

Pengembangan Modul E-Komik *Canva* untuk Materi Cerita Pendek Gurindam 12 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Author:

Vinny Okter¹
Encik Abdulhajar²
Tety Kurmalasari³
Zaitun⁴

Affiliation:

Universitas Maritim Raja Ali
Haji^{1,2,3,4}

Corresponding email

2403070008@student.umrah.ac.id¹
encikabdulhajar@umrah.ac.id²
tety@umrah.ac.id³
zaitun@umrah.ac.id⁴

Histori Naskah:

Submit: 2026-06-03
Accepted: 026-08-08
Published: 2026-08-26



This is an Creative Commons License This work
is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0 International
License

Abstrak:

Perkembangan teknologi pembelajaran mendorong kebutuhan bahan ajar digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan karakteristik materi dan konteks budaya peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul berbasis e-komik *Canva* pada materi cerita pendek yang mengintegrasikan nilai Gurindam 12 untuk siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tanjungpinang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh tahapan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, validasi ahli, tes, dan dokumentasi. Subjek uji coba awal terdiri atas 9 siswa, sedangkan efektivitas produk diuji melalui desain *quasi-experimental* dengan kelompok eksperimen dan kontrol. Data dianalisis secara deskriptif, N-Gain, serta uji Mann-Whitney dan Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 4,59 dan ahli media sebesar 4,71 dengan kategori sangat layak. Uji kepraktisan menunjukkan skor rata-rata 3,22–3,67, dengan aspek kemudahan penggunaan dan alur e-komik memperoleh skor tertinggi. Efektivitas produk ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dari rata-rata 58,80 menjadi 79,20 dengan N-Gain 0,50, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 58,00 menjadi 62,80 dengan N-Gain 0,11. Uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai $p = 0,000$. Dengan demikian, modul e-komik *Canva* layak, praktis, dan efektif sebagai alternatif bahan ajar digital yang memadukan pembelajaran multimedia dengan nilai budaya lokal Gurindam 12 dalam pembelajaran cerita pendek.

Kata kunci: *Canva*; Cerita Pendek; E-Komik; Gurindam 12; Bahan Ajar Digital

Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital dalam bidang pendidikan mendorong pengembangan bahan ajar yang lebih adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Widodo et al., 2025). Pemanfaatan media digital memberikan peluang untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual, interaktif, dan mudah diakses (Azzahra & Prasetyo, 2024). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat dikembangkan untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam memahami teks dan materi sastra (Chumairoh & Fradana, 2025). Media

digital berbasis visual, termasuk e-comic, memiliki potensi dalam mendukung pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Khoirunnisaa et al., 2025). Pembelajaran cerita pendek memerlukan bahan ajar yang mampu menyajikan unsur intrinsik, alur, tokoh, latar, serta pesan cerita secara sistematis dan mudah dipahami (Sari & Kaylacika, 2025).

Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMK Negeri 3 Tanjungpinang, penggunaan bahan ajar digital pada materi cerita pendek masih belum optimal. Pembelajaran masih banyak memanfaatkan buku paket dan penjelasan guru, sedangkan penggunaan bahan ajar digital yang bersifat visual dan interaktif masih terbatas. Temuan awal tersebut tidak secara langsung menunjukkan rendahnya minat baca atau hasil belajar siswa, tetapi menunjukkan adanya kebutuhan untuk menyediakan alternatif bahan ajar yang lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah *e-comic*. *E-comic* menggabungkan teks, gambar, ilustrasi, dan dialog sehingga materi dapat disajikan melalui perpaduan narasi dan visual (Ramadhani & Safutri, 2025). Penelitian (Fitri, 2025) bahwa pengembangan *e-comic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan hasil positif terhadap pemahaman maupun minat belajar peserta didik. (Dika & Bektiningsih, 2023) menunjukkan bahwa *e-comic* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung pemahaman hasil belajar, sedangkan penelitian (Fianto et al., 2024) mengenai *e-comic* pada pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan potensinya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Penelitian dari (Akhyar et al., 2024) tentang komik digital juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat memberikan dampak terhadap minat dan hasil belajar ketika digunakan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan *Canva* menjadi salah satu pilihan dalam pengembangan bahan ajar digital karena menyediakan fitur visual dan desain yang dapat digunakan untuk menyusun materi pembelajaran. Penelitian (Sutinah & Suryaman, 2025) menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mendukung penyajian materi secara visual. Namun, penelitian tentang *Canva* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dilakukan masih banyak berfokus pada media visual atau media interaktif secara umum, sedangkan pengembangan modul berbasis *e-comic* yang secara khusus digunakan untuk menyajikan materi cerita pendek dengan integrasi karya sastra lokal masih relatif terbatas.

Selain aspek teknologi pembelajaran, integrasi budaya lokal menjadi aspek penting dalam pengembangan bahan ajar. Gurindam 12 karya Raja Ali Haji merupakan bagian penting dari khazanah sastra Melayu yang mengandung berbagai nilai kehidupan dan pendidikan karakter. Kajian terhadap Gurindam 12 menunjukkan adanya nilai religius, tanggung jawab, kejujuran, kesantunan, kepedulian sosial, dan nilai karakter lainnya yang relevan dengan pendidikan peserta didik. Integrasi kearifan lokal ke dalam media digital juga memiliki potensi untuk memperkuat pemahaman budaya dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Gurindam 12 tidak hanya relevan diposisikan sebagai objek apresiasi sastra, tetapi juga sebagai sumber nilai yang dapat dikontekstualisasikan ke dalam bahan ajar Bahasa Indonesia.

