AKADEMIK E-ISSN 2774-8863
Jurnal Mahasiswa Humanis
Vol. 5, No. 1, Januari 2025

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Canva* untuk Siswa Kelas XI SMA Masa Depan Cerah Surabaya

Catur Rudiyanto[1], Nuril Huda[2], Victor Maruli L. Tobing[3]
Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia
rudiyantocatur@gmail.com[1], nuril.huda@unitomo.ac.id[2],
victor.mtl.tobing@unitomo.ac.id[3]

Submitted: 26th Sept 2024 | **Edited**: 27th Dec 2024 | **Issued**: 01st Jan 2025

Cited on: Rudiyanto, C., Huda, N., & Tobing, V. M. L. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva untuk Siswa Kelas XI SMA Masa Depan Cerah Surabaya. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, *5*(1), 68-76.

ABSTRACT

The aim of this research is to create digital comic media using the Canva application. This study follows a research and development (R&D) approach and utilizes the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants included one history teacher and 19 students who actively engaged in daily teaching and learning activities, along with one material expert and one media expert. Data was collected through observations, questionnaires, interviews, and tests. The findings indicate that the digital comic media based on the Canva application is rated as "Very Feasible." The feasibility percentages were as follows: media experts rated it at 87% ("Very Feasible"), material experts at 85% ("Very Feasible"), education practitioners (teachers) at 95% ("Very Practical"), and educational practitioners (students) at 93% ("Very Practical"). Furthermore, student learning outcomes improved significantly after utilizing the digital comic media, achieving a post-test score of 90%, which is categorized as "Effective."

Keywords: Learning Media, Digital Comics, Canva, ADDIE

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini mendorong berbagai inovasi dalam pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran. Kemajuan ini menuntut para pendidik untuk dapat mengembangkan dan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Di era teknologi saat ini, penyampaian materi oleh guru kepada siswa perlu dilakukan dengan cara yang lebih menarik agar dapat meningkatkan minat dan kegembiraan siswa dalam belajar (Muhammad, 2019). Hal ini mendorong pendidik untuk membantu siswa memahami pembelajaran yang didukung oleh kemajuan teknologi. Sejalan dengan Revolusi Industri 4.0, pendidikan saat ini perlu lebih fokus pada pemanfaatan teknologi. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan sumber belajar berbasis teknologi.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Johan Tanama, M.Pd., guru sejarah Kelas XI di SMA Masa Depan Cerah Surabaya, pada tanggal 25 Mei 2023, beliau menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan masih banyak mengandalkan metode ceramah. Selain itu, penggunaan teknologi, seperti komik digital, belum dimanfaatkan secara optimal. Siswa masih mengalami kesulitan dan kurang tertarik dalam memahami materi sejarah yang diajarkan, sehingga hal ini berdampak pada motivasi dan hasil belajar mereka yang belum mencapai harapan. Penggunaan media pembelajaran berbentuk komik didukung oleh De Porter, B., Reardon, M. & Singer-Nourie S, yang menyatakan bahwa komik efektif dalam meningkatkan minat belajar karena penyampaiannya yang menyenangkan bagi siswa (Senjaya, 2022). Secara khusus, komik banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar hingga menengah atas, bahkan mahasiswa perguruan tinggi juga masih menyukai komik.

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan saat ini kurang menarik dan siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengembangan komik digital berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Masa Depan Cerah Surabaya?

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima, sehingga mereka dapat melakukan proses belajar dengan efektif dan terencana, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Yulia Darniyanti, 2021). Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih cepat memahami materi dan meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran berperan sebagai salah satu faktor penting dalam mengatasi kesulitan belajar di sekolah (Zulherman, 2021). Pemilihan media yang digunakan haruslah menarik dan interaktif bagi siswa, tanpa mengurangi materi yang disampaikan. Penggunaan media di kelas menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran (Monalisa, et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu belajar untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan belajar dalam proses pengajaran. Di era modern ini, jenis media pembelajaran semakin beragam. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran pun semakin

canggih (Riska Aulika, et al., 2023). Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif karena berbagai kendala, seperti keterbatasan dalam penggunaan dan kurangnya pengetahuan serta pengalaman dalam penggunaan media tersebut. Ini menjadi salah satu alasan mengapa guru kurang tertarik menggunakan media komik digital dalam pembelajaran.

