

## Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis Canva for Education

Anisa Nur Hasanah<sup>1</sup>, Reno Fernandes<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [renofernandes@fis.unp.ac.id](mailto:renofernandes@fis.unp.ac.id).

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*, (2) untuk mengetahui validitas/kelayakan media komik berbasis *canva for education* pada mata pelajaran sosiologi KD 3.2, (3) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa angket penelitian untuk uji validasi/kelayakan dan uji kepraktisan media pembelajaran, serta soal pre-test dan post-test untuk uji efektivitas. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik yang dapat diterapkan di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* menggunakan KD 3.2. Hasil validitas media yang diperoleh dari ahli media, yaitu 77,6% dengan kategori layak. Hasil yang diperoleh dari ahli materi, yaitu 85,3% dengan kategori layak. Hasil kepraktisan komik oleh guru, yaitu 98,4% dengan kategori sangat praktis. Hasil yang diperoleh dari kepraktisan peserta didik adalah 80,75% dengan kategori praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *canva for education* sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran komik memperoleh nilai rata-rata pre-test 51,09 dan nilai rata-rata post-test 75,94 terdapat peningkatan hasil belajar sosiologi khususnya pada materi masalah sosial di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang.

**Kata kunci:** Canva; Komik; Media Pembelajaran.

### Abstract

This research aims to (1) to produce the development of *canva for education*-based comic learning media, (2) to determine the validity/feasibility of *canva for education*-based comic media in sociology subjects KD 3.2, (3) to find out the practicality of *canva for education*-based comic learning media. The research method used in this research is development research (R&D) using the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). Data collection techniques use research instruments in the form of research questionnaires for validation/feasibility tests and practicality tests of learning media, as well as pre-test and post-test questions for effectiveness tests. This research produces a product in the form of comic learning media that can be applied in the classroom. Development of *canva*-based comic learning media for education using KD 3.2. The results of media validity obtained from media experts, which are 77.6% with a decent category. The results obtained from material experts, which are 85.3% with a decent category. The result of comic practicality by teachers, which is 98.4% with a very practical category. The results obtained from the practicality of students are 80.75% with practical categories. It can be concluded that the *canva for education*-based comic learning media is very practical. The results of the effectiveness of comic learning media obtained a pre-test average score of 51.09 and a post-test average score of 75.94 there is an increase in the results of sociology learning, especially in social problem material in class XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang.

**Keywords:** Canva; Comic; Learning media.

**How to Cite:** Hasanah, A. N. & Fernandes, R. (2024). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis Canva for Education. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(1), 14-27.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

## Pendahuluan

Tujuan pembelajaran sosiologi pada kurikulum 2013 menurut (Mutmainah & Pratiwi., 2019) adalah meningkatkan penguasaan pengetahuan sosiologi di kalangan peserta didik yang berorientasi pada pemecahan masalah dan pemberdayaan sosial, mengembangkan pengetahuan sosiologi dalam praktek atau praktek pengetahuan sosiologi untuk meningkatkan ketrampilan sosial peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah sosial, menumbuhkan sikap religius dan etika sosial yang tinggi di kalangan peserta didik sehingga memiliki kepekaan, kepedulian dan tanggung jawab memecahkan masalah-masalah sosial.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka dibutuhkan sebuah inovasi dan pembaharuan dalam pendidikan. Pemanfaatan media dalam pembelajaran arus mengikuti perkembangan zaman yang ada. Sebab saat ini pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Idealnya, guru harus mampu memanfaatkan segala macam teknologi yang tersedia agar ilmu yang akan disampaikan dapat berjalan dengan baik. Harapannya di era digital ini, guru dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya sehingga peserta didik mempunyai pengalaman belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau suatu informasi dari pemberi (guru) dan penerima (peserta didik). Sehingga melalui media pembelajaran, pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan menyenangkan. Menurut (Audie, 2019) penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaranpun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 12 Padang, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran sosiologi masih mengandalkan buku paket sebagai sumber ajarnya. Penggunaan media pembelajaran masih sangat minim sekali. Pada proses pelaksanaan pembelajaran sosiologi khususnya di kelas XI-IPS 1, 2, 3 dan 4 diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah. Diskusi kelompok sesekali dilakukan agar pembelajaran tidak terlalu monoton. Penggunaan media pembelajaran juga sangat minim. Kurangnya media pembelajaran yang memadai, peserta didik menjadi jenuh karena hanya bertumpu pada buku paket saja. Pembelajaran sosiologi menjadi membosankan dan kurang diminati. Namun, selain buku paket, guru juga beberapa kali mengizinkan peserta didik mengakses internet untuk mencari sumber lain selain di buku.