Meskipun penelitian terdahulu telah mengembangkan *e-comic* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan penelitian lainnya telah mengkaji pemanfaatan *Canva* maupun nilai pendidikan karakter dalam Gurindam 12, terdapat celah penelitian yang masih dapat dikembangkan. Penelitian tentang *e-comic* umumnya berfokus pada peningkatan pemahaman atau minat belajar pada materi Bahasa Indonesia tertentu, sedangkan penelitian berbasis *Canva* cenderung mengembangkan media visual atau interaktif tanpa mengintegrasikan secara spesifik materi cerita pendek dengan kearifan lokal Melayu. Di sisi lain, kajian

Gurindam 12 lebih banyak menempatkan karya tersebut sebagai sumber analisis nilai karakter dan kearifan lokal, bukan sebagai basis pengembangan produk bahan ajar digital berbentuk e-comic. Dengan demikian, gap penelitian terletak pada belum terintegrasinya tiga komponen tersebut secara utuh, yaitu *e-comic* sebagai format bahan ajar digital, *Canva* sebagai platform pengembangan, dan nilai Gurindam 12 Pasal 7 sebagai sumber konten cerita pendek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMK.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan modul berbasis *e-comic Canva* yang mengadaptasi nilai-nilai Gurindam 12 Pasal 7 ke dalam materi cerita pendek untuk siswa kelas XI SMK. Produk tidak sekadar mengubah materi cetak menjadi format digital, tetapi mengonstruksi materi cerita pendek melalui kombinasi narasi, ilustrasi, dialog, dan nilai budaya Melayu sehingga materi sastra disajikan dalam bentuk yang lebih kontekstual. Pengembangan tersebut sekaligus menghubungkan inovasi teknologi pembelajaran dengan pelestarian kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan modul berbasis *e-comic Canva* pada materi cerita pendek yang mengintegrasikan nilai-nilai Gurindam 12 Pasal 7 bagi siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tanjungpinang. Produk yang dikembangkan selanjutnya diuji dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas berdasarkan hasil validasi ahli, respons peserta didik, serta hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan produk. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menghasilkan bahan ajar digital yang tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga menawarkan pendekatan yang menggabungkan teknologi digital, pembelajaran sastra, dan penguatan apresiasi terhadap budaya Melayu.

Studi Literatur

Bahan Ajar Digital

Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang memuat materi, informasi, aktivitas, dan petunjuk yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Mallu & Samsuriah, 2020). Perkembangan teknologi telah memperluas bentuk bahan ajar dari format cetak menuju format digital yang memungkinkan integrasi teks, gambar, suara, animasi, dan berbagai elemen visual (D. C. Nisa et al., 2024). Perubahan tersebut memberikan peluang untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang lebih fleksibel (Widodo et al., 2025). Namun, digitalisasi bahan ajar tidak secara otomatis menjadikan pembelajaran lebih efektif. Keberadaan unsur visual dan teknologi perlu disertai desain pembelajaran yang mempertimbangkan cara peserta didik menerima dan mengolah informasi. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital dalam penelitian ini tidak diarahkan sekadar mengubah modul cetak menjadi bentuk elektronik, tetapi merancang ulang penyajian materi cerita pendek melalui kombinasi narasi dan visual yang memiliki fungsi pedagogis.

Teori Multimedia Learning sebagai Landasan Desain

Landasan konseptual utama penggunaan e-komik dalam penelitian ini adalah *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* yang dikembangkan oleh (Mayer, 2014) bahwa pembelajaran multimedia melibatkan pemrosesan informasi melalui saluran visual/piktorial dan verbal. Pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna ketika kata dan gambar disusun secara tepat sehingga peserta didik dapat membangun hubungan antara representasi verbal dan visual (Zunidar et al., 2026). Implikasinya terhadap pengembangan bahan ajar adalah bahwa gambar tidak seharusnya digunakan hanya sebagai dekorasi (A. A. L. Putri & Lestari, 2025). Setiap ilustrasi, dialog, dan teks perlu memiliki fungsi dalam membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap materi (Lailli et al., 2026). Prinsip multimedia juga menekankan pentingnya menghindari informasi yang tidak relevan agar unsur visual tidak justru membebani proses

kognitif peserta didik (Abidin et al., 2026). Dengan demikian, teori multimedia memberikan dasar untuk menentukan bagaimana materi cerita pendek disajikan, bukan hanya media apa yang digunakan.

Media komik memiliki potensi sebagai media pembelajaran karena mengintegrasikan teks dan visual dalam struktur naratif (Hukom, 2025). Kajian sistematis terhadap penggunaan komik sebagai media pembelajaran di Indonesia menunjukkan bahwa penelitian pengembangan merupakan salah satu pendekatan yang dominan digunakan untuk menghasilkan media komik pendidikan. Hal tersebut memperkuat relevansi penggunaan format komik dalam penelitian pengembangan, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa efektivitas komik tetap bergantung pada konteks materi, desain, dan karakteristik peserta didik.

