeri 1 Bantaeng regarding the practicality of Teaching Material Comics based on Canva for Education. The type of research used is qualitative descriptive research through data collection instruments in the form of questionnaires. From the data collected, all respondents totaling 34 students stated that comics that utilize Canva for Education have good quality to be used as teaching materials in terms of content, attractiveness of appearance, and language aspects.

Keywords: Perception, Comic Teaching Materials, Canva for Education

I. PENDAHULUAN

Globalisasi yang semakin berkembang membawa perubahan di segala aspek kehidupan dan menuntut manusia untuk mengikuti arus tersebut, salah satunya di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Mila et al., 2021b). Abad 21 identik dengan Revolusi Industri 4.0 mendorong setiap lini agar dapat mengoptimalkan teknologi sebagai alat komunikasi yang cepat dan tepat. Salah satunya ditandai dengan revolusi digital yang terjadi pada bidang pendidikan (Garris Pelangi, 2020).

Dewasa ini, penggunaan Teknologi telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan, tidak terkecuali dalam aspek pendidikan. Teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam mengajar maupun dalam membuat media dan bahan ajar (Luh Putu Ary Sri T et al., 2022). Bahan ajar berbasis digital merupakan manifestasi Revolusi Industri 4.0 dalam bidang Pendidikan, di mana penggunaan bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu kompetensi utama yang wajib dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Ningrum & Talib, 2023).

Komik merupakan salah satu media yang menjadi bahan ajar pada Mata pelajaran bahasa Indonesia sebab komik merupakan cerita bergambar yang mudah dimengerti dan diserap oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan komik bahan ajar sesuai dengan usia remaja sehingga diterima oleh peserta didik. Terkhusus di Sekolah Menengah Atas. Komik menjadi bahan ajar yang menarik apabila didesain secara kreatif, salah satu cara untuk mendapatkan desain komik edukatif berbasis digital yang menarik adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Canva for Education* (Ningrum & Talib, 2023).

Canva pertama kali didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012,

merupakan aplikasi desain grafis online yang bertujuan membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Fitur utama dalam canva adalah ketersediaan template yang beragam, walaupun terdapat beberapa fitur berbayar (Kala et al., 2021).

Canva memiliki bermacam *template* atau opsi desain untuk presentasi, poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Penggunaan canva dapat mempermudah guru mendesain media pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran dikarenakan media ini menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan sehingga peserta didik fokus memperhatikan pelajaran karena tampilan yang menarik (Permata & Hapsari, 2021).

Depdiknas (2010, dalam (National & Pillars, n.d.) mengelompokkan bahan ajar menjadi 5 jenis, yaitu: 1) bahan ajar cetak, seperti buku, modul, poster, brosur, LKS wallchat, photo atau gambar, dan leaflet; 2) bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disc audio; 3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti CD video, film; 4) bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), *Compact Disc* (CD) multimedia pembelajaran, interaktif, dan 5) bahan ajar berbasis WEB (*Web Based Learning Materials*).

Komik merupakan bentuk seni yang populer terutama di kalangan anak-anak termasuk di kalangan peserta didik yang berpotensi untuk memberikan pendidikan dan komunikasi, sebab disajikan secara visual dengan menggunakan titik, garis, gambar, tulisan, serta simbol visual lain untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, ataupun kejadian. Komik memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat digunakan

sebagai bahan ajar, sebab komik dapat menyajikan materi secara visual yang estetik sehingga menarik untuk dibaca oleh siswa serta dapat mengoptimalkan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia komik masih jarang dimanfaatkan sebagai bahan ajar (Fitrianur, 2017).