Peneliti menemukan bahwa nilai peserta didik khususnya pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI-IPS 1, 2, 3 dan 4 tergolong rendah. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan buku paket sebagai sumber belajarnya. Selain ceramah, guru juga sering memberikan tugas untuk dikerjakan oleh peserta didik. Tugasnya berupa latihan soal dan membuat mind mapping. Untuk tugas mind mapping dikerjakan secara berkelompok dan dipresentasikan di deoan kelas. Peserta didik merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran dan memilih untuk mengganggu teman sebangkunya daripada fokus untuk belajar sosiologi. Peserta didik juga sering sekali kedatangan bermain handphone selama pembelajaran sosiologi. Berikut data-data hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1, 2, 3 dan 4 yang penulis dapatkan ketika melakukan kegiatan PLK di SMA Negeri 12 Padang:

**Tabel 1. Rata-Rata Nilai UH Kelas XI IPS 1 sampai XI IPS 4 SMAN 12 Padang**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Nilai UH Sosiologi KD 3.1	KKM
1.	XI IPS 1	29	68,2	78
2.	XI IPS 2	32	79	78
3.	XI IPS 3	31	41,47	78
4.	XI IPS 4	32	56,7	78

Sumber: Nilai UH Peserta Didik KD 3.1

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPS 1, 2, 3 dan 4 masih dibawah KKM. Hal ini disebabkan pembelajaran sosiologi dinilai membosankan karena hanya mengandalkan buku paket dan sumber internet saja. Peserta didik sangat sulit memahami kalimat kalimat yang ada pada buku teks sehingga hasilnya mereka kesulitan dalam memahami pembelajaran sosiologi. Berdasarkan hal tersebut, maka solusi terbaik untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran diminati peserta didik. Peserta didik saat ini sangat suka menggunakan *smarthphone* yang mereka miliki sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan

media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah lewat *smarthphone* peserta didik. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang sesuai dengan minat dan keinginan peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu dari penggunaan mind mapping dikembangkan menjadi media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Media pembelajaran komik diharapkan dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami pelajaran sosiologi.

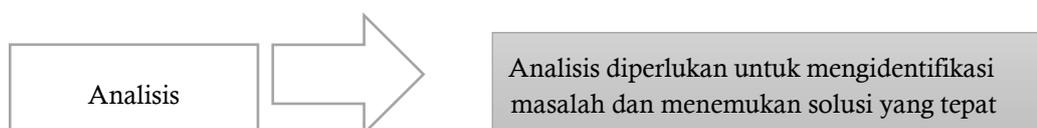
Tantangan pendidikan di abad 21 sangat mempengaruhi inovasi dan kreatifitas guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. (Syamsuar & Reflianto, 2018) mengatakan bahwa dalam konteks menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, suatu kegiatan pembelajaran tidak selalu menjamin peserta didik akan dapat belajar. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah aplikasi *canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi *online* yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020). *Canva* memuat berbagai macam template design termasuk komik. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Franz dan Meier (1994) dalam (Nur Mazidah, 2022) mengatakan bahwa komik merupakan suatu cerita yang bertekanan pada gerak atau tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik dari aplikasi *canva*.

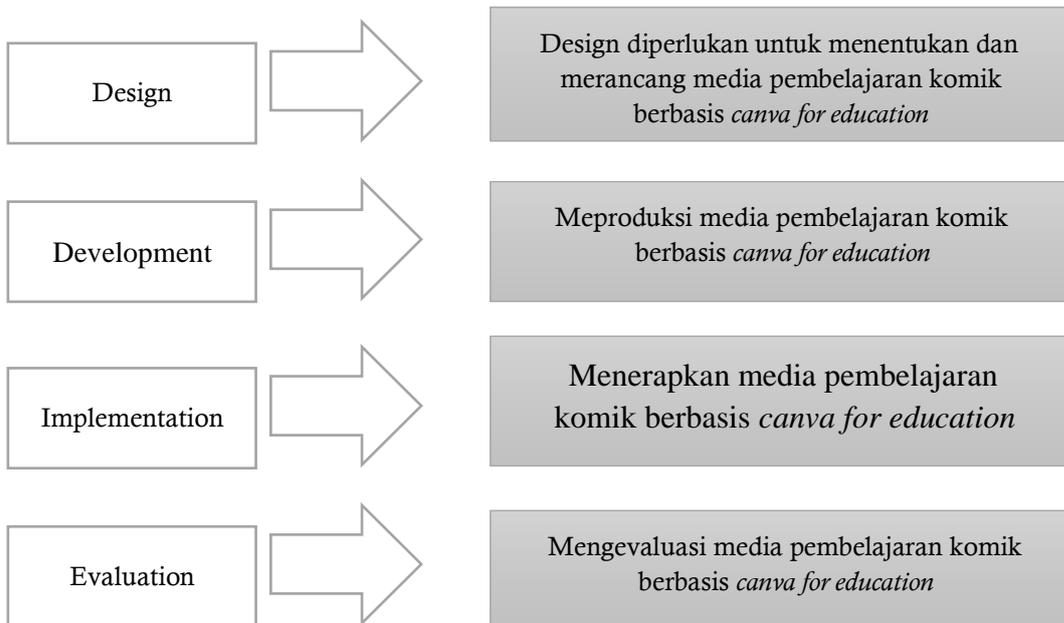
Dengan adanya komik berbasis *canva for education*, proses pembelajaran diharapkan menjadi hidup dan menyenangkan. Karena materi sosiologi khususnya KD 3.2 dikemas dalam bentuk komik pembelajaran yang sesuai dengan kegemaran peserta didik berdasarkan perkembangan teknologi yang ada. Komik yang dibuat dengan *canva for education* ini dapat memuat berupa contoh cerita dari materi yang bersangkutan, asesmen berupa quiz, dan rangkuman materi. Sehingga yang dulunya penggunaan media komik dalam pembelajaran hanya memuat cerita saja, kini sudah dapat dicantumkan asesmen dan penjelasan materi. Pengembangan media pembelajaran komik ini digunakan dengan aplikasi *canva*, terutama *canva for education*.

Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital sudah banyak sekali dilakukan oleh peneliti terdahulu. Diantaranya adalah (Maharani & Fernandes, 2022) dengan judul “Urgensi Media E-Comic dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA”. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Saputra & Pasha, 2021) dengan judul “Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. Kemudian penelitian yang dikembangkan oleh (Witanta & Inganah, 2019) dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas VII SMP”. Selanjutnya adalah penelitian yang dikembangkan oleh (Rahmatullah et al., 2020) dengan judul “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”. Selanjutnya adalah penelitian yang dikembangkan oleh (Wulandari & Mudinillah, 2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini mengembangkan komik dengan memanfaatkan *canva for education*. yang sesuai dengan kegemaran dan kreativitas yang dimiliki baik guru maupun peserta didik. Semua hal yang disediakan *canva*, memang sengaja didesain untuk pendidikan dan bisa dimanfaatkan sepuasnya oleh guru maupun peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 12 Padang.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D). Model penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Pengembangan model ADDIE identik dengan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya (Hamzah, 2022). Terdapat lima tahapan yang harus dilakukan dalam proses pengembangan menggunakan model ini, yaitu sebagai berikut:





**Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE**  
(Maharani & Fernandes, 2022)

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 12 Padang, yaitu khususnya pada kelas XI-IPS 3. Terdiri dari 32 orang peserta didik dan 1 guru mata pelajaran. Penilaian kepraktisan komik pembelajaran dari pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* dilakukan dengan cara uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik melalui penilaian angket kepraktisan produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini sebagai berikut:

**Angket Kepraktisan**

Angket kepraktisan berupa survey yang dimuat dalam bentuk angket yang berisi pertanyaan tentang komik yang dikembangkan. Angket kepraktisan tersebut diberikan kepada guru dan peserta didik.

**Tabel 2. Kisi-kisi Indikator Penilaian Oleh Guru**

No.	Aspek	Indikator	Butiran soal
1.	Aspek desain visual	Kemenerikan desain komik	1
		Kejelasan dari perumusan tujuan pembelajaran	1
		Gambar yang diampilkan dalam komik jelas	1
		Memiliki kemudahan dalam mengaksesnya	1
2.	Aspek pengorganisasian materi	Kekonkritan penyampaian materi	1
		Ketepatan penyampaian materi	1
		Kebermanfaatan materi yang diberikan	1
3.	Aspek rekayasa perangkat lunak	Alur cerita sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik	1
		Kemudahan akses ketika pembelajaran	1
4.	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	Kemudahan akses komik yang dapat diakses berulang kali	1
		Mendukung kemandirian peserta didik	1
		Meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik	1
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	1

Sumber: Dimodifikasi dari (Maharani & Fernandes, 2022)

**Tabel 3. Indikator Penilaian Peserta Didik**

No.	Aspek	Indikator	Butiran soal
1.	Aspek pengorganisasian materi	Kejelasan penyampaian materi	1
		Penyampaian materi sistematis	1
		Kemenarikan penyampaian materi	1
		Kelengkapan materi	1
		Kejelasan contoh yang diberikan	1
2.	Aspek rekayasa perangkat lunak	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	1
		Kemudahan mengakses media pembelajaran	1
		Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	1
3.	Aspek tampilan visual	Desain menarik	1
		Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	1
		Keseimbangan proposi gambar	1
		Kemenarikan desain	1
		Kesesuaian alur cerita dengan indikator	1
4.	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian peserta didik	1
		Meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik	1
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	1

Sumber : Dimodifikasi dari (Maharani & Fernandes, 2022)

Selanjutnya adalah skala penilaian angket kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* oleh guru dan peserta didik kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang :

**Tabel 4. Skala Penilaian**

Rentang Persentase (%)	Kepraktisan
81 – 100 %	Sangat praktis (SP)
61 – 80 %	Praktis (P)
41 – 60 %	Cukup Praktis (CP)
21 – 40 %	Tidak Praktis (TP)
< 21 %	Sangat Tidak Praktis (STP)

Sumber: (Maharani & Fernandes, 2022)

Rumus menghitung persentase :

$$p = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

p : Persentase skor

$\sum x$  : Jumlah nilai seluruh responden

N : Jumlah responden

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) ini menggunakan model ADDIE, yaitu analyze (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (pelaksanaan) dan evaluation (evaluasi). Validitas produk komik pembelajaran dilakukan oleh dua validator, yaitu satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Kedua validator untuk produk yang dikembangkan merupakan dosen Departemen Sosiologi Universitas Negeri Padang. Kemudian kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* dilakukan oleh guru dan peserta didik. Uji coba kepraktisan

dilakukan di SMA Negeri 12 Padang pada kelas XI-IPS 3. Di kelas XI-IPS 3 terdapat 32 orang peserta didik dan satu orang guru. Untuk uji efektifitas produk diberikan pre-test dan post-test kepada peserta didik. Tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yang telah dilaksanakan, yaitu sebagai berikut :

**Tahap Analyze (Analisis)**

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik di sekolah. Tahap ini dilakukan dengan tiga tahapan yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis pelaksanaan pembelajaran. pada tahap ini, peneliti melakukan observasi pada kelas XI-IPS 3 di SMA Negeri 12 Padang.