E-Komik sebagai Bentuk Implementasi Multimedia

E-komik merupakan bentuk komik yang dikembangkan dalam format digital dan dapat memadukan teks, gambar, ilustrasi, dialog, serta alur cerita dalam satu kesatuan (Sanjaya et al., 2026). Karakteristik tersebut memiliki hubungan langsung dengan teori multimedia karena e-komik menyediakan dua bentuk representasi utama, yaitu verbal melalui teks dan dialog serta visual melalui gambar dan ilustrasi (N. L. K. E. A. Putri & Ambara, 2024). Dalam pembelajaran cerita pendek, karakteristik tersebut menjadi relevan karena materi sastra pada dasarnya memiliki unsur naratif yang dapat divisualisasikan. Tokoh, latar, konflik, alur, dan pesan dapat direpresentasikan melalui kombinasi narasi dan gambar. Dengan demikian, e-komik dalam penelitian ini bukan sekadar dipilih karena dianggap lebih menarik, tetapi karena format tersebut sesuai dengan kebutuhan representasi materi cerita. Meskipun demikian, penggunaan e-komik tidak dapat diasumsikan selalu menghasilkan peningkatan hasil belajar. Kajian literatur menunjukkan bahwa komik pendidikan memiliki potensi untuk mendukung motivasi, kreativitas, dan pemahaman konsep, tetapi keberhasilannya tetap dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan karakteristik produk yang dikembangkan. Oleh sebab itu, penelitian ini menempatkan efektivitas e-komik sebagai hasil yang perlu diuji, bukan sebagai asumsi awal.

Canva sebagai Teknologi Pengembangan E-Komik

Canva dalam penelitian ini diposisikan bukan sebagai teori pembelajaran, melainkan sebagai platform produksi yang digunakan untuk menerapkan prinsip desain multimedia ke dalam produk e-komik. *Canva* menyediakan berbagai elemen visual, seperti ilustrasi, gambar, tipografi, tata letak, dan template yang memungkinkan pengembang menyusun materi secara visual (Arisyanto et al., 2025). *Canva* dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan (Kurnia et al., 2025). Penelitian mengenai bahan ajar digital berbasis *Canva*, misalnya dari (Mubarokah et al., 2026) menunjukkan bahwa produk dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran literasi dan diuji berdasarkan aspek kelayakan serta kepraktisan. Kajian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Canva* memiliki potensi mendukung keterlibatan dan hasil belajar, meskipun dampaknya tetap perlu dilihat berdasarkan konteks mata pelajaran dan desain pembelajarannya. Dengan demikian, posisi *Canva* dalam penelitian ini perlu dibedakan dari posisi e-komik dan teori multimedia. Teori multimedia menjelaskan prinsip kognitif dalam penyajian informasi, e-komik merupakan bentuk media yang menerapkan kombinasi verbal-visual, sedangkan *Canva* merupakan perangkat yang digunakan untuk menghasilkan produk tersebut. Perbedaan ini penting agar penggunaan *Canva* tidak diperlakukan sebagai teori yang secara langsung menjelaskan efektivitas pembelajaran.

Gurindam 12 sebagai Sumber Konten dan Konteks Budaya

Gurindam 12 karya Raja Ali Haji digunakan dalam penelitian ini sebagai sumber konten budaya yang diintegrasikan ke dalam materi cerita pendek (Fani et al., 2025). Gurindam 12 memiliki kandungan nilai

moral dan kehidupan yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran karakter (Agustina & Sumitro, 2026). Penelitian dari (H. Nisa et al., 2026) mengenai pembelajaran Gurindam 12 menunjukkan bahwa karya tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik. Namun, integrasi Gurindam 12 dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menjadikan peserta didik sekadar menghafal isi gurindam. Nilai yang terdapat dalam Pasal 7 dikontekstualisasikan ke dalam cerita pendek sehingga peserta didik memperoleh pengalaman memahami nilai melalui struktur cerita, tokoh, konflik, dialog, dan penyelesaian masalah (Husna et al., 2026). Dengan pendekatan tersebut, Gurindam 12 berfungsi sebagai sumber nilai dan konteks budaya, sedangkan cerita pendek berfungsi sebagai bentuk naratif untuk mengontekstualisasikan nilai tersebut (Prasetyawati, 2025). Posisi ini memberikan perbedaan penting dibandingkan penggunaan Gurindam 12 sebagai materi apresiasi sastra secara langsung. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan relevansi Gurindam 12 dalam pendidikan karakter, tetapi penelitian ini mengembangkannya lebih lanjut ke dalam produk bahan ajar digital berbentuk e-komik. Dengan demikian, unsur budaya tidak ditempatkan sebagai tambahan dekoratif, tetapi menjadi bagian dari isi pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan modul berbasis e-komik *Canva* yang valid, praktis, dan efektif pada materi cerita pendek yang mengintegrasikan nilai-nilai Gurindam 12 Pasal 7 untuk siswa kelas XI. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Tanjungpinang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Pengembangan produk dilakukan melalui sepuluh tahap (Borg & Gall, 1984) yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi produk utama (*main product revision*), (6) uji coba lapangan utama (*main field testing*), (7) revisi produk operasional (*operational product revision*), (8) uji coba operasional (*operational field testing*), (9) revisi produk akhir (*final product revision*), dan (10) diseminasi serta implementasi (*dissemination and implementation*).

