

PEMANFAATAN CANVA FOR EDUCATION UNTUK PEMBUATAN KOMIK BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI SMA NEGERI I BANTAENG

Utilization Canva For Education For The Making Of Indonesian Language Teaching Materials In Limited Face To Face Learning At Sma Negeri I Bantaeng

Andi Alfina Listya
Ningrum^{1*}

Jihad Talib²

¹ Universitas Nuhammadiyah
Bulukumba, Bulukumba,
Sulawesi Selatan, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah
Bulukumba, Bulukumba,
Sulawesi Selatan, Indonesia

*email:
andialfina100@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan *Canva for Education* dalam proses pembuatan komik bahan ajar Bahasa Indonesia di SMA Negeri I Bantaeng. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Teknik validasi, angket, dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk hasil penelitian pengembangan dan analisis kuantitatif untuk menghitung rerata angket. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 5 Bantaeng yang berjumlah 4 orang serta peserta didik kelas XII IPA 4 yang berjumlah 35 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pengembangan awal produk, peneliti Bersama guru Bahasa Indonesia mengembangkan komik bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Canva for Education*, dan materi yang diambil dalam penyusunan komik bahan ajar tersebut adalah "Teks Cerita Sejarah" pada kelas XII. Uji kelayakan komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh dua orang ahli memperoleh hasil 82% dan berada pada kategori valid. Angket kepraktisan bahan ajar komik terhadap 35 peserta didik diperoleh hasil bahwa Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia berbasis Canva memiliki kualitas sangat baik dari aspek isi, tampilan, penggunaan gambar, dan penggunaan huruf. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia tentang manfaat Komik bahan ajar berbasis *Canva for Education* menunjukkan bahwa *Canva for Education* sangat efektif digunakan karena guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun bahan ajar sebab didukung oleh fitur yang mudah diakses.

Kata Kunci:

Canva for Education
Komik
Bahan Ajar
Bahasa Indonesia

Keywords:

Canva for Education
Comic
Teaching Materials
Indonesian Language

Abstract

This is a Deleopment Research that aims to develop Canva for education in the proces of making Indonesian Languge comics teaching materials at SMA Negeri I Bantaeng. Data collection was carried out using validation techniques, questionnaires, and interviews. Data analysis techniques were carried out qualitatively and quantitatively. Qualitative analysis was used for the results of development research and quantitative analysis to calculate the average of the questionnaire. The subjects in this study were all Indonesian language teachers at SMA Negeri 5 Bantaeng, totaling 4 people and 35 students of class XII IPA 4, amounting to 35 people. The results showed that in the initial development of the product, the researcher together with the Indonesian language teacher developed teaching material comics using the Canva for Education application, and the material taken in the preparation of the teaching material comics was "Historical Story Text" in class XII. The feasibility test of Indonesian Language Teaching Material comics conducted by two experts obtained 82% results and is in the valid category. A questionnaire on the practicality of comics teaching materials for 35 students showed that the Canva-based Indonesian Comics Teaching Materials had very good quality in terms of content, appearance, use of images, and use of letters. The results of interviews with Indonesian teachers about the benefits of Canva for Education-based comics show that Canva for Education is very effective to use because teachers are more creative and innovative in preparing teaching materials because they are supported by easily accessible features



©2023 The Authors. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

PENDAHULUAN

Penggunaan bahan ajar berbasis digital menjadi kompetensi yang wajib dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Komik

merupakan salah satu media yang menjadi bahan ajar bahasa Indonesia karena komik merupakan cerita bergambar yang mudah dimengerti dan diserap oleh siswa. Selain itu, penggunaan komik bahan ajar sesuai dengan usia remaja sehingga diterima oleh peserta didik

di SMA Negeri 1 Bantaeng. Oleh karena itu, Komik dapat menjadi salah satu bahan ajar bahasa Indonesia yang digunakan pada pembelajaran tatap muka terbatas. Komik menjadi bahan ajar yang menarik apabila didesain secara kreatif, untuk memperoleh desain komik edukatif berbasis digital, salah satunya dengan memanfaatkan Canva for Education.

Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012, merupakan aplikasi desain grafis online yang membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Fitur utama Canva adalah ketersediaan template yang beragam, walaupun beberapa berbayar (Kala, Widayanti, and Rahayu 2021). Canva memiliki bermacam template atau opsi desain presentasi, poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Penggunaan Canva dapat mempermudah guru mendesain media pembelajaran serta memudahkan siswa memahami pelajaran dikarenakan media ini menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan sehingga siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilan yang menarik (Permata and Hapsari 2021).

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia digunakan karena: 1) Dampak revolusi industri 4.0 di mana siswa diarahkan memiliki penguasaan keterampilan baru, yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet. 2) Sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis. 3) Literasi visual peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Triningsih, Karangploso, and Malang 2021). Cara menggunakan Canva meliputi; Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilih Background, Mengedit Background, Menambahkan teks, Mengunduh atau Membagikan Desain ((Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020).

Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran, penentuan penggunaan bahan ajar harus sesuai dengan karakteristik bahan ajar agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Lima karakteristik bahan ajar (Winanda et al. 2018), antara lain: 1) Self Instructional; 2) Self Contained; 3) Stand Alone; (4) Adaptive; dan 5) User Friendly. Syarat bahan ajar, yaitu: 1) Orientasi terhadap teori, penalaran teori dan cara menerapkan teori praktik, 2) Memberikan latihan terhadap pemaknaan teori dan aplikasinya, 3) Umpan balik tentang kebenaran latihan, 4) Menyesuaikan informasi dan tugas sesuai dengan tingkat awal siswa, 5) Membangkitkan minat siswa, 6) Menjelaskan sasaran belajar kepada siswa, 7) Meningkatkan motivasi siswa, 8) Menunjukkan sumber informasi lain (Rachmadyanti and Gunansyah 2020).

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

Komik termasuk dalam media grafis yang disajikan secara visual dengan menggunakan titik, garis, gambar, tulisan, serta simbol visual lain untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, ataupun kejadian. Komik dapat digunakan sebagai bahan ajar, sebab komik dapat menyajikan materi secara visual yang estetik sehingga menarik untuk dibaca oleh siswa serta dapat mengoptimalkan pembelajaran (Fitrianur 2017). Selain itu, bahan ajar komik masih jarang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Fitrianur L (2017) Komik memiliki bagian-bagian, antara lain: Tema, inti cerita; Cerita, narasi kejadian berdasarkan urutan waktu; Penokohan, pelukisan gambaran seseorang dalam cerita; Latar, landasan cerita secara konkrit, kesan realistik dan menciptakan suasana tertentu seakan benar terjadi.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) untuk menghasilkan produk tertentu sesuai acuan dan kriteria dari produk yang baru melalui tahapan dan pengujian (Garris Pelangi 2020). Pengumpulan informasi awal dimulai dengan Pemilihan Sekolah penelitian yaitu SMA Negeri 1 Bantaeng, Materi yang dikembangkan adalah materi Bahasa Indonesia Analisis Kebutuhan berupa observasi peneliti dengan guru terkait materi yang dikembangkan. Tahapan berikutnya adalah perencanaan desain produk komik bahan ajar. Tahap penyusunan dan pengembangan produk ditandai dengan peneliti Bersama guru membuat produk komik bahan ajar dengan memanfaatkan *Canva for Education* berdasarkan komponen program dalam komik, tahap terakhir adalah uji coba produk komik bahan ajar. Teknik pengumpulan data yaitu 1) validasi, komik bahan ajar; 2) kuesioner, kepraktisan komik; 3) wawancara, manfaat komik bahan ajar bagi guru. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, lembar validasi, kuesioner wawancara. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk hasil penelitian pengembangan dan kuantitatif untuk menghitung rerata angket. Rumus Analisis data angket yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah nilai jawaban}}{\text{jumlah nilai ideal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, kegiatan diawali dengan melakukan koordinasi dengan anggota peneliti, meminta izin serta melakukan FGD dengan Kepala Sekolah dan seluruh guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Bantaeng terkait Canva dan penyusunan dan pengembangan produk komik bahan ajar. Hasil FGD bersama guru Bahasa Indonesia diperoleh informasi bahwa pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia belum pernah dilakukan, selain itu Canva sebagai aplikasi penyedia berbagai fitur pembelajaran juga belum dimanfaatkan secara maksimal. Media yang selalu digunakan adalah Power point dan buku teks. Atas dasar tersebut, sebelum menyusun dan mengembangkan komik bahan ajar maka langkah pertama yang dilakukan adalah melaksanakan sosialisasi serta pelatihan penggunaan Canva for Education dalam penyusunan komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia. Kegiatan tersebut dilaksanakan selama dua hari dan dilanjutkan dengan penyusunan dan pengembangan Komik Bahan ajar