**Analisis Kurikulum**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kurikulum yang digunakan pada pembelajaran sosiologi khususnya pada kelas XI masih menggunakan kurikulum 2013. Sehingga materi yang digunakan untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum dan bahan ajar yang digunakan untuk SMA.

**Tabel 5. Ruang Lingkup Materi Sosiologi**

<b>Lingkup Materi Sosiologi</b>		
Interaksi dengan individu dan kelompok sosial, berbagai organisasi sosial, masalah sosial, konflik, kekerasan, perdamaian, perubahan sosial, globalisasi, ketimpangan sosial, pemberdayaan sosial, metode penelitian sosial.		
X	XI	XII
Individu, kelompok, hubungan sosial, lembaga sosial, keragaman sosial, menghormati heterogenitas sosial, metode penelitian sosial	Organisasi sosial, masalah sosial, konflik, kekerasan, perdamaian, penelitian sosial	Kajian tentang perubahan sosial, globalisasi, ketimpangan sosial, pemberdayaan sosial dan pembangunan sosial.

Sumber: Rifai (2020) yang dikutip dari (Maharani & Fernandes, 2022)

**Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik sangat dibutuhkan untuk merumuskan media pembelajaran apa yang sesuai dan cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran juga minim sehingga siswa hanya menerima materi dari guru saja. Namun, sesekali guru juga mengizinkan peserta didik untuk mengakses internet dengan tujuan untuk mencari materi yang tidak dimuat di dalam buku cetak siswa. Berdasarkan hasil pre-test peserta didik di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang, diketahui bahwa nilai peserta didik masih jauh dibawah KKM. Rata-rata pre-test yang dikerjakan oleh 32 orang peserta memperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 6. Hasil Rata-rata Pre-Test**

<b>Rata-rata Pre-Test</b>
<i>Pre-Test</i>
51.09

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil dari rata-rata pre-test yang dilakukan oleh 32 orang peserta didik kelas XI-IPS 3 adalah 51,09. Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik di kelas XI-IPS 3 mengenai media pembelajaran yang sering digunakan guru sosiologi di dalam kelas. Berikut jawaban Ramona Syukrizal yang merupakan peserta didik di kelas XI-IPS 3 :

“Guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Sesekali guru menggunakan mind mapping dan peta konsep untuk dijelaskan di depan kelas. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran.”

---

Kemudian peneliti menanyakan kepada peserta didik apakah mata pelajaran sosiologi sulit atau tidak, berikut jawaban dari Haekal yang merupakan salah satu peserta didik di kelas XI-IPS 3 :

“Menurut saya pelajaran sosiologi itu sulit atau tidaknya tergantung mood gurunya. Namun memang ada beberapa yang materi yang sulit. Saya sulit menghafal materi yang ada di sosiologi dan juga susah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.”

Pertanyaan selanjutnya adalah apakah guru memperbolehkan peserta didik menggunakan *smartphone* di kelas atau tidak, berikut jawaban Bunga yang merupakan peserta didik di kelas XI-IPS 3 :

“Guru memperbolehkan kami menggunakan *smartphone* untuk mencari jawaban di internet jika tidak ada didalam buku sosiologi. Namun hanya sesekali jika memang diperlukan.”

Kemudian pertanyaan terakhir mengenai pendapat peserta didik tentang komik pembelajaran berbasis yang sudah digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Berikut jawaban dari Mahmud yang merupakan peserta didik di kelas XI-IPS 3 :

“Menurut saya komik pembelajaran sangat bagus, karena memudahkan saya untuk memahami materi. Pembelajaran menjadi menyenangkan karena didalam komik tidak hanya memuat materi saja, namun ada gambarnya sehingga saya tidak monoton membaca teks saja. Komik membuat saya tidak bosan membaca materi. Komik tersebut juga bisa dengan mudah saya akses dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan saya untuk belajar dimana saja.”

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang, diperoleh hasil wawancara yang mengatakan bahwa pelajaran sosiologi termasuk kategori sulit karena peserta didik kesulitan dalam menghafal materinya. Guru dikelas masih menggunakan metode ceramah. Guru juga sangat minim sekali menggunakan media pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak tertarik dan merasa kesulitan dalam memahami materi. Namun, sesekali peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet jika ada pertanyaan yang tidak mengerti dan tidak ada didalam buku sosiologi. Menurut peserta didik, media pembelajaran komik berbasis *canva for education* menyenangkan dan bagus untuk diterapkan karena komik tersebut berisi gambar dan dialog-dialog yang mudah dipahami. Namun tetap memuat materi penting untuk dipelajari. Komik ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Karena komik ini dibagikan dalam bentuk pdf yang bisa diakses di *smartphone* yang dimiliki peserta didik.

