



Implementasi Bahan Ajar Komik Digital Berbasis *Canva for Education* pada Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas

Jawahir Intan Hairul Saminah

Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Hamzanwadi

Muhammad Ali

Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Hamzanwadi

Alamat: Jl. Cut Nyak Dien No.85, Pancor, Selong, Prov. Nusa Tenggara Barat

Korespondensi penulis: rintan.mond@gmail.com

Abstract : *This study aims to examine the implementation of digital comic teaching materials based on Canva for Education in sociology learning at the Senior High School (SMA) level, specifically in the tenth grade at SMAN 1 Sakra Timur. The research method used is Classroom Action Research (CAR), which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This study was conducted in two cycles. The first cycle was carried out over two meetings, followed by the second cycle, also conducted over two meetings. Data were collected through observations, interviews, and tests. The results of the study indicate that the use of digital comics based on Canva for Education can increase students' motivation to learn, material comprehension, and active involvement in the learning process. In the first cycle, the average student score increased by 20%, and in the second cycle, it increased by 30%. Thus, the implementation of these digital comic teaching materials is effective in improving the quality of sociology learning in the tenth grade at SMAN 1 Sakra Timur.*

Keywords: *Canva for Education, Classroom Action Research, Digital comics, Learning, Sociology*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi bahan ajar komik digital berbasis Canva for Education dalam pembelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya di kelas X SMAN 1 Sakra Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilakukan selama dua kali pertemuan. Berikutnya, siklus kedua juga dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis Canva for Education dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman materi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 20% dan pada siklus kedua meningkat sebesar 30%. Dengan demikian, implementasi bahan ajar komik digital ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi di kelas X SMAN 1 Sakra Timur.

Received July 9, 2024; Revised ; July, 11 2024 Accepted July, 13 2024

*Jawahir Intan Hairul Saminah, rintan.mond@gmail.com

Kata Kunci: Canva for Education, Komik digital, Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas, Sosiologi

PENDAHULUAN

Pembelajaran sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap masyarakat, interaksi sosial, dan dinamika sosial yang terjadi di sekitar mereka. Dalam era digital saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Salah satu metode inovatif yang mulai banyak digunakan adalah penggunaan bahan ajar berbasis teknologi, seperti komik digital.

Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sosiologi yang kompleks dengan lebih mudah. Dengan visualisasi yang menarik, komik digital mampu merangsang daya imajinasi siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan komik digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja, seiring dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi

Canva for Education merupakan salah satu platform yang menyediakan berbagai alat dan template untuk membuat bahan ajar digital, termasuk komik digital. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang memudahkan guru dalam merancang dan menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penggunaan Canva for Education dalam pembuatan komik digital diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sosiologi di SMA, dengan cara menyajikan materi yang lebih relevan dan mudah dipahami oleh siswa

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji implementasi bahan ajar komik digital berbasis Canva for Education dalam pembelajaran sosiologi di SMA. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana penggunaan komik digital dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, pemahaman terhadap materi, serta hasil belajar mereka. Dengan adanya inovasi dalam bahan ajar, diharapkan pembelajaran sosiologi di SMA dapat menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan sosial di masa depan.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022), bahan ajar merupakan materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan, dapat berupa cetak (artikel, komik, infografis) maupun noncetak (audio

dan video). Bahan ajar diharapkan dapat membantu pemahaman yang lebih komprehensif untuk suatu topik bahasan pada suatu mata pelajaran

Dalam Platform Merdeka Mengajar, Bahan Ajar juga dapat dikatakan sebagai material pendukung dari Modul Ajar yang didasarkan pada capaian dan tujuan pembelajaran spesifik. Jenis bahan ajar bisa berupa: Referensi materi:Perangkat yang dirancang untuk membantu dalam penjelasan materi atau topik secara spesifik, Latihan/asesmen:Perangkat yang dirancang untuk membantu asesmen siswa, baik asesmen diagnostik, formatif, maupun sumatif, dan Instrumen Refleksi: Alat bantu untuk refleksi pendidik dan siswa setelah pembelajaran.tsunami, gempa bumi, gunung meletus, banjir, angin topan dan tanah longsor.

Komik digital semakin menjadi alat yang efektif dalam dunia pendidikan, karena kemampuannya untuk menyajikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Menurut Ramadhani (2022), "komik digital menawarkan potensi besar dalam pendidikan karena formatnya yang visual dan naratif memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan" (Ramadhani, 2022, hlm. 45). Hal ini mendukung pandangan bahwa komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mendukung proses pembelajaran. Komik digital memungkinkan guru untuk mengintegrasikan elemen visual yang mendukung pemahaman dan retensi materi pelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Nugroho & Rachmawati, 2021).

Dikutip dari Talib & Ningrum (2023), 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 mudah diterima oleh peserta didik SMAN 1 Sakra Timur.

Komik dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik jika dirancang dengan cara yang kreatif. Untuk mendapatkan desain komik edukatif yang berbasis digital, salah satu caranya adalah 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, & Rahayu 2021).

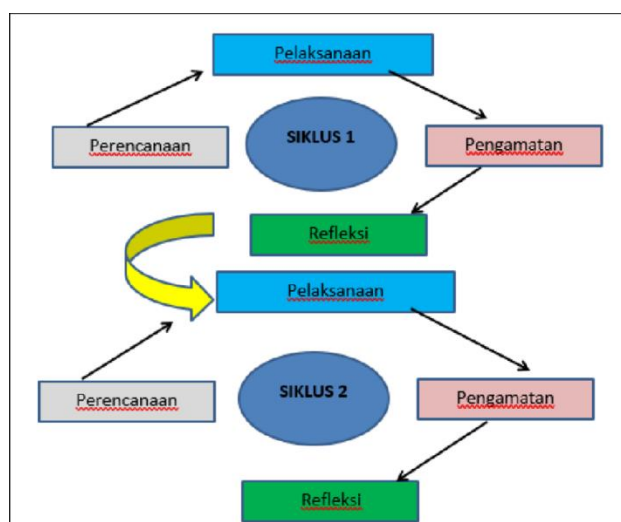
Canva memiliki bermacam template atau opsi desain presentasi, poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Penggunaan canva dapat mempermudah guru mendesain media pembelajaran serta memudahkan siswa memahami pelajaran dikarenakan media ini menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan

tampilan yang diinginkan sehingga siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilan yang menarik (Permata & Hapsari 2021).

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengevaluasi implementasi bahan ajar komik digital berbasis Canva for Education dalam pembelajaran sosiologi di kelas X SMAN 1 Sakra Timur. PTK ini melibatkan empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus pertama dan kedua berturut-turut difokuskan pada penerapan dan penilaian komik digital dalam proses pembelajaran.

Gambar 1 Siklus PTK menurut John Elliot (1991)



Pada Gambar 1 Kita bisa mengidentifikasi bahwa terdapat empat langkah dalam setiap Siklus PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