berbasis Canva for Education. Penyusunan dan pengembangan menghasilkan bahan ajar komik dengan materi "Teks Cerita Sejarah" yaitu materi pada kelas XII.

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Tidak Baik	Jumlah
Komik bahan ajar memuat kegiatan pembelajaran mulai awal hingga akhir	24	9	0	0	0	33
Komik bahan ajar memuat materi tentang Teks Cerita Sejarah dengan lengkap yang mendukung pembelajaran	19	14	0	0	0	33
Konten yang ditampilkan dapat memudahkan pemahaman anda terhadap materi tersebut	21	11	1	0	0	33
Isi materi dijelaskan secara lengkap dalam komik	18	12	3	0	0	33
Komik bahan ajar yang ditampilkan berisi evaluasi bagi peserta didik	14	18	1	0	0	33
Komik bahan ajar memfasilitasi peserta didik untuk merefeksi materi yang telah dipelajari	19	13	1	0	0	33

Sebelum komik bahan ajar "Teks Cerita Sejarah" diujicobakan pada peserta didik, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan komik bahan ajar oleh dua orang ahli, dalam hal ini kepala sekolah SMA negeri I Bantaeng dan salah satu dosen media pembelajaran Universitas Muhammadiyah Bulukumba dan diperoleh hasil seperti pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Uji validitas Komik Bahan Ajar Berbasis Canva for Education

Aspek Penilaian	Skor Perolehan				Bobot	Butir Pertanyaan	Nilai Maksimal	Persentase (%)
	1	2	3	4				
Desain	0	0	2	1	46	6	48	96
Bentuk	0	0	0	6	24	3	36	67
Penokohan	0	0	1	5	22	3	36	61
Grafis	0	1	1	1	92	13	104	84
			0	5				
					184	25	224	82

Tabel di atas menunjukkan Persentase uji validitas komik bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis Canva berada pada persentase 82%. Atau dapat dilihat melalui rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{184}{224} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan Analisis data penilaian para ahli terkait uji kelayakan komik Bahan ajar Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan Canva for Education maka diperoleh hasil sebesar 82 % atau berada pada kriteria Valid. Dengan demikian, Komik bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis Canva for Education layak diujicobakan dan digunakan sebagai bahan ajar bagi guru,