Menurut Scott McCloud dalam bukunya Understanding Comics: The Invisible Art (1993), yang dikutip oleh Nurafrilian., et al, (2022), komik adalah gambar-gambar yang disusun dalam urutan yang disengaja, bertujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. McCloud (1993) dalam Panjaitan & Al Rasyid, (2023) menjelaskan bahwa komik adalah gambar yang disusun dengan cara tertentu untuk menyampaikan informasi atau menciptakan reaksi estetis pada pembaca.

Canva adalah program desain daring yang menawarkan berbagai pilihan, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan banyak lagi yang tersedia dalam aplikasi ini (Nurlina, et al., 2024). Jenis presentasi yang bisa dibuat di Canva mencakup presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya. Salah satu keuntungan menggunakan aplikasi Canva adalah beragam desain menarik yang ditawarkannya, yang dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan siswa dalam merancang media pembelajaran (Prahastiwi, et al., 2024). Dengan banyak fitur yang disediakan, proses desain menjadi lebih praktis, dan pengguna tidak hanya terbatas pada laptop, melainkan dapat melakukannya melalui smartphone. Ini memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memberikan kemudahan dalam menciptakan berbagai media interaktif dengan menggunakan Canva. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur-fitur yang bermanfaat untuk pendidikan, pemasaran, periklanan, dan lain-lain. Canva, yang dikenal karena desain yang ramah pengguna dan fitur yang beragam, memberikan peluang unik untuk menciptakan konten pendidikan yang menarik secara visual (Maharani, et al., 2022).

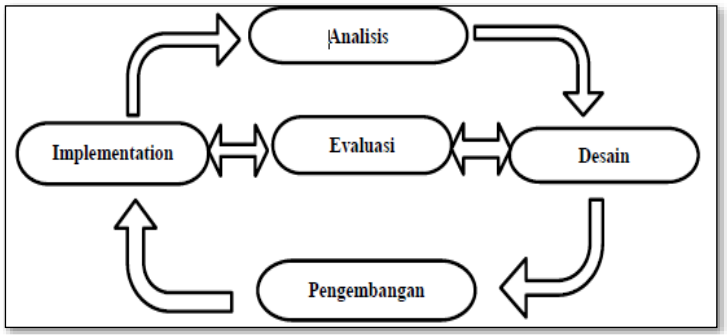
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan, atau yang biasa dikenal sebagai Research and Development (R&D).

 E-ISSN 2774-8863

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2019). Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital yang berfokus pada materi kolonialisme dan imperialisme untuk siswa kelas XI SMA. Pengembangan media ini mengikuti prosedur ADDIE, yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Peterson menyatakan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran, dan prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai konteks karena strukturnya yang umum (Meilani & Erita, 2023).

Prosedur dan desain penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media komik digital ini mengikuti model ADDIE (Dick and Carry, 1996) dalam Setianingrum & Sari, (2023), yang terdiri dari lima tahapan. Komponen-komponen dalam model ini saling berkaitan dan disusun secara sistematis, yang berarti bahwa setiap tahap dari awal hingga akhir aplikasi harus dilakukan secara terstruktur dan tidak boleh dilakukan secara acak. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengembangan model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan ADDIE
Sumber : Data Penelitian

Subjek penelitian adalah individu yang berperan sebagai sumber informasi dan data yang diperlukan untuk membahas topik penelitian. Dalam penelitian ini, subjek terdiri dari satu guru sejarah dan 19 siswa yang terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar setiap hari, serta satu ahli materi dan satu ahli media. Peneliti mengumpulkan data melalui beberapa metode, yaitu:

1. Observasi : Observasi adalah proses kompleks yang terdiri dari berbagai aspek biologis dan psikologis. Komponen paling penting dalam observasi adalah

pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non-partisipan, di mana peneliti tidak terlibat langsung dan hanya berfungsi sebagai pengamat independen dalam kegiatan yang berlangsung.