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan observasi serta penyebaran angket kebutuhan kepada 50 siswa. Data tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, dan preferensi terhadap media pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai media pembelajaran digital dan menganggap materi cerita pendek lebih mudah dipahami apabila disertai gambar atau ilustrasi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan materi cerita pendek, pemilihan nilai Gurindam 12 Pasal 7, penyusunan alur cerita, karakter, dialog, ilustrasi, dan rancangan tampilan. Produk dikembangkan menggunakan *Canva* dan selanjutnya dikemas dalam format *flipbook* digital agar dapat diakses melalui perangkat digital.

Subjek uji coba dipilih secara bertahap sesuai dengan tahapan pengembangan. Uji coba lapangan awal melibatkan 9 siswa kelas XI dengan kemampuan heterogen dan dilaksanakan pada 30–31 Maret 2026. Uji coba ini bertujuan memperoleh data awal mengenai kepraktisan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan respons siswa terhadap produk. Selanjutnya, uji coba lapangan utama dan uji operasional melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan modul berbasis e-komik *Canva*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar yang biasa digunakan di sekolah. Jumlah siswa pada masing-masing kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik pada kelas yang ditetapkan sebagai subjek uji coba.

Produk awal divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup aspek isi, capaian pembelajaran, kedalaman materi, keterpaduan, kebahasaan, dan muatan nilai, sedangkan validasi ahli media

mencakup desain visual, keselarasan gambar dan teks, unsur visual, unsur verbal, serta fungsionalitas media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan media, angket kebutuhan siswa, angket respons atau kepraktisan, lembar observasi, serta soal *pretest* dan *posttest*. Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi dengan melibatkan ahli yang sesuai dengan bidang materi dan media pembelajaran. Validitas empiris butir soal dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan reliabilitas instrumen angket dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan layak digunakan setelah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas yang telah ditetapkan.

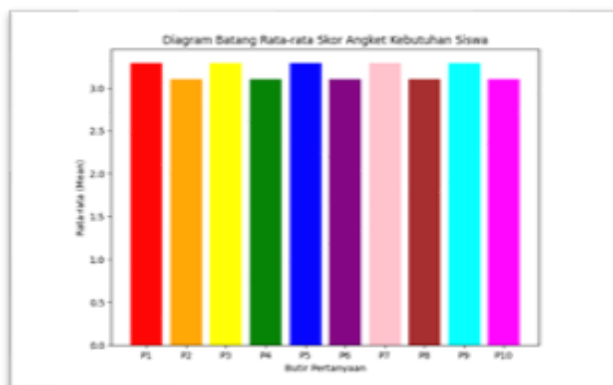
Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan produk. Skor validasi ahli materi dan ahli media dihitung berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4,59, sedangkan validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,71, yang keduanya termasuk kategori sangat baik atau sangat layak. Kepraktisan produk dianalisis berdasarkan respons siswa. Pada uji coba lapangan awal terhadap 9 siswa, rata-rata skor kepraktisan berada pada rentang 3,22–3,67. Efektivitas produk diuji melalui desain *quasi-experimental* dengan pola *pretest-posttest control group design*. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan modul berbasis e-komik *Canva*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran dan bahan ajar yang biasa digunakan. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran. Data hasil belajar dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat. Apabila data memenuhi asumsi parametrik, perbedaan hasil belajar dianalisis menggunakan *paired-samples t-test* untuk perbandingan dalam kelompok dan *independent-samples t-test* untuk perbandingan antarkelompok. Apabila asumsi parametrik tidak terpenuhi, digunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney. Peningkatan hasil belajar juga dianalisis menggunakan N-Gain, sedangkan besarnya perbedaan dapat diperkuat dengan perhitungan *effect size*. Taraf signifikansi ditetapkan sebesar 0,05.

Hasil uji coba digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk. Revisi dilakukan pada aspek teknis, visual, dan verbal, termasuk perbaikan navigasi, tata letak, kualitas ilustrasi, ukuran huruf, dialog, ejaan, serta penguatan nilai-nilai moral yang bersumber dari Gurindam 12. Salah satu hasil uji coba awal menunjukkan perlunya peningkatan ukuran huruf dari 7 menjadi 10 untuk meningkatkan keterbacaan produk. Produk akhir kemudian diimplementasikan dan didiseminasikan secara terbatas dalam format *flipbook* digital yang dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar.

Hasil

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan angket terhadap 50 siswa kelas XI SMK Negeri 3 Tanjungpinang.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai media pembelajaran digital dibandingkan bahan ajar konvensional. Siswa juga menyatakan bahwa materi cerita pendek lebih mudah dipahami apabila disertai gambar atau ilustrasi. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan modul berbasis e-komik *Canva* yang memadukan teks, visual, dan alur cerita dalam penyajian materi.

Hasil Validasi Produk

Produk awal berupa modul berbasis e-komik *Canva* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup aspek isi, capaian pembelajaran, kedalaman materi, keterpaduan, kebahasaan, dan muatan nilai. Hasil validasi memperoleh rata-rata 4,59 dengan kategori sangat baik/sangat layak. Validasi ahli media yang mencakup desain visual, keselarasan gambar dan teks, unsur visual dan verbal, serta fungsionalitas memperoleh rata-rata 4,71 dengan kategori sangat baik/sangat layak.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk

Validator	Rata-rata	Kategori
Ahli materi	4,59	Sangat baik/sangat layak
Ahli media	4,71	Sangat baik/sangat layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kelayakan isi dan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Beberapa revisi tetap dilakukan, terutama pada fitur navigasi dan unsur interaktif media.