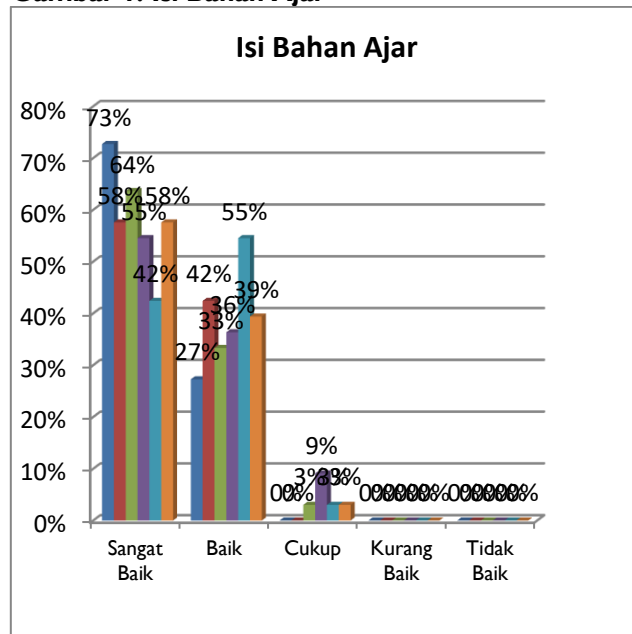
terkhusus bagi guru bahasa Indonesia di SMA Negeri I Bantaeng.

Hasil survey Peserta didik kelas XII IPA 4 didapatkan bahwa semua responden menyatakan komik bahan ajar dengan memanfaatkan canva for Education memiliki kualitas baik dan bahkan sangat baik dengan rincian sebagai berikut.

Berdasarkan isi komik bahan ajar, dengan enam butir pertanyaan, diperoleh data bahwa rata-rata setiap pertanyaan responden menjawab isi bahan ajar ditampilkan Sangat Baik dan tidak sedikit juga menjawab baik. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini

Tabel 2. Isi Bahan Ajar

Gambar 1. Isi Bahan Ajar



Pada aspek tampilan, dengan empat butir pertanyaan, diperoleh data rata-rata responden menjawab bahwa tampilan komik bahan ajar canva memiliki tampilan yang sangat baik dan tidak sedikit juga responden yang menjawab baik. Tampilan datanya dapat dilihat pada grafik dan tabel di bawah ini.

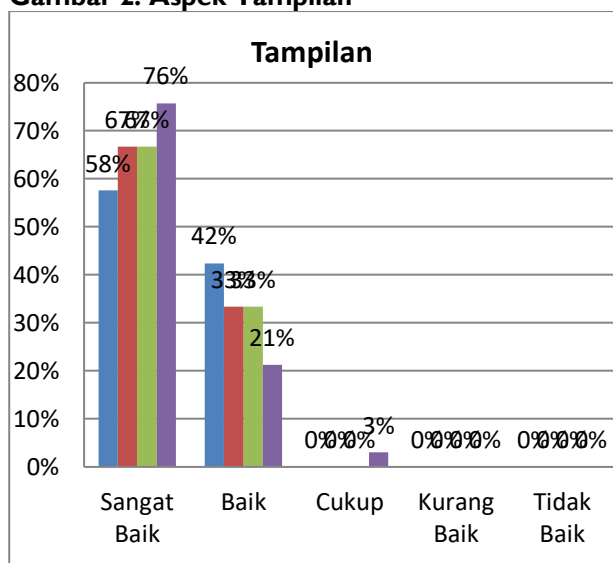
Tabel 3. Aspek Tampilan

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Tidak Baik	Jumlah
Kemenerikan penggunaan Background	19	14	0	0	0	33
Penggunaan animasi/ tokoh komik yang sesuai dengan materi pembelajaran	22	11	0	0	0	33
Kombinasi warna latar	22	11	0	0	0	33

dengan tulisan serasi						
Konten Komik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik	25	7	1	0	0	33