#### **Analisis Pelaksanaan Pembelajaran**

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sosiologi di SMA Negeri 12 Padang khususnya di kelas XI-IPS 3, implementasi pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok. Guru juga menggunakan beberapa media pembelajaran seperti mind mapping. Diskusi kelompok diharapkan dapat menambah fokus peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, namun yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung masih terdapat beberapa siswa yang tidak aktif ketika diskusi berlangsung. Juga terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik dan mengganggu teman disekitarnya. Kemudian selama pembelajaran berlangsung ada juga beberapa peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dikarenakan hal tersebut maka guru mengulangi materi tersebut sampai peserta didik benar-benar memahami materi dengan baik.

Kemudian peneliti menanyakan apakah media pembelajaran komik berbasis *canva for education* dibutuhkan dalam pembelajaran sosiologi, berikut jawaban dari guru sosiologi :

“Media pembelajaran komik berbasis *canva for education* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, karena komik dapat menarik minat siswa untuk memahami materi karena memuat gambar dan cerita yang disesuaikan dengan bahasa peserta didik. Komik tersebut baik untuk digunakan selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbentuk komik merupakan hal baru. Komik dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga materi tersebut tidak hanya diperoleh di kelas saja.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa guru sosiologi masih menerapkan metode ceramah selama proses pembelajaran dan belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran. Guru sangat setuju jika dikembangkan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*.

#### **Tahap Perancangan (Design)**

Tahap ini bertujuan untuk merancang sebuah produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan permasalahan yang didapatkan dari tahap analisis. Pada tahap ini, terdapat 2 langkah sebagai berikut :

**Rancangan Perangkat Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran yang akan dibuat terdiri dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan Komik berbasis *canva for education*.

**RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)**

RPP disusun sesuai dengan analisis kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 12 Padang. Khususnya kelas XI masih menggunakan kurikulum 2013. RPP menggunakan model discovery learning. Desain RPP digambarkan sebagai berikut :

- a) Kompetensi Dasar : 3.2
- b) Materi Pokok : Masalah Sosial
- c) Jumlah Indikator : 4 Indikator
- d) Model Pembelajaran : Discovery Learning
- e) Metode Pembelajaran: Tanya jawab dan diskusi
- f) Penilaian : Soal objektik 20 butir.

**Media Pembelajaran Komik Berbasis Canva for education**

Mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*, Penyusunan Instrumen Penelitian

**Lembar Validasi**

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data penelitian dari media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Lembar validasi memuat hal-hal yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran komik, juga berisi nilai yang diklasifikasikan dalam rentang 1-5 untuk memperoleh saran dari para ahli agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan. Lembar validasi meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi dan lembar praktikalitas pendidik dan peserta didik mengenai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*.

**Soal Pre-Test dan Post-Test**

Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran sosiologi. Soal *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Soal *pre-test* diberikan sebelum media pembelajaran komik dibagikan, dan soal *post-test* diberikan setelah media pembelajaran komik diterapkan dalam proses pembelajaran. Soal *pre-test* dan *post-test* dibuat sama, dengan indikator ketercapaian dan kompetensi dasar. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah media pembelajaran komik diterapkan.

**Tahap Pengembangan (Development)**

Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang sudah direncanakan sebelumnya, yaitu media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk akhir yang sudah direvisi sesuai dengan masukan para ahli. Setelah produk berhasil dikembangkan, selanjutnya adalah melakukan validasi untuk menguji kelayakan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Validasi produk dilakukan setelah produk awal selesai. Validasi produk dilakukam oleh 2 validator ahli, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi.

*Hasil validitas media pembelajaran komik berbasis canva for education oleh ahli media.*

**Tabel 7. Penilaian Validitas Ahli Media Tahap 2**

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria
1	Aspek Bahasa	12	15	80%	Layak
2	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	12	15	80%	Layak
3	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	16	20	80%	Layak
4	Aspek Tampilan Visual	26	35	75,1%	Layak
	Total Keseluruhan	66	85	77,6%	Layak

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, penilaian validasi oleh ahli media diperoleh total skor berjumlah 66 dengan persentase 77,6% dalam kategori layak. Sehingga media pembelajaran komik berbasis *canva for education* layak untuk digunakan dan diterapkan di dalam kelas.

**Hasil validitas media pembelajaran komik berbasis *canva for education* oleh ahli materi.**

**Tabel 8. Hasil Validitas Media Pembelajaran Komik Oleh Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria
1	Aspek RelevansiMedia	22	30	73,3	Layak
2	Aspek Pengorganisasian Materi	22	30	73,3%	Layak
3	Aspek Bahasa	16	20	80%	Layak
4	APM	4	5	80%	Layak
Total Keseluruhan		64	75	85,3%	Layak

Sumber : Olahan Data Primer

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh skor total 64 dan dipersentasekan perolehan rata-rata skor adalah 85,3% dengan kategori “layak”. Media pembelajaran komik berbasis *canva for education* layak untuk digunakan di dalam kelas.

**Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Komik**

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket yang disebarkan kepada guru dan peserta didik. Angket terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang akan menentukan kepraktisan media pembelajaran komik yang akan dikembangkan. Kepraktisan produk dianalisis dan disusun dalam skala likert sebagai berikut (Maharani & Fernandes, 2022).

Skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut :

- SS : Sangat Setuju (5)
- S : Setuju (4)
- CS : Cuman Setuju/Netral (3)
- TS : Tidak Setuju (2)
- STS : Sangat Tidak Setuju (1)

Berdasarkan hasil uji kepraktisan media pembelajaran melalui angket kepraktisan peserta didik, diperoleh persentase praktikalitas oleh peserta didik dengan jumlah keseluruhan 80,75% dengan kategori praktis. Sehingga media pembelajaran komik berbasis *canva for education* praktis untuk diterapkan pada materi permasalahan sosial KD 3.2 di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang. Sesuai dengan data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sosiologi memerlukan media pembelajaran yang praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Komik pembelajaran berbasis *canva for education* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya analisis angket kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* yang dilakukan oleh guru sosiologi di SMA Negeri 12 Padang. Berikut hasil angket kepraktisan media pembelajaran komik yang dilakukan oleh guru sosiologi :

**Tabel 9. Hasil Validitas Media Pembelajaran Komik Oleh Guru**

No.	Aspek Penilaian	Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria
1	Aspek Relevansi Media	20	20	100%	Sangat Praktis
2	Aspek Pengorganisasian Materi	18	20	90%	Sangat Praktis
3	Aspek Bahasa	10	10	100%	Sangat Praktis
4	AESP	15	15	100%	Sangat Praktis
Total Keseluruhan		64	65	98,4%	Sangat Praktis

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil praktikalitas sejumlah 98,4 % dengan kategori sangat praktis. Guru sosiologi setuju jika komik pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk pembelajaran di kelas. Komik memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran sosiologi karena komik memuat materi dalam bentuk cerita dan dialog. Komik juga memuat gambar ilustrasi kejadian sehingga materi tidak monoton dan membosankan. Komik pembelajaran dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hal itu memudahkan peserta didik untuk belajar dimana saja.

**Tahap Implementation (Implementasi)**

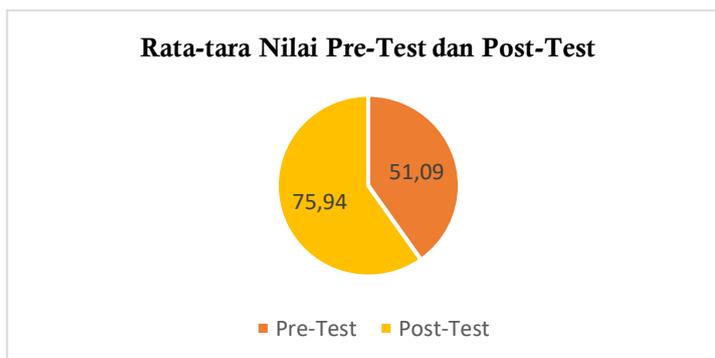
Tahap ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Padang dengan melibatkan seluruh peserta didik yang ada di kelas XI-IPS 3. Peserta didik di kelas tersebut berjumlah 32 orang. Pada tahap ini dilakukan beberapa proses dan tahapan, yaitu pada tahap pertama yang dilakukan pada minggu pertama bulan Oktober tahun 2023 secara tatap muka. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *pre-test* kepada peserta didik kelas XI-IPS 3 untuk melihat perbedaan sebelum diberi produk berupa komik pembelajaran berbasis *canva for education* dan setelah diberi komik berbasis *canva for education*. Kemudian di pertemuan selanjutnya, peneliti memberikan komik kepada peserta didik di kelas XI-IPS 3 dalam bentuk PDF agar peserta didik dapat mengaksesnya dengan mudah. Sebelumnya, peneliti memberikan stimulus kepada peserta didik yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk membaca dan memahami materi yang dimuat di dalam komik pembelajaran berbasis *canva for education* dan mendiskusikannya bersama-sama. Kemudian pada tahap akhir, yaitu di pertemuan selanjutnya peneliti memberikan soal *post-test* kepada peserta didik untuk dikerjakan. Kemudian setelah itu peserta didik mengisi angket praktikalitas yang sudah peneliti siapkan. Penilaian efektivitas peneliti lakukan melalui *pre-test* dan *post-test* selama penelitian di SMA Negeri 12 Padang. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test***

Rata-Rata Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	
<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
51.09	75,94

Sumber: Olahan Data Primer

Tabel diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang pada materi masalah sosial. Berdasarkan hasil *post-test* dan *pre-test* dengan jumlah sampel 32 siswa di kelas XI IPS 3 maka didapati hasil nilai rata-rata pada *pre-test* 51,09, sedangkan nilai *post-test* didapati hasil nilai rata-rata adalah 77,18. Nilai rata-rata pre-test dan post-test dapat juga dilihat dalam bentuk diagram dibawah ini:



**Gambar 2. Diagram Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***

Berdasarkan hasil diagram diatas diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang untuk materi permasalahan sosial melalui pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Kemudian dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 26. Diperoleh hasil analisis dengan cara *analyze descriptive static-explore* yang dimuat dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 11. Tabel Descriptive Static *Pre-Test* dan *Post-Test***