2. Angket (kuesioner) : Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Teknik ini paling efektif digunakan jika peneliti memahami setiap variabel yang akan diukur dan memiliki harapan yang jelas terhadap responden.
3. Wawancara (interview) : Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara lisan. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan guna menemukan permasalahan yang akan diteliti.
4. Tes : Tes digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang bertujuan mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan perlakuan menggunakan produk baru (Pretest) dan setelah perlakuan (Posttest). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes pilihan ganda, yang terdiri dari empat opsi atau alternatif jawaban.

Jenis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan atau saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media, yang kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli media, dan skor hasil angket.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan Media Komik Digital

Pengembangan media komik digital yang berbasis aplikasi Canva dilakukan oleh peneliti menggunakan metode Research & Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahap pertama adalah analisis (Senjaya, 2022). Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi dan kurikulum, serta analisis peserta didik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan. Tahap

kedua adalah desain. Di sini, peneliti mendesain media komik digital berbasis aplikasi Canva dengan menggunakan perangkat lunak, yang mencakup penyusunan bahan pembelajaran. Peneliti mempelajari dan menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar untuk mata pelajaran sejarah kelas XI SMA. Setelah menyusun dan mengumpulkan bahan pembelajaran, peneliti kemudian mendesain media komik digital sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media komik digital berbasis aplikasi Canva dari seluruh komponen yang telah disiapkan sebelumnya. Proses ini melibatkan validasi dari ahli materi, ahli media, serta instrumen tes, dan juga melibatkan penilaian dari praktisi pendidikan, yaitu guru dan siswa, untuk mendapatkan masukan dan komentar mengenai media pembelajaran agar dapat digunakan secara layak dan praktis oleh peserta didik. Tahap keempat adalah tahap penerapan. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah ini melibatkan penerapan media tersebut kepada peserta didik. Tujuan dari penerapan adalah untuk menilai efektivitas media komik digital berbasis aplikasi Canva melalui kegiatan pembelajaran di kelas yang disusun sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pemberian soal pilihan ganda sebanyak 20 soal sebagai pretest dan posttest. Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari setiap penilaian produk yang telah dilakukan selama proses pengembangan dan penerapan. Proses evaluasi ini dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media, validator instrumen tes, serta praktisi pendidikan yang melibatkan guru dan siswa. Efektivitas juga dinilai melalui pretest dan posttest yang dikerjakan oleh 19 peserta didik kelas XI SMA Masa Depan Cerah Surabaya. Melalui tahap ini, dapat diketahui apakah produk yang diterapkan layak atau tidak untuk digunakan oleh peserta didik.

Kelayakan Komik Digital

Kelayakan media komik digital yang berbasis aplikasi Canva ditentukan melalui data uji validitas oleh validator materi, media, dan instrumen tes, serta data praktikalitas dari praktisi pendidikan (guru dan siswa) dan data efektivitas yang diperoleh dari soal pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik. Data dari hasil validasi materi oleh ahli 1 menunjukkan bahwa pada tahap pertama, yang dilakukan secara tatap muka, media ini mendapatkan skor 36 dengan persentase kelayakan 73%, yang termasuk

dalam kategori “Layak” dan perlu direvisi. Pada tahap kedua, media ini memperoleh skor 44 dengan persentase kelayakan 87%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan oleh peserta didik.

