



Penggunaan Komik Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Komunikasi

**Anisa Ananda¹, Muhammad Alif Al-Raihan², Siti Nurhaliza³,
Fadlilatul Ashri⁴**

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta

*Corresponding author: anisaananda07@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Canva guna meningkatkan pemahaman etika komunikasi pada siswa kelas IX SMP Negeri 156 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap validasi, media yang telah dikembangkan diuji oleh tiga ahli materi dan satu ahli media untuk menilai kualitas konten dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Keempat validator merupakan dosen dari Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan materi pembelajaran mencapai nilai validitas sebesar 0,64, yang tergolong dalam kategori tinggi atau layak untuk digunakan. Sementara itu, aspek media memperoleh nilai validitas sebesar 0,93, yang tergolong dalam kategori sangat tinggi atau sangat layak. Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi etika komunikasi, di kelas IX SMP Negeri 156 Jakarta.

Kata kunci: Media komik digital, etika komunikasi, media pembelajaran

The Use of Canva-Based Digital Comics to Enhance Understanding of Communication Ethics

Abstract: This research aims to develop learning media in the form of digital comics based on Canva to increase understanding of communication ethics in class IX students at SMP Negeri 156 Jakarta. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. In the validation stage, the media that has been developed is tested by three material experts and one media expert to assess the quality of the content and its usefulness in learning. The four validators are lecturers from Jakarta State University (UNJ). The validation results show that the feasibility of the learning material reaches a validity value of 0.64, which is classified as high or suitable for use. Meanwhile, the media aspect obtained a validity value of 0.93, which is classified as very high or very feasible. Based on research findings, the animated comic learning media that has been developed is declared very suitable for use in learning Islamic Religious Education, especially in communication ethics material, in class IX of SMP Negeri 156 Jakarta.

Keywords: digital comics, communication ethics, learning media



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kewajiban setiap individu sejak lahir ke dunia sampai akhir hayat. Dilaksanakan dalam beberapa tingkat, pendidikan dimulai dari taman kanak-kanak, dilanjutkan dengan sekolah dasar, kemudian ke sekolah menengah pertama, sekolah menengah akhir atau kejuruan, hingga ke jenjang perguruan tinggi dan seterusnya sepanjang hidup.

Lingkungan sekolah memainkan peranan penting dalam pembentukan identitas remaja. Keterlibatan sosial, peran pendidik, aktivitas di luar kurikulum, program pembelajaran, layanan konseling, dan suasana fisik semuanya berperan dalam cara remaja memahami dan membangun identitas mereka. Sekolah yang mendorong perkembangan menyeluruh remaja tidak hanya menitikberatkan pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kesehatan emosional, yang semuanya sangat penting untuk menciptakan identitas yang positif dan sehat (Umar and Masnawati 2024).

Materi Pendidikan Agama Islam pada jenjang SMP membantu peserta didik memahami ajaran Islam melalui pembelajaran yang melibatkan pelatihan, bimbingan, pengajaran, dan pengalaman. Pembelajaran ini bisa dilakukan secara formal di sekolah, atau secara informal dan nonformal di rumah dan masyarakat. Tujuan utama PAI adalah untuk membina peserta didik agar mengerti ajaran Islam secara menyeluruh, dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Amril et al. 2024).

Manusia disebut sebagai makhluk sosial karena mereka selalu ingin berhubungan dengan orang lain, ingin memahami lingkungan di sekitarnya, serta ingin menyadari apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa tersebut mendorong individu untuk berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial yang hidup dalam kelompok, interaksi dan komunikasi antar sesama dalam kegiatan sehari-hari menjadi hal yang tidak terhindarkan (Iffah and Yasni 2022).

Konsep mengenai komunikasi tidak hanya mencakup cara berkomunikasi yang efektif, tetapi juga melibatkan etika dalam berkomunikasi. Al-Qur'an menyoroti betapa pentingnya komunikasi yang beradab, jujur, dan konstruktif untuk membangun hubungan antarmanusia dan menjaga keseimbangan sosial. Etika komunikasi ini sangat relevan di era modern, di mana membangun komunikasi yang efektif memerlukan sikap saling menghargai antara komunikator dan komunikan, baik di dunia maya maupun nyata. (Sukmaningtyas et al. 2024).

Etika komunikasi mencakup kepada cara bertata krama, tutur bahasa, perilaku. Antara yang lebih tua bagaimana bersikap kepada yang lebih muda, dan yang muda bagaimana berkomunikasi kepada yang lebih tua. Karena sikap kita sangat berpengaruh kepada kehidupan di masyarakat, contoh lingkungan masyarakat atau pertemanan akan lebih menerima keberadaan kita apabila berperilaku baik, mempunyai sopan santun, dan bertutur bahasa lemah lembut (Muntuan 2023).