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa angket dengan jumlah 14 butir pertanyaan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah jawaban peserta didik berdasarkan butir pertanyaan yang terdapat dalam angket. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPA4 SMA Negeri 1 Bantaeng yang berjumlah 34 orang. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis berdasarkan tiga aspek, yaitu: Isi/ konten Bahan ajar, Aspek tampilan, dan aspek Bahasa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Survey yang dilaksanakan kepada peserta didik kelas XII IPA4 SMA Negeri 1 Bantaeng menyatakan bahwa komik bahan ajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan Canva for Education memiliki kualitas yang sangat baik. Hal ini didasarkan pada respon peserta didik terhadap tiga item pertanyaan yang diberikan. Antara lain:

a. Aspek Isi/ konten komik bahan ajar

Pada aspek ini, terdapat enam butir pertanyaan, yaitu: 1) Komik bahan ajar memuat kegiatan pembelajaran mulai awal hingga akhir, 2) Komik bahan ajar memuat materi tentang Teks Cerita Sejarah dengan lengkap yang mendukung pembelajaran, 3)

Konten yang ditampilkan dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. 4) Isi materi dijelaskan secara lengkap dalam komik, 5) Komik bahan ajar yang ditampilkan berisi evaluasi bagi peserta didik, dan 6) Komik bahan ajar memfasilitasi peserta didik untuk merefleksi materi yang telah dipelajari. Respon peserta didik menyatakan isi bahan ajar yang ditampilkan sangat baik, namun adapula yang menjawab baik. Data responden dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1
Isi/ Konten Komik Bahan Ajar

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Tidak Baik	Jumlah
Komik bahan ajar memuat kegiatan pembelajaran mulai awal hingga akhir	24	9	0	0	0	33
Komik bahan ajar memuat materi tentang Teks Cerita Sejarah dengan lengkap yang mendukung pembelajaran	19	14	0	0	0	33
Konten yang ditampilkan dapat memudahkan pemahaman anda terhadap materi tersebut	21	11	1	0	0	33
Isi materi dijelaskan secara lengkap	18	12	3	0	0	33

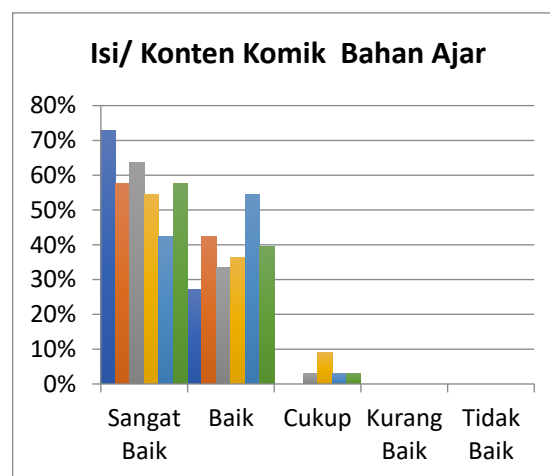
dalam komik							
Komik bahan ajar yang ditampilkan berisi evaluasi bagi peserta didik	14	18	1	0	0	33	
Komik bahan ajar memfasilitasi peserta didik untuk merefleksi materi yang telah dipelajari	19	13	1	0	0	33	

Tabel di atas menunjukkan respon dari 33 peserta didik yang mengisi angket kuesioner pada Aspek Isi bahan ajar dengan enam butir pertanyaan. Menunjukkan bahwa pada pertanyaan 1) yaitu Komik bahan ajar memuat kegiatan pembelajaran mulai awal hingga akhir terdapat 24 responden (72,7%) yang menjawab sangat baik, 9 responden (27,3%) menjawab baik, dan tidak ada responden yang menjawab isi bahan ajar cukup, kurang baik, dan tidak baik. Pada pertanyaan 2) Komik bahan ajar memuat materi tentang Teks Cerita Sejarah dengan lengkap yang mendukung pembelajaran, sebanyak 19 responden (57,6%) yang menjawab sangat baik, 14 responden (42,4%) responden menjawab baik, dan tidak ada responden yang menjawab cukup, kurang baik, dan tidak baik. Untuk pertanyaan 3) Konten yang ditampilkan dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Diperoleh hasil sebanyak 21 responden (63,6%) menjawab sangat baik; 11 responden (33,3%) menjawab baik; 1 responden (3,1%) menjawab cukup; serta tidak ada responden yang menjawab kurang baik dan tidak baik. Pada pertanyaan ke 4) Isi materi dijelaskan secara lengkap dalam komik sebanyak 18 responden (54,5%) yang menjawab sangat baik; 12 responden