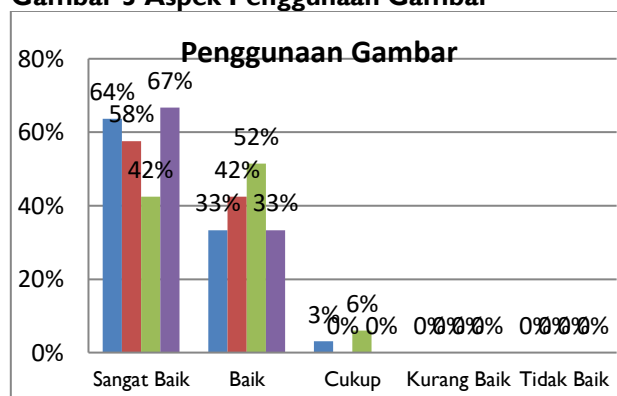
Kemenarikan penggunaan Background	19	14	0	0	0	33
Penggunaan animasi/ tokoh komik yang sesuai dengan materi pembelajaran	22	11	0	0	0	33
Kombinasi warna latar dengan tulisan serasi	22	11	0	0	0	33
Konten Komik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik	25	7	1	0	0	33

Gambar 2. Aspek Tampilan

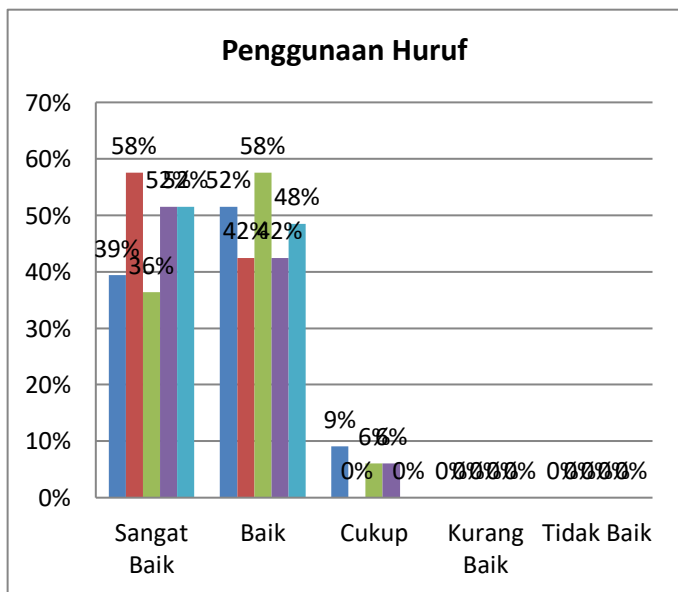


Pada aspek penggunaan gambar dengan empat butir pertanyaan, diperoleh data bahwa hampir semua responden sepakat menjawab penggunaan gambar pada komik bahan ajar canva penggunaan gambarnya sangat baik dan tidak sedikit juga yang menjawab baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan garfik di bawah ini.

Gambar 3 Aspek Penggunaan Gambar



Pada aspek penggunaan huruf dengan lima pertanyaan paling relevan, diperoleh data bahwa respon dari responden yang menyatakan bahwa penggunaan huruf sangat baik dan juga baik pada komik bahan ajar canva. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan garfik di bawah ini.



Tabel 4 Aspek Penggunaan Gambar

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang Baik	Tidak Baik	Jumlah
------------	-------------	------	-------	-------------	------------	--------

Tabel 5 Penggunaan Huruf

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

Gambar 4 Penggunaan huruf

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri I Bantaeng terkait manfaat komik bahan ajar, diperoleh data bahwa Komik bahan ajar

berbasis Canva merupakan hal baru yang akan dilakukan oleh peserta didik tersebut. Selain itu, Canva Edukasi dalam pembuatan komik bahan ajar mengajarkan guru untuk lebih inovatif kreatif dan imajinatif dalam Menyusun bahan ajar dan media pembelajaran serta didukung variatif fitur yang mudah diakses.