Hasil Uji Kepraktisan

Uji coba lapangan awal melibatkan 9 siswa kelas XI dengan kemampuan heterogen. Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh data responden dapat dianalisis tanpa *missing value*. Skor rata-rata kepraktisan berada pada rentang 3,22–3,67. Aspek kemudahan penggunaan dan alur e-komik memperoleh skor tertinggi sebesar 3,67, sedangkan aspek kejelasan petunjuk dan efisiensi waktu pemahaman berada pada rentang 3,22–3,33.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Awal

Aspek	Skor Rata-rata
Kemudahan penggunaan dan alur e-komik	3,67
Kejelasan petunjuk	3,22–3,33

Efisiensi waktu pemahaman	3,22–3,33
---------------------------	-----------

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan e-komik dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Masukan utama berkaitan dengan ukuran huruf yang terlalu kecil. Oleh karena itu, ukuran font direvisi dari 7 menjadi 10 untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan penggunaan.

Efektivitas Modul Berbasis E-Komik *Canva*

Efektivitas produk diuji melalui desain *quasi-experimental* dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Pretest	Posttest	Peningkatan	N-Gain	Kategori N-Gain
Kontrol	58,00	62,80	4,80	0,11	Rendah/tidak efektif
Eksperimen	58,80	79,20	20,40	0,50	Sedang/cukup efektif

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan skor pada kelas eksperimen mencapai 20,40 poin, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 4,80 poin. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,11, sehingga penggunaan modul berbasis e-komik *Canva* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Hasil Uji Statistik

Pengujian statistik menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Mann–Whitney menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan modul berbasis e-komik *Canva* berkaitan dengan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Analisis Wilcoxon pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan tidak hanya terjadi pada sebagian peserta didik, tetapi ditemukan pada seluruh siswa dalam kelompok eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji Statistik

Analisis	Hasil	Keputusan
Mann–Whitney	Sig. = 0,000	Terdapat perbedaan signifikan
Wilcoxon kelas eksperimen	Seluruh siswa meningkat	Terdapat peningkatan hasil belajar
N-Gain kontrol	0,11	Rendah/tidak efektif
N-Gain eksperimen	0,50	Sedang/cukup efektif

Hasil Observasi Pembelajaran

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa penggunaan e-komik membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Visualisasi dan alur cerita membantu siswa memahami materi cerita pendek berbasis Gurindam 12. Selain peningkatan pada aspek kognitif, ditemukan pula perkembangan pada kerja sama, tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran.

Revisi dan Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, revisi produk dilakukan pada aspek teknis, visual, dan verbal. Perbaikan mencakup konsistensi navigasi, tata letak, kualitas ilustrasi, penyederhanaan dialog, perbaikan ejaan dan tanda baca, serta penguatan nilai moral Gurindam 12 agar lebih kontekstual.

Produk akhir kemudian diimplementasikan dan didiseminasikan secara terbatas dalam format *flipbook* digital yang dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa produk dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita pendek berbasis Gurindam 12.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan siswa terhadap media digital dan visual menjadi dasar penting dalam pengembangan e-komik. Preferensi siswa terhadap media digital serta kemudahan memahami cerita pendek ketika disertai ilustrasi menunjukkan bahwa karakteristik materi perlu dipertimbangkan dalam pemilihan bahan ajar. Cerita pendek tidak hanya menyampaikan informasi dalam bentuk verbal, tetapi juga membangun gambaran mengenai tokoh, latar, konflik, suasana, dan rangkaian peristiwa. Oleh karena itu, penggunaan e-komik yang memadukan teks, dialog, dan ilustrasi memberikan bentuk representasi yang relevan dengan karakteristik materi sastra.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui saluran visual/piktorial dan auditori/verbal yang memiliki kapasitas terbatas. (Mayer, 2014) menjelaskan bahwa teori pembelajaran multimedia didasarkan pada asumsi adanya “*dual channels for visual/pictorial and auditory/verbal processing*”. Selain itu, prinsip multimedia menyatakan bahwa peserta didik dapat belajar lebih mendalam melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan kata saja (Mayer, 2014). Prinsip tersebut relevan dengan karakteristik e-komik yang menggabungkan teks, dialog, ilustrasi, dan alur cerita. Dalam konteks penelitian ini, ilustrasi bukan sekadar unsur dekoratif, tetapi berfungsi membantu peserta didik membangun representasi mengenai tokoh, latar, peristiwa, dan hubungan antarkeadaan dalam cerita.

Kesesuaian antara karakteristik e-komik dan teori multimedia dapat menjelaskan mengapa produk memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dari ahli materi dan ahli media. Temuan ini sejalan dengan (Dika & Bektiningsih, 2023) yang mengembangkan *e-comic* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan 33 siswa kelas V. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar Bahasa Indonesia. Hasil penelitian (Islamiyah & Atmazaki, 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *e-comic* berbantuan *Problem Based Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan nilai signifikansi 0,000 serta memperoleh respons siswa sebesar 85%. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu tersebut, tetapi memberikan konteks yang berbeda karena e-komik dikembangkan untuk materi cerita pendek pada jenjang SMK dan diintegrasikan dengan nilai budaya Melayu melalui Gurindam 12.