(36,4%) menjawab baik; 3 responden (9,1%) menjawab cukup baik; dan tidak ada responden yang menjawab kurang baik dan tidak baik. Pertanyaan 5) Komik bahan ajar yang ditampilkan berisi evaluasi bagi peserta didik, 14 responden (42,4%) menjawab sangat baik; 18 responden (54,5%) menjawab baik; 1 responden (3,1%) menjawab cukup; dan tidak ada responden yang menjawab kurang baik dan tidak baik. dan untuk pertanyaan 6) Komik bahan ajar memfasilitasi peserta didik untuk merefleksi materi yang telah dipelajari, 19 responden (57,6%) menjawab sangat baik; 13 responden (39,4%). menjawab baik; 1 responden (3,1%) menjawab cukup baik; tidak ada responden yang menjawab kurang baik dan tidak baik. Pesarntase perolehan dapat dilihat pada bagan di bawah ini.

Gambar 1

Bagan Isi/ Konten Komik Bahan Ajar



b. Aspek Tampilan Komik Bahan Ajar pada aspek ini, terdapat 4 butir pertanyaan yang ditanyakan dalam survey, antara lain: 1) Kemenarikan penggunaan *Background*; 2) Penggunaan animasi/ tokoh komik yang sesuai dengan materi pembelajaran; 3) Kombinasi warna latar dengan tulisan serasi; 4) Konten Komik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik. Dari empat pertanyaan yang berkaitan dengan tampilan, rata-rata

responden menjawab bahwa tampilan komik bahan ajar canva memiliki tampilan yang sangat baik, namun tidak sedikit juga responden yang menjawab baik. Tampilan datanya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

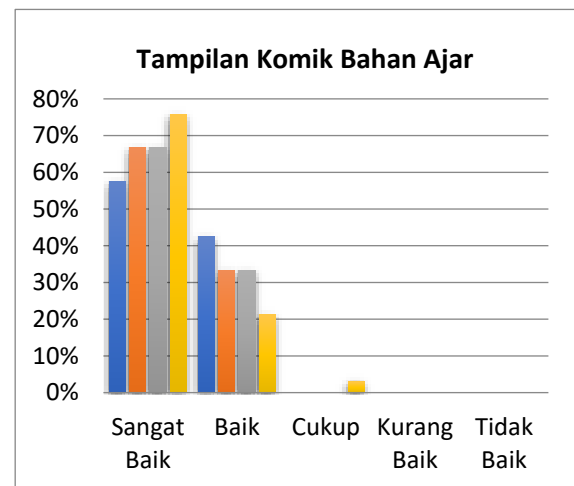
Tabel 2
Data Responden terhadap Tampilan Komik Bahan Ajar

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Tidak Baik	Jumlah
Kemampuan penggunaan Background	19	14	0	0	0	33
Penggunaan animasi/ tokoh komik yang sesuai dengan materi pembelajaran	22	11	0	0	0	33
Kombinasi warna latar dengan tulisan serasi	22	11	0	0	0	33
Konten Komik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik	25	7	1	0	0	33

Tabel di atas menunjukkan skor perolehan kepraktisan Komik bahan ajar untuk aspek tampilan, pada butir pertanyaan 1) Kemernarikan penggunaan Background, 19 responden (57,6%) menjawab sangat baik; 14 responden (42,4%) menjawab baik; serta tidak ada responden yang menjawab kurang baik dan tidak baik. Pada pertanyaan 2) Penggunaan animasi/ tokoh komik yang sesuai dengan materi pembelajaran, sebanyak 22 responden (66,7%) menjawab sangat baik; 11 responden (33,3%) menjawab baik; dan tidak ada responden

yang menjawab cukup, kurang, dan tidak baik. Pada pertanyaan 3) Kombinasi warna latar dengan tulisan serasi, 22 responden (66,7%) menjawab sangat baik; 1 responden (33,3%) menjawab baik; dan tidak ada responden yang menjawab cukup, kurang, dan tidak baik. Dan untuk pertanyaan 4) Konten Komik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik, sebanyak 25 responden (75,8%) menjawab sangat baik; 7 responden (21,2%) menjawab baik; 1 responden (4%) menjawab cukup baik; dan tidak ada responden yang menjawab kurang dan tidak baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini

Gambar 2
Respon Tampilan Komik Bahan Ajar



c. Aspek Penggunaan Bahasa

Aspek penggunaan bahasa pada komik bahan ajar terdiri dari lima item pertanyaan, yaitu: Ketepatan ukuran huruf, 2) Ketepatan penggunaan diksi(pilihan kata, 3) Ketepatan pemilihan jenis huruf, 4) Keterbacaan teks, dan 5) Ketepatan penempatan teks. Dari lima pertanyaan tersebut didapatkan respon dari responden yang menyatakan bahwa aspek Bahasa sangat baik dan juga baik pada komik bahan ajar berbasis canva. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

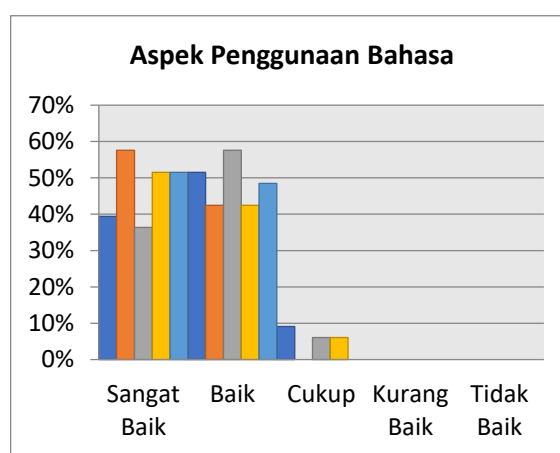
Tabel 3
Aspek Penggunaan Bahasa

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Tidak Baik	Jumlah
Ketepatan ukuran huruf	13	17	3	0	0	33
Ketepatan penggunaan diksi (pilihan kata)	19	14	0	0	0	33
Ketepatan pemilihan jenis huruf	12	19	2	0	0	33
Keterbacaan teks	17	14	2	0	0	33
Ketepatan penempatan teks	17	16	0	0	0	33

Tabel di atas menunjukkan skor kepraktisan Komik bahan ajar untuk aspek penggunaan Bahasa. Pertanyaan butir 1) ketepatan ukuran huruf, 13 responden (39,4%) menjawab sangat baik; 17 responden (51,5%) menjawab baik; 3 responden (9,1%) menjawab cukup baik; serta tidak ada responden yang menjawab kurang baik dan tidak baik. Pada pertanyaan 2) Ketepatan penggunaan diksi (pilihan kata), sebanyak 19 responden (57,6%) menjawab sangat baik; 14 responden (42,4%) menjawab baik; dan tidak ada responden yang menjawab cukup, kurang, dan tidak baik. Pada pertanyaan 3) Ketepatan pemilihan jenis huruf, 12 responden (36,4%) menjawab sangat baik; 19 responden (57,6%) menjawab baik; 2 responden (6,1%) menjawab cukup baik; dan tidak ada responden yang menjawab kurang, dan tidak baik. Untuk pertanyaan 4) Keterbacaan teks, sebanyak 17 responden (51,5%) menjawab sangat baik; 14 responden (42,4%) menjawab baik; 2 responden (6,1%) menjawab cukup baik; dan tidak ada responden yang menjawab

kurang dan tidak baik. Dan untuk pertanyaan 5) Ketepatan penempatan teks, 17 responden (51,5%) menjawab sangat baik; 16 responden (48,5) menjawab baik; serta tidak ada responden yang menjawab cukup, kurang, dan tidak baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 3
Aspek Penggunaan Bahasa



PEMBAHASAN

Indikator keberhasilan dalam sebuah pembelajaran salah satunya dapat diukur dari media pembelajaran serta bahan ajar yang didesain secara kreatif dan inovatif sehingga menumbuhkan minat belajar dari peserta didik. Memanfaatkan *Canva for Education* sebagai media dalam penyusunan komik bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu inovasi dan alternative baru yang dapat dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran abad 21 yang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Garris Pelangi, 2020).

Canva memiliki banyak template dan fitur yang dapat digunakan oleh guru dalam mendesain materi serta konten yang menarik untuk diajarkan kepada peserta didik baik secara luring maupun daring,

salah satunya berupa komik bahan ajar (Mila et al., 2021a).