Oleh karena itu, sebagai langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran etika komunikasi supaya membentuk kepribadian siswa yang berakhlakul karimah, agar berbicara dengan halus namun pesan dapat diterima secara jelas, tidak berbicara menggunakan bahasa yang kasar ataupun berkata kotor sampai mengeluarkan nama-nama binatang (Rizqi 2021). Maka perlu menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung pengajar dalam melakukan proses belajar, yaitu sebagai alat yang membantu agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Proses belajar mengajar diharapkan menjadi lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Fadilah et al. 2023).

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat visual verbal dan nonverbal, berisikan gambar yang berbentuk dan berkarakter kartun. Komik memiliki sifat yang sederhana dalam bentuk tampilannya namun memuat inti-inti pesan yang besar akan tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami (Munadi 2008). Seiring transformasi teknologi komik bertransmisi menjadi komik digital. Komik digital bisa diakses kapan saja dan di mana saja hanya dengan ponsel. Komik digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat ponsel. Komik ini disediakan melalui platform berbasis web yang dirancang khusus untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran ini. Website ini disediakan khusus agar para siswa bisa mengakses komik kapan saja dengan pilihan sub materi-materi yang akan menambah pemahaman siswa. Penggunaan komik digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam menganalisis dan mendiskusikan isu-isu kontemporer. Hal ini kemudian menjadi solusi atas rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran etika komunikasi (Payanti 2022).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Damarpuri and Taufik 2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan komik IPAS memenuhi kriteria kevalidan dengan nilai rata-rata 87,6% dan kriteria sangat praktis dengan rata-rata 94,4%. Penelitian lain oleh (Hasibuan, Hader, and Wulandari 2024) juga menunjukkan hasil yang sangat baik, yaitu memperoleh nilai rata-rata 93,4% dengan kategori sangat valid, dan 91,67% berdasarkan keefektifan penggunaan komik karena memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran. Penelitian terakhir dilakukan oleh (Prasastiningsih, Wahyudi, and Frans Aditia Wiguna 2023) memperoleh kevalidan media mencapai 88,75% dengan kriteria sangat valid, dan kepraktisan media 87,5% dengan kriteria sangat praktis.

Berdasarkan isu yang ditemukan oleh para peneliti serta penelitian sebelumnya tentang pengembangan media komik, peneliti dalam studi ini menciptakan media komik digital dalam pembelajaran Etika Komunikasi di lingkungan SMPN 156 Jakarta. Pembaruan dalam penelitian ini mengikuti abad 21 yaitu memanfaatkan kecanggihan teknologi ialah media komik digital. Selain itu, media komik digital berisi materi yang berfokus kepada etika komunikasi di lingkungan sekolah guna untuk pembentukan karakter siswa dan berakhlak mulia di lingkungan SMPN 156 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Studi ini termasuk dalam kategori *Research and Development (R&D)*. Teknik studi yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji bagaimana keefektifan dari produk yang sudah dibuat atau dikenal dengan teknik studi dan pengembangan (Sugiyono 2015). Studi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital tentang etika komunikasi yang dibuat dengan sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi, media dan penggunaan bagi praktisi pendidik. Studi ini menggunakan lima langkah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Yang menjadi subjek dalam studi ini yaitu tiga ahli materi, satu ahli media dan satu praktisi pendidik. Obyek studi yang diteliti adalah kelayakan media pembelajaran komik digital yang meliputi beberapa aspek yang dinilai antara lain kesesuaian materi, media grafis, penyajian, bahasa, serta efisiensi dan daya tarik media sebagai sarana pembelajaran. Studi ini dilakukan di SMP Negeri 156 Jakarta. Studi dilakukan secara bertahap antara bulan Oktober hingga Desember 2024 seiring dengan pengembangan media pembelajaran komik digital. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis validitas dengan menggunakan kriteria penskoran dan indeks *Aiken's V*.