Namun, hasil validasi yang tinggi tidak berarti bahwa produk telah sempurna sejak awal. Uji coba lapangan menunjukkan bahwa aspek tertentu masih memerlukan perbaikan, terutama kejelasan petunjuk, efisiensi waktu pemahaman, dan ukuran huruf. Revisi ukuran font menunjukkan bahwa kualitas media tidak hanya ditentukan oleh penilaian ahli, tetapi juga oleh pengalaman langsung pengguna. Temuan ini memperlihatkan pentingnya proses iteratif dalam penelitian pengembangan. Validasi ahli memberikan perspektif profesional terhadap isi dan desain, sedangkan siswa memberikan informasi mengenai keterbacaan dan kemudahan penggunaan yang mungkin tidak sepenuhnya teridentifikasi pada tahap

validasi. Dengan demikian, proses revisi menjadi mekanisme untuk meningkatkan kesesuaian produk dengan karakteristik pengguna.

Dalam konteks tersebut, *Canva* perlu dipahami sebagai sarana pengembangan, bukan sebagai faktor tunggal yang menyebabkan peningkatan hasil belajar. *Canva* memungkinkan pengembang mengatur teks, ilustrasi, warna, tata letak, dan berbagai elemen visual sehingga prinsip multimedia dapat diterapkan secara praktis. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan terletak pada penggunaan *Canva* semata, melainkan pada bagaimana perangkat tersebut digunakan untuk menghasilkan e-komik dengan struktur naratif dan konten budaya tertentu. Posisi ini penting karena penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *e-comic* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia (Dika & Bektiningsih, 2023).

Aspek yang memberikan kekhasan pada produk adalah integrasi Gurindam 12 Pasal 7. Gurindam 12 karya Raja Ali Haji memiliki kandungan nilai moral dan pendidikan yang relevan untuk pembelajaran. (Mujiyanto & Rakhmawati, 2018) mengidentifikasi tiga kelompok nilai utama dalam Gurindam 12, yaitu “nilai religius Islami; tuntunan perilaku dan pengendalian diri; dan pengelolaan pikiran dan perasaan manusia.” Kajian tersebut juga menunjukkan bahwa Gurindam 12 mengandung ajaran perilaku, tuntunan moral, dan nilai pendidikan karakter yang relevan lintas waktu (Mujiyanto & Rakhmawati, 2018). Temuan tersebut memberikan landasan bahwa Gurindam 12 tidak hanya memiliki nilai sastra dan historis, tetapi juga memiliki potensi pedagogis.

Penelitian ini mengembangkan pemanfaatan Gurindam 12 dalam bentuk yang berbeda. Nilai yang terdapat dalam Gurindam 12 tidak ditempatkan hanya sebagai objek apresiasi sastra atau materi karakter, tetapi digunakan sebagai sumber konstruksi cerita pendek yang kemudian disajikan melalui e-komik. Dengan cara tersebut, nilai budaya dikontekstualisasikan melalui tokoh, dialog, konflik, dan peristiwa. Integrasi ini membuat teknologi digital berfungsi sebagai sarana untuk mempertahankan relevansi sastra lokal dalam lingkungan belajar peserta didik. Dengan demikian, kebaruan penelitian lebih tepat diletakkan pada integrasi e-komik, teknologi *Canva*, pembelajaran cerita pendek, dan nilai budaya Gurindam 12, bukan pada penggunaan e-komik atau *Canva* secara terpisah.

Efektivitas produk terlihat dari peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui kemampuan e-komik mengubah penyajian cerita pendek yang dominan tekstual menjadi informasi yang lebih terstruktur melalui panel, ilustrasi, dialog, dan narasi. Peserta didik tidak hanya membaca informasi secara linear, tetapi memperoleh representasi visual yang membantu mengonstruksi hubungan antara tokoh, latar, konflik, dan alur cerita. Mekanisme tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa peserta didik melakukan proses pemilihan kata dan gambar yang relevan, mengorganisasikan representasi verbal dan visual, kemudian mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya (Mayer, 2014).

Temuan tersebut konsisten dengan (Dika & Bektiningsih, 2023) yang menunjukkan potensi *e-comic* dalam mendukung pemahaman hasil belajar Bahasa Indonesia. (Basir et al., 2025) juga menemukan bahwa *e-comic* berbantuan *Problem Based Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Kesamaan tersebut memperkuat argumentasi bahwa *e-comic* dapat menjadi media yang mendukung capaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, penelitian ini memiliki konteks berbeda karena dilakukan pada siswa kelas XI SMK dan mengintegrasikan Gurindam 12 dalam materi cerita pendek. Perbedaan konteks tersebut memperluas penerapan *e-comic* dari pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang dasar ke pembelajaran sastra pada jenjang SMK dengan orientasi budaya lokal.

Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar tidak dapat sepenuhnya dikaitkan dengan *Canva* atau e-komik secara terpisah. Proses pembelajaran tetap melibatkan peran guru, karakteristik siswa, materi yang digunakan, dan strategi pembelajaran yang menyertai penggunaan media. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat dimaknai bahwa penggunaan modul berbasis e-komik *Canva* dalam konteks pembelajaran yang diteliti memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol. Interpretasi ini lebih hati-hati karena desain penelitian menggunakan *quasi-experimental* sehingga karakteristik awal antarkelas tidak sepenuhnya dapat dikendalikan melalui randomisasi.