Hasil analisis berdasarkan tiga teknik pengumpulan data yang dilakukan, menunjukkan bahwa Aplikasi canva dalam pembuatan komik bahan ajar ini sangat efektif digunakan baik oleh guru maupun bagi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Sutarno dan Mukhidin (2013, dalam Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020) bahwa keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh media yang menarik minat dan perhatian peserta didik. Canva sebagai aplikasi yang digunakan sangatlah tepat dalam mendesain komik bahan ajar karena berisi konten-konten menarik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik dan cepat. Sebagaimana teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) yang mengatakan bahwa 50% pengalaman dan pengetahuan belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran, dengan multimedia yang menggabungkan indra manusia dapat memudahkan pencapaian pemahaman dan kompetensi peserta didik (Said, 2016 dalam (Irkhamni et al. 2021). Selain itu, Canva yang memiliki beragam desain menurut Tanjung & Faiza (2019, dalam (Triningsih, Karangploso, and Malang 2021) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran sebab banyak fitur yang disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran serta dalam mendesain bisa menggunakan laptop dan *smart phone* (Gawai).

KESIMPULAN

Hasil FGD dengan pihak sekolah diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut belum pernah diadakan pelatihan penggunaan canva dalam pembuatan komik bahan ajar, bertolak dari hasil FGD sehingga dilakukan pelatihan dalam penyusunan komik bahan ajar bahasa Indonesia dengan memanfaatkan Canva for education dan akhirnya menghasilkan produk materi ajar "Tekscerita sejarah". Sebelum uji coba dilakukan dilaksanakan uji validasi untuk mengetahui kelayakan komik bahan ajar tersebut. Dan hasilnya menunjukkan berada pada angka 87% dengan berarti komik berbasis canva siap diuji cobakan, sedangkan berdasarkan survey yang dihasilkan peserta didik, didapatkan bahwa semua responden menyatakan bahwa komik bahan ajar canva memiliki kualitas baik dan bahkan sangat baik. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia tentang manfaat Komik bahan ajar berbasis *Canva for Education* menunjukkan bahwa Canva for Education sangat efektif digunakan karena guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun bahan ajar sebab didukung oleh fitur yang mudah diakses.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Bulukumba atas dukungan kepada para dosen untuk terus mengembangkan potensi dan kompetensi yang dimiliki, ucapan terimakasih kepada keluarga besar SMA Negeri I Bantaeng atas ruang yang diberikan kepada penulis untuk menjadikan sekolah tersebut sebagai lokasi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada guru Bahasa Indonesia SMA Negeri I Bantaeng atas waktu dan kolaborasinya sehingga kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan produk berupa komik bahan ajar dapat dihasilkan. Peserta didik SMA negeri I Bantaeng, terkhusus Kelas XII IPA 4 atas waktu dan responnya yang tanggap saat proses belajar mengajar berlangsung. Ucapan teristimewa kepada Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi atas dana hibah yang diberikan sehingga memudahkan peneliti dalam mengambil sampel dan melaksanakan kegiatan terkait penelitian tersebut.

REFERENSI

- Fitrianur, Lisa. 2017. "MEDIA KOMIK MATERI MEMBACA TEKS PERCAKAPAN PADA SISWA KELAS V SDN BERINGIN 02 SEMARANG."
- Garris Pelangi. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2): 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Irkhamni, Indika, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila, and Nurina Hidayah. 2021. "Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK." *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021* (ISBN: 978-602-6779-47-2): 127–34.
- Kala, Adriani, Lilis Widayanti, and Widya Adhariyanti Rahayu. 2021. "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva." 2(2): 91–102.
- National, Gross, and Happiness Pillars. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.": 46–56.
- Permata, Gita, and Puspita Hapsari. 2021. "Jurnal Basicedu." 5(4): 2384–94.
- Rachmadyanti, Putri, and Ganes Gunansyah. 2020. "Pengembangan E-Book Untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 4(1): 83.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12(2): 317–27.
- Triningsih, Diah Erna, S M P Negeri Karangploso, and Kab Malang. 2021. "No Title." 15(1): 128–44.
- Winanda, Nita et al. 2018. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK SEBAGAI MEDIA."