Tabel 1 Kriteria Validitas Aiken V

Hasil Validasi	Kriteria Validitas	Teknik Pengukuran
$0,81 < V < 1,00$	Sangat tinggi	Diukur dengan menyebarkan angket kepada ahli media dan ahli materi
$0,61 < V < 0,80$	Tinggi	
$0,41 < V < 0,60$	Cukup	
$0,21 < V < 0,40$	Rendah	
$0,00 < V < 0,20$	Sangat rendah	

Data dari validasi ahli dianalisis menggunakan indeks *Aiken's V* untuk menentukan validitas setiap item. Nilai *Aiken's V* dihitung menggunakan formula:

$$V = \frac{\sum s}{n \cdot (c - 1)}$$

$s = x - lo$: Skor yang diberikan dikurangi skor terendah.

n : Jumlah Validator atau pakar ahli

c : nilai skor tertinggi pada skala penilaian

HASIL

Penggunaan Komik digital Untuk Meningkatkan Etika Komunikasi di Lingkungan SMPN 156 Jakarta ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu; Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation). Kami menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan komik dan kemudian hasil akhir dari komik yang telah dibuat, kami terbitkan dalam sebuah website yang dapat di akses kapan saja oleh siswa, dengan tujuan supaya memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahaman tentang Etika Komunikasi.

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap **Analisis**, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IX SMPN 156 Jakarta. Observasi dilakukan dengan dua orang guru untuk menggali informasi terkait penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dalam pengajaran etika komunikasi.

Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran yang umum digunakan meliputi buku paket, proyektor (infocus), Al-Qur'an, dan fasilitas mushola. Dalam penyampaian materi tentang etika komunikasi, salah satu guru menggunakan media berupa video YouTube, karton, dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru lainnya menerapkan model pembelajaran berbasis simulasi atau praktik langsung terhadap materi yang diajarkan, dengan menggunakan media seperti video YouTube dan presentasi berbasis Canva. Guru menekankan bahwa pembelajaran etika tidak hanya terbatas pada penyampaian materi atau pemberian tugas, tetapi juga harus diintegrasikan sebagai keterampilan yang dipraktikkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

Tantangan dalam menyampaikan materi etika komunikasi di SMPN 156 Jakarta sebagian besar disebabkan oleh keberagaman latar belakang keluarga dan lingkungan siswa. Hal ini menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran pada aspek psikomotorik yang berkaitan dengan etika komunikasi.

Terkait penggunaan media komik digital, salah satu guru menyatakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media pembelajaran berbasis komik digital Islami dianggap sebagai inovasi dalam pendidikan modern yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Namun, guru lainnya berpendapat bahwa penggunaan media komik untuk siswa tingkat SMP kurang relevan karena dianggap tidak sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini. Menurutnya, video pembelajaran atau simulasi langsung di kelas lebih efektif dalam menyampaikan materi etika komunikasi.

2. Tahap Desain Komik Digital

Tahap desain merupakan langkah awal yang krusial dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital. Setelah melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara mendalam dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 156 Jakarta, peneliti mengidentifikasi bahwa media pembelajaran yang ada sebelumnya, seperti buku teks, video, dan presentasi, belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami etika komunikasi secara komprehensif. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mulai merancang prototipe komik digital menggunakan aplikasi Canva.

Proses desain dilakukan secara sistematis untuk memastikan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disusun meliputi definisi etika komunikasi, dalil-dalil Al-Qur'an dan hadis yang relevan, jenis-jenis etika komunikasi, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dan hikmah dari pengamalan etika komunikasi. Setiap elemen visual, seperti gambar, warna, dan tata letak, dirancang untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman. Peneliti juga memastikan bahwa teks dalam komik menggunakan bahasa yang sederhana namun tetap informatif, agar relevan dengan tingkat pemahaman siswa SMP. Sebagai bagian dari desain ini, komik dirancang dalam bentuk digital agar dapat diakses kapan saja melalui platform berbasis web.

Gambar 1. Definisi Etika Komunikasi.



Gambar. 2 Dalil-Dalil Etika Komunikasi.



Gambar 3. Jenis-Jenis Etika Komunikasi.



Gambar 4. Contoh Penerapan Etika Komunikasi.



Gambar 5. Hikmah Penerapan Etika Komunikasi



3. Tahap Pengembangan Komik Digital

Setelah prototipe komik digital selesai dirancang, tahap berikutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dengan melibatkan tiga ahli materi dan satu ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian konten, kebermanfaatan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Para ahli menilai beberapa aspek, termasuk kejelasan materi, keterpaduan visual, dan daya tarik komik bagi siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital ini secara umum telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat beberapa masukan dari validator, seperti memperbesar ukuran teks agar lebih mudah dibaca, menyusun alur cerita agar lebih terstruktur, dan memperbaiki elemen visual tertentu untuk meningkatkan estetika. Peneliti kemudian melakukan revisi berdasarkan masukan tersebut.