Hasil observasi mengenai keterlibatan, kerja sama, tanggung jawab, dan kepercayaan diri siswa juga perlu ditafsirkan secara proporsional. Visualisasi, alur cerita, dan interaktivitas e-komik dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk memperhatikan dan berinteraksi dengan materi. Akan tetapi, karena aspek afektif dan karakter dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan belum diukur menggunakan instrumen psikometrik khusus, temuan tersebut lebih tepat dipahami sebagai indikasi perilaku positif selama pembelajaran, bukan bukti definitif peningkatan karakter. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji perubahan karakter dengan instrumen yang valid dan pengamatan dalam periode yang lebih panjang.

Secara keseluruhan, temuan penelitian memperlihatkan bahwa kekuatan produk tidak berada pada satu unsur secara terpisah, tetapi pada integrasi antara teori multimedia, format e-komik, teknologi *Canva*, dan konten budaya Gurindam 12. Teori multimedia memberikan dasar kognitif mengenai penggunaan representasi verbal dan visual; e-komik menjadi bentuk penyajian materi; *Canva* menyediakan sarana untuk merancang dan mengemas media; sedangkan Gurindam 12 memberikan konteks budaya dan nilai yang dikembangkan ke dalam cerita pendek. Integrasi tersebut menjadi kontribusi utama penelitian karena penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas atau kelayakan *e-comic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian ini menambahkan dimensi budaya lokal melalui Gurindam 12.

Implikasinya, pengembangan bahan ajar digital tidak cukup diarahkan pada modernisasi bentuk media, tetapi perlu mempertimbangkan kesesuaian antara teknologi, struktur materi, prinsip kognitif pembelajaran, dan konteks budaya peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, e-komik dapat menjadi alternatif untuk memvisualisasikan materi sastra sekaligus membuka ruang bagi pengintegrasian karya sastra lokal. Namun, generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati karena penelitian dilaksanakan pada satu sekolah, menggunakan materi yang spesifik, dan uji coba awal melibatkan sembilan siswa. Penelitian berikutnya dapat menguji produk pada sampel yang lebih besar dan konteks sekolah yang lebih beragam serta menambahkan pengukuran literasi membaca, retensi hasil belajar, motivasi, dan karakter secara lebih terstruktur.

Dengan demikian, keberhasilan modul dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai hasil dari digitalisasi bahan ajar yang dirancang secara pedagogis dan kontekstual. E-komik menyediakan representasi visual-naratif, teori multimedia memberikan landasan pengorganisasian informasi, *Canva* memungkinkan pengembangan media secara fleksibel, dan Gurindam 12 memberikan substansi budaya yang memperkaya pembelajaran cerita pendek. Kombinasi tersebut menjadikan produk bukan sekadar media digital, melainkan bahan ajar yang mempertemukan pembelajaran sastra, teknologi, dan budaya lokal dalam satu pengalaman belajar.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa modul berbasis e-komik *Canva* pada materi cerita pendek yang mengintegrasikan nilai Gurindam 12 layak digunakan sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia kelas XI SMK. Kelayakan produk ditunjukkan melalui penilaian ahli materi dan ahli media yang berada pada kategori

sangat layak, sedangkan hasil uji coba menunjukkan bahwa produk dapat digunakan oleh siswa setelah dilakukan penyempurnaan pada aspek keterbacaan, petunjuk penggunaan, navigasi, dan penyajian visual. Efektivitas produk ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, disertai hasil uji Mann–Whitney yang menunjukkan perbedaan signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi unsur verbal dan visual dalam e-komik, ketika dipadukan dengan konten cerita yang kontekstual, dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi sastra.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa e-komik *Canva* dapat menjadi alternatif bahan ajar digital yang memadukan prinsip multimedia, karakteristik materi, kebutuhan siswa, dan konteks budaya lokal melalui Gurindam 12. Pengembangannya perlu didukung validasi, uji pengguna, dan revisi iteratif agar produk tidak hanya menarik, tetapi juga mudah digunakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah, materi spesifik, sampel uji awal yang terbatas, dan desain *quasi-experimental*. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel dan sekolah yang lebih beragam serta mengembangkan e-komik pada materi lain dengan mengukur literasi, motivasi, retensi belajar, dan karakter menggunakan instrumen yang tervalidasi.