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i>	32	25	70	51.09	11.963
<i>Post-Test</i>	32	60	95	75.94	9.708
Valid N (listwise)	32				

Sumber: Olahan Data Primer

Dari tabel *descriptive statistic* tersebut, diperoleh informasi bahwa jumlah peserta didik (N) sebanyak 32 orang. Kemudian diperoleh rata-rata *pre-test* sebanyak 51,09 dan rata-rata *post-test* sebanyak 75,94. Kemudian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan spss 26. Berikut hasil uji normalitas:

**Tabel 12. Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pesertas <i>Pre-Test</i>	.132	32	.166	.943	32	.094
Didik	<i>Post-Test</i>	.137	32	.131	.947	32	.116

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji Kolmogorov-Smirnov pada hasil post tes dan *pre test* menggunakan spss terdistribusi dengan normal, hal ini dapat dilihat dari nilai Sig > 0,05. Hasil *pre-test* terdistribusi dengan normal dengan Sig > 0,05, yaitu 0,094. Hasil uji *post-test* terdistribusi dengan normal yakni sig 0,116.

#### Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua varians data sampel tersebut sama. Uji homogenitas menggunakan program spss 26, Berdasarkan analisis uji homogenitas diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Pre-Test dan Post Test			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.096	1	62	.299

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji Homogenitas diperoleh nilai sig untuk hasil belajar sosiologi adalah 0,299. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig > 0,05 maka distribusi data adalah homogen. Pada tabel diatas, diperoleh nilai sig 0,299 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar sosiologi homogen dan dapat dicari perbedaan dengan atau tidak menggunakan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*.

#### Uji T-Test

Uji – T berfungsi untuk melihat perbedaan sebelum diperlakukan penggunaan media dengan sesudah penggunaan media. Dalam hal ini menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hasil rata – rata nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 14. Paired Samples Statistics**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pre-Test</i>	51.09	32	11.963	2.115
	<i>Post-Test</i>	75.94	32	9.708	1.716

Sumber: Olahan Data Primer

Berdasarkan table diatas, diperoleh rata-rata nilai *Pre-Test* adalah 51,09 dan rata-rata nilai *Post-Test* adalah 75,94 dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang. Karena hasil belajar rata-rata hasil belajar *Pre-Test* < *Post-Test*, yaitu 51,09 < 75,94, maka secara deskriptif ditemukan perbedaan pada hasil belajar peserta didik. kemudian untuk membuktikan perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka diperlukan penafsiran pada hasil uji paired sample t test sebagai berikut :

Tabel 15. Paired Sample Test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	<i>Pre-Test-Post-Test</i>	24.844	10.662	1.885	28.688	21.000	13.181	31	.000	

Sumber: Olahan Data Primer

Sebelum mengetahui perbedaan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*, terlebih dahulu dirumuskan sebuah hipotesis. Hipotesis yang digunakan antara lain:

H<sub>0</sub> : Tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *Pre-Test* dengan nilai *Post-Test*

H<sub>1</sub> : Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *Pre-Test* dengan nilai *Post-Test*

Berdasarkan probabilitas :

H<sub>0</sub> diterima jika signifikan > 0,05

H<sub>0</sub> ditolak jika signifikan < 0,05

Berdasarkan tabel 24 diatas, diketahui bahwa signifikan yang diperoleh 0,000 sehingga sig 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* nilai sosiologi pada siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang. Dengan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *canva for education* yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sosiologi karena terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang.

#### Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan ketika mengembangkan produk media pembelajaran komik berbasis *canva for education* yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tahap ini menghasilkan beberapa saran dari validator media. Evaluasi dari validator media adalah revisi beberapa tampilan dari komik pembelajaran kemudian konsep cerita yang memuat materi diperdalam lagi.

Kemudian evaluasi sumatif. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas hasil belajar. Setelah produk yang dikembangkan diuji cobakan kepada peserta didik, diperoleh praktikalitas oleh guru adalah 98,14% dengan kategori sangat praktis. Sementara praktikalitas oleh peserta didik berjumlah 80,75% dengan kategori praktis. Efektivitas penggunaan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* diperoleh hasil signifikan 0,00. Jika signifikan < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara *Pre-Test* dan *Post-Test* pada siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang.

#### Pembahasan

Penelitian ini menggunakan teori kognitivisme. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan (Wahab & Rosnawati, 2021). Lebih detile, penelitian ini akan berfokus pada teori belajar menurut Ausubel. Ausubel menjabarkan proses belajar melalui tahap memperhatikan stimulus yang diberikan, lalu memahami makna dari stimulus yang diberikan, menyimpan, dan memanfaatkan informasi dari stimulus yang sudah dikelola. Ausubel berpendapat bahwa proses belajar terjadi apabila peserta didik mampu menyatukan pengetahuan yang baru didapatkan dengan yang sudah ada sebelumnya. Dengan konsep ini, faedah yang diperoleh berupa menyediakan kerangka konseptual untuk materi yang akan dipelajari, menghubungkan yang sedang dipelajari dengan yang akan dipelajari, dan mempermudah peserta didik dalam memahami bahan pembelajaran (Abdurakhman & Rusli, 1904).

Langkah-langkah atau implikasi yang biasanya dilakukan untuk menerapkan belajar bermakna Ausubel yaitu (1) *Advance Organizer (Handout)* dimana penyampaian awal tentang mater yang akan dipelajari siswa diharapkan siswa secara mental akan siap untuk menerima materi kalau mereka mengetahui

---

sebelumnya apa yang akan disampaikan guru; (2) *Progressive Differensial* dimana materi pelajaran yang disampaikan guru hendaknya bertahap. Diawali dengan hal-hal atau konsep yang umum, kemudian dilanjutkan ke hal-hal yang khusus, disertai dengan contoh-contoh; (3) *Integrative Reconcillation* dimana penjelasan yang diberikan oleh guru tentang kesamaan dan perbedaan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dengan konsep yang baru saja dipelajari; (4) *Consolidation* dimana pemantapan materi dalam bentuk menghadirkan lebih banyak contoh atau latihan sehingga siswa lebih bisa paham dan selanjutnya siap menerima materi baru (Herliani et al., 2021). Maharani & Fernandes, (2022) menyebutkan bahwa dalam teori Ausubel, dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan baru tentang materi, perlu adanya konsep awal yang sudah dimiliki siswa dalam kaitannya dengan konsep yang dipelajari guna menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran. Oleh karena itu, guna memperlancar pemberian pembelajaran yang bermakna dalam pembelajaran sosiologi pada materi permasalahan sosial, penting untuk menggunakan atau memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan pemanfaatan media secara efektif oleh guru agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berorientasi teori belajar Ausubel, diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih mudah memahami materi yang dibelajarkan (Ardiani & Agung, 2022).

Media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu. Sehingga media pembelajaran diyakini dapat menyelesaikan masalah pendidikan (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran sendiri dapat berupa audio, visual, audio visual dan multimedia. Terdapat banyak media interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping untuk siswa. Salah satu media interaktif berbasis visual yaitu media pembelajaran komik. Menurut Waluyanto, komik adalah media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Komik sudah menjadi media pembelajaran yang banyak digunakan oleh beberapa negara-negara maju seperti negara Jepang. Ditengah gempuran teknologi yang kian canggih, kertas dan pensil tidak lagi menjadi alat dalam pembuatan komik. Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik, misalnya aplikasi canva, pixtoon, comic strip maker dan lain sebagainya. Aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis komik. Aplikasi canva menyediakan fitur-fitur animasi yang menarik dengan penggunaan yang sangat mudah (Aisyah et al., 2023).

Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah media pembelajaran sosiologi, yaitu komik pembelajaran berbasis canva for education yang menggunakan teknologi sebagai dasar pengembangannya. Komik pembelajaran berbentuk visual yang memiliki gambar-gambar yang menarik dan materi yang dikemas dalam sebuah dialog, sehingga tidak sulit untuk dipahami peserta didik. Dalam implementasinya, media pembelajaran komik berbasis *canva for education* dipahami dengan baik oleh peserta didik. Komik pembelajaran memuat gambar dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memahami konsep masalah sosial. Dengan menggunakan komik pembelajaran sosiologi di sekolah dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien sehingga penerapan teori belajar bermakna oleh Ausubel dapat menuntun guru terbiasa menyajikan materi pelajaran dari konsep yang paling inklusif ke konsep yang inklusif agar berhasilnya proses pembelajaran dan tercapai tujuan pembelajaran.

## Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk berupa komik pembelajaran berbasis canva for education. Penelitian ini merupakan menggunakan model ADDIE. Hasil validitas media pembelajaran komik berbasis *canva for education* dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media, yaitu 77,6% dengan kategori layak. Hasil yang diperoleh dari ahli materi, yaitu 85,3% dengan kategori layak. Hasil kepraktisan media pembelajaran komik berbasis canva for education dilakukan oleh guru dan peserta didik. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari guru, yaitu 98,4% dengan kategori sangat praktis. Hasil yang diperoleh dari kepraktisan peserta didik adalah 80,75% dengan kategori praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis canva for education sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran komik berbasis canva for education dilihat dari hasil perbedaan nilai rata-rata pre-test dan post-test, yaitu nilai rata-rata pre-test 51,09 dan nilai rata-rata post-test 75,94, artinya adanya peningkatan hasil belajar sosiologi khususnya pada materi masalah sosial di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang. Komik pembelajaran sangat praktis untuk diterapkan di dalam kelas dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

---

## Daftar Pustaka

- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 485.
- Ardiani, K. E., & Agung, A. A. G. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Hamzah, A. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Literasi Nusantara Abadi
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group.
- Hendra Saputra, V., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1), 85–96. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Lakeisha.
- Maharani, N. A., & Fernandes, R. (2022). Urgensi Media E-Comic dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 47–54. <https://doi.org/10.24036/sikola.v4i1.198>
- Mutmainah, E., & Pratiwi, P. H. (2019). Implementasi Pembelajaran Sosiologi Dalam Konteks Kurikulum 2013. *E-Societas*, 8(5).
- Nur Mazidah, N. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: CV. Adanu Abimata.
- Witanta, V. A., & Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikapada Materi Perbandingan Kelas VII SMP. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.