Gambar 6. Pengembangan Dalil-Dalil Etika Komunikasi



4. Tahap Implementasi Media Komik Digital

Pada tahap *implementation*, komik sudah siap untuk bisa digunakan dalam proses pembelajaran Etika Komunikasi. Komik disajikan dalam bentuk digital yang diunggah pada platform berbasis website, sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah kapan saja. Isi keseluruhan komik menjelaskan secara mendalam apa itu etika komunikasi, tidak hanya itu komik ini juga menjangkau aspek tujuan pendidikan itu sendiri. Komik ini mencakup aspek tujuan pendidikan, termasuk pengembangan aspek kognitif melalui penyampaian informasi untuk memperluas wawasan siswa, serta aspek afektif dan psikomotorik melalui keterampilan praktis dan penguatan nilai-nilai etika.

Gambar 7. Tampilan Depan Website



5. Tahap Evaluasi dan Analisis Media Komik digital

Pada tahap *Evaluation* maka komik ini dikategorikan sudah layak untuk bisa diterapkan kepada siswa. Dengan beberapa masukan dari pakar ahli untuk perbaikan seperti pada tulisan yang terlalu kecil, sudah di ubah menjadi ukuran normal. Kemudian dalam runtutan alur cerita komik, yang sebelumnya berupa slide-slide yang terputus-putus selanjutnya digabung menjadi satu layar gambar supaya memudahkan dalam menyalurkan pesan dalam komik. Lalu pada sisi lain yang terdapat pada aspek penilaian materi, keterkaitan contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sudah cukup sesuai dengan isi materi komik. Kejelasan bahasa dan keterbacaan komik sudah cukup jelas, karena komik disajikan menggunakan bahasa yang efektif dan efisien. Pada penilaian ahli media, berkata bahwa media ini sudah cukup menarik, yang artinya media komik digital berbasis canva dengan website khusus sudah memenuhi kriteria kelayakan produk.

KESIMPULAN

Dalam zaman globalisasi ini guru selalu di tuntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman. Pada zaman dahulu belajar hanya menggunakan papan tulis dan spidol. Sampai zaman terus berkembang hingga saat ini muncul berbagai macam media pembelajaran, yang dapat digunakan untuk memudahkan kegiatan belajar. Dalam hal ini, media komik digital menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Maka berdasarkan uji validasi diperoleh hasil menunjukkan bahwa kelayakan materi pembelajaran mencapai nilai validitas sebesar 0,64, yang tergolong dalam kategori tinggi atau layak untuk digunakan. Sementara itu, aspek media memperoleh nilai validitas sebesar 0,93, yang tergolong dalam kategori sangat tinggi atau sangat layak. Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi etika komunikasi, di kelas IX SMP Negeri 156 Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, M., Panggabean, W. T., Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sultan, & Syarif Kasim. (2024). Belajar pendidikan agama Islam pada kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3114–3122. Retrieved from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/12855>.
- Dampuri, M. M., & Taufik, M. (2024). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 6052–6060.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hasibuan, R. I., Hader, A. E., & Wulandari, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-komik dengan menggunakan aplikasi Canva pada materi wujud zat dan perubahannya kelas IV sekolah dasar. *Dikdaya*, 14(2), 360–364. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.673>.
- Iffah, F., & Yasni, Y. F. (2022). Manusia sebagai makhluk sosial pertemuan. *Lathaif: Literasi Tafsir, Hadis dan Filologi*, 1(1), 38–47.
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kurikulum merdeka berbasis model problem-based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru* (1st ed.). Jakarta: Gaung Persada Press.

- Muntuan, M. V. (2023). Rendahnya rasa hormat siswa SD Inpres Makalonsouw kepada guru. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 375–381. <https://doi.org/10.5281/zenodo.757557>.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I*, 4(April), 464–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>.
- Prasastiningsih, R. T., Wahyudi, & Wiguna, F. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital Canva berbasis kearifan lokal pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5378–5391.
- Rizqi, W. T. (2021). Penanaman etika komunikasi Bisri Mustofa dalam proses pembelajaran di MA Nurul Islam Boyolali. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(2), 223–235. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i2.1631>.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmaningtyas, A. N. I., Nurrohim, A., Amatullah, A., Az-Zahra, F. S., Jundy, A. M., Lovely, T., & Haqq, M. S. (2024). Etika komunikasi Al-Qur'an dan relevansinya dengan komunikasi di zaman modern. *Jurnal Semiotika: Kajian Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 4(2), 557–576.
- Umar, H., & Masnawati, E. (2024). Peran lingkungan sekolah dalam pembentukan identitas remaja. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 191–204. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v3i2.137>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire pada program studi pendidikan agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>.
- Susanto, J. (2020). Etika komunikasi Islami. *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.51590/waraqat.v1i1.28>.