Referensi

- Abidin, Z., Wibowo, S., & Hartono, R. (2026). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) dalam Pembelajaran ‘Penalaran Umum’ di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Bintang Pelajar, Bogor. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 3(2), 596–615. <https://doi.org/10.62710/5ytce85>
- Agustina, I., & Sumitro, W. H. (2026). Relevansi Konsep Etika Gurindam Dua Belas Karya Raja Ali Haji terhadap Pengembangan Karakter Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 909–915. <https://doi.org/10.53398/alaman.v3i2.797>
- Akhyar, M. M., Yulianto, E., & Hilaliyah, H. (2024). The Use Of Nominal Phrases In Agrina Magazine To Improve The Understanding Of Indonesian Structure In The Life Context. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(2), 16–29. <https://doi.org/10.63760/jupesoshum.v1i2.6>
- Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, M. (2025). *Media Grafis dalam Pendidikan Dasar Pendekatan Berbasis Kasus untuk Pembuatan Media Pembelajaran*. Cahya Ghani Recovery.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55.
- Basir, M. A., Suyitno, A., Aminudin, M., & Maharani, H. R. (2025). Strengthening Teacher Competence in the Harapan Bunda Semarang Learning Community through E-Comics Based Learning: Penguatan Kompetensi Guru di Komunitas Belajar Harapan Bunda, Semarang melalui Pembelajaran Berbasis E-Comic. *Altifani Journal: International Journal of Community Engagement*, 5(2), 83–92. <https://doi.org/10.32502/altifani.v5i2.251>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3), 274–274. <https://doi.org/10.2307/3121583>

- Chumairoh, A. A. W., & Fradana, A. N. (2025). Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 955–966. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6362>
- Dika, N. S., & Bektiningsih, K. (2023). E-Comic Improves Understanding of Indonesian Language Learning Results. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(3), 403–409. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i3.66865>
- Fani, A. A., Kallabe, N. azizah, Abdurrahmansyah, & Fauzi, M. (2025). Relevansi Gurindam Dua Belas dalam Pendidikan Agama Islam: Pemikiran Raja Ali Haji untuk Generasi Alpha. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 293–307. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37835>
- Fianto, Z. A., Indriani, F., Senen, A., Oktaviani, C., & Nasien, D. (2024). Development of E-Comic to Increase the Spirit of Mutual Cooperation and Learning Achievement of Elementary School Students. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(4), 3282–3295. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i4.11932>
- Fitri, H. (2025). *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Layanan Informasi Bimbingan Konseling Dengan Tema Meningkatkan Pemahaman Kecerdasan Emosional Peserta Didik* [Diploma, UIN RADEN INTAN LAMPUNG]. <https://repository.radenintan.ac.id/41643/>
- Hukom, J. (2025). Integrasi Teori Konstruktivisme dalam Desain Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 2(5), 47–52. <https://doi.org/10.70134/identik.v2i5.926>
- Husna, A., Putri, R. I. I., Zulkardi, Z., & Putra, J. D. (2026). *Literasi Matematika dalam Konteks Wisata Budaya di Kepulauan Riau*. CV Eureka Media Aksara.
- Islamiyah, P. & Atmazaki. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *EDU RESEARCH*, 5(4), 1000–1007. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.496>
- Khoirunnisaa, A., Aldani, V., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Dampak Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 59–66. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v3i2.912>
- Kurnia, Y., Sihombing, R. E., Wiyono, W., & Pataropura, A. (2025). Peningkatan Kreativitas Digital melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan Menggunakan Canva pada SMK Penerus Bangsa. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 200–211. <https://doi.org/10.32877/nr.v4i2.2234>
- Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Y., Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory. *JURNAL MULTIDISIPLIN ILMU AKADEMIK*, 3(2), 976–989. <https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Mallu, S., & Samsuriah, S. (2020). Implementasi Articulate Storyline dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital pada STMIK Profesional Makassar. *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI)*, 102–104.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

- Mubarakah, N., Rahmawati, F., Yuliana, E., Eksanti, H. R., & Bintang, I. (2026). Peran *Canva* dalam Pengembangan Keterampilan Digital Marketing Wirausaha. *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, 3(2), 264–279. <https://doi.org/10.71153/jimmi.v3i2.608>
- Mujiyanto, Y., & Rakhmawati, A. (2018). *Kupas tuntas gurindam 12: Apresiasi sastra klasik sebagai upaya menjayakan bahasa dan sastra Indonesia*.
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655–1661. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2468>
- Nisa, H., Sholiha, S. B., Niswah, C., & Maryamah. (2026). Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Gurindam Dua Belas Karya Raja Ali Haji Dalam Kurikulum Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 106–120. <https://doi.org/10.53649/r8qq7n80>
- Prasetyawati, H. A. E. (2025). *Pespektif Moral dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Karya Sastra*. CV. Pustaka El Queena.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555–1573.
- Putri, N. L. K. E. A., & Ambara, D. P. (2024). Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 195–204. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.77695>
- Ramadhani, R., & Safutri, L. W. (2025). Pengembangan media e-comic untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab pada siswa di SD Negeri 1 Seulalah. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial Dan Lingkungan*, 2(2), 102–114. <https://doi.org/10.58881/kpsbsl.v2i2.107>
- Sanjaya, I. M. G. D., Swadnyana, I. B. Y., Sujana, I. W., Apsari, K. H. K., & Agata, A. A. (2026). E-Komik Edukatif Berbasis Satua Bali “Ni Diah Tantri” Sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 13(2), 133–141. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v13i2.114497>
- Sari, N. E. P., & Kaylacika, K. (2025). Pengembangan Konten Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Media Sosial: Strategi Dan Implementasi Digital. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(2), 93–99. <https://doi.org/10.51903/jtikp.v16i2.1129>
- Sutinah, T., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 6(9), 1390–1402. <https://doi.org/10.57171/jpqe9b21>
- Widodo, D. P., Judijanto, L., Riska, F. M., Febriyanti, R., & Karuru, P. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zunidar, Z., Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *AMI*, 4(1), 84–90.