Uji coba yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bantaeng, khususnya di Kelas XII IPA4 untuk mengetahui kepraktisan Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis *Canva for Education* dengan menyebarkan angket *questioner* kepada 33 Peserta didik di kelas tersebut, memperoleh hasil yaitu pada aspek **Isi/ konten komik bahan ajar** rata-rata responden menjawab isi/ konten bahan ajar sangat baik, yakni sebesar 19,2%; yang menjawab baik sebesar 12,8%; yang menjawab cukup baik sebesar 1%. Pada aspek **tampilan/ gambar komik bahan ajar** rata-rata responden menjawab bahwa tampilan komik bahan ajar *canva* memiliki tampilan yang sangat baik. Namun beberapa responden memberi jawaban tampilan komik bahan ajar masuk dalam kategori baik. Responden yang menjawab sangat baik persentasinya sebesar 22%; responden yang menjawab baik persentasinya sebesar 10,8%; responden yang menjawab cukup persentasinya sebesar 0,25%. Pada aspek penggunaan **Bahasa**, secara umum responden menyatakan bahwa penggunaan huruf pada komik bahan ajar berbasis *Canva for Education* sangat baik dan juga baik. Persentasi Responden yang menjawab sangat baik sebesar 22%; persentasi responden yang menjawab baik sebesar 10,8% dan persentasi responden yang menjawab cukup baik sebesar 0,25%.

Berdasarkan Pertimbangan dan kajian terhadap sumber belajar dan bahan ajar serta media pembelajaran yang tepat untuk memvisualisasikan materi Bahasa Indonesia, serta respon dari peserta didik terkait bahan ajar yang inovatif dan kreatif. maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu bahan ajar Bahasa Indonesia yang tepat untuk dikembangkan dengan memanfaatkan *Canva for Education* sebab memiliki kepraktisan

dilihat dari segi konten, tampilan, maupun bahasanya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Waluyanto (Semarang, 2011) bahwa komik sebagai bahan ajar membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan, mempermudah memahami materi pembelajaran sebab ditampilkan secara visual, serta tampilan visual yang penuh warna sehingga peserta didik senang untuk membaca bahan ajar berbentuk komik tersebut. Selain itu, Waluyanto juga berpendapat bahwa jika ditinjau dari aspek fungsi perekayasaan komik pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara gamblang dan menyenangkan. Melalui pembelajaran yang cocok dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Semarang, 2011).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpullkan bahwa persepsi peserta didik terhadap kepraktisan komik bahan ajar bedara dalam kategori baik bahkan sangat baik. Ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikaan dengan lima aspek penilaian. Yaitu dari aspek isi/ konten, yang menjawab sangat baik sebesar 83,6%, baik , 15,4%; yang menjawab cukup 1%; tidak ada yang menjawab kurang dan sangat kurang. Untuk aspek kemenarikan tampilan, yang menjawab komik bahan ajar tampilannya sangat baik sebesar 81,5%; yang menjawab baik sebesar 17,5, dan yang menjawab cukup 1%; dari segi Bahasa, yang menjawab sangat baik sebesar 40%, yang menjawab baik sebesar 46%, yang menjawab cukup 14%;

DAFTAR PUSTAKA

- Fitrianur, L. (2017). *MEDIA KOMIK MATERI MEMBACA TEKS PERCAKAPAN PADA SISWA KELAS V SDN BERINGIN 02 SEMARANG*.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*. 2(2), 91–102.
- Luh Putu Ary Sri T, Putu Styra S, & Made Santo G. (2022). *Peran AI untuk Mendukung Pembelajaran di Masa Depan*. May.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021a). *EFEKTIVITAS PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI*. 181–188.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021b). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- National, G., & Pillars, H. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. 46–56.
- Ningrum, A. A. L., & Talib, J. (2023). Pemanfaatan Canva for Education Untuk Pembuatan Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Sma Negeri 1 Bantaeng. *Anterior Jurnal*, 22(1), 119–123. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4188>
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- Semarang, U. N. (2011). *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Berpendekatan Jas Pada Materi Sistem Hormon Di Smp 2 Mejobo Kudus*.