Selanjutnya, data dari hasil validasi media oleh ahli 2 pada tahap pertama, yang juga dilakukan secara tatap muka, menunjukkan skor 48 dengan persentase kelayakan 64%, yang juga termasuk kategori “Layak” dan perlu revisi. Pada tahap kedua, media tersebut memperoleh skor 67 dengan persentase kelayakan 89%, yang dianggap “Sangat Layak” untuk digunakan oleh peserta didik. Data validitas instrumen menunjukkan bahwa pada tahap pertama, yang dilakukan secara tatap muka, instrumen ini memperoleh skor 38 dengan persentase kelayakan 76%, termasuk kategori “Layak” dan perlu direvisi. Pada tahap kedua, instrumen tersebut mendapatkan skor 47 dengan persentase kelayakan 95%, yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan oleh siswa.

Data dari praktisi pendidikan (guru) yang dilakukan secara tatap muka mendapatkan skor 71 dengan persentase 95%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan oleh peserta didik. Data dari praktisi pendidikan (peserta didik) yang melibatkan 19 orang peserta didik, juga dilakukan secara tatap muka, memperoleh skor 736 dengan persentase 92%, termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan oleh peserta didik.

Dari hasil efektivitas soal pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik, terlihat adanya peningkatan dari 56,25% hingga mencapai 87,5%. Soal pretest yang dilakukan secara tatap muka menunjukkan bahwa 8 orang peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan persentase 56,25%, yang termasuk kategori “Kurang Efektif.” Sementara itu, soal posttest menunjukkan bahwa 16 orang peserta didik mencapai KKM dengan persentase 90%, yang masuk dalam kategori “Sangat Efektif” setelah penerapan media komik digital di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik digital berbasis aplikasi Canva yang diterapkan pada materi kolonialisme dan imperialisme untuk siswa kelas XI di SMA Masa Depan Cerah Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media tersebut telah mendapatkan validasi sebagai “Sangat Layak”

untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh para ahli media dan materi. Selain itu, praktikalitas media komik digital ini juga telah dikembangkan oleh praktisi pendidikan, baik guru maupun siswa. Para guru memberikan penilaian sebesar 94%, sementara hasil angket dari peserta didik memperoleh nilai 88%. Ini menunjukkan bahwa media komik digital tersebut praktis dan mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Efektivitas media ini juga terlihat dari nilai post-test, di mana keseluruhan peserta didik mencapai persentase ketuntasan belajar sebesar 90%. Oleh karena itu, media pembelajaran komik digital ini efektif dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah agar media komik digital berbasis aplikasi Canva dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan melibatkan peserta didik secara aktif serta mandiri dalam proses belajar. Media pembelajaran ini diharapkan menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan penggunaan perangkat pembelajaran di sekolah. Komik digital berbasis Canva dapat digunakan sebagai bahan ajar dan sumber belajar bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(3), 760-768.

Meilani, N., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 7957-7966.

Monalisa, M., Aryaningrum, K., & Hetilaniar, H. (2024). Pengembangan Media Giant Komik Berbantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ppkn Bagi Siswa Kelas V Sdn 100 Palembang. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, *9*(1), 31-37.

Muhammad Hasan, M. D. (2019). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.

Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *8*(2), 2108-2118.

Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(4), 1353-1363.

Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, *4*(2), 484-495.

Prahastiwi, L., Barriyah, I. Q., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Komik Keragaman Budaya Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Sikap Nasionalisme Siswa Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(03), 1-12.

Riska Aulika[1], dkk (2023). Pengembangan Komik Digital Berbasis Canva Pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuang. Jurnal Indo Mathedu Intelektual Jurnal.

Senjaya, R. P. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*. *1*(2), 99-106.

Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *1*(2), 99-106.

Setianingrum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pedekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Ipa Kelas 3 Di Sdit Al Amanah Depok. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 1315-1327.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitiian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Yulia Darniyanti, D. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, *30*(3), 455-462.

Zulherman, G. P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untukMeningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal BASICEDU*, *5*(4), 2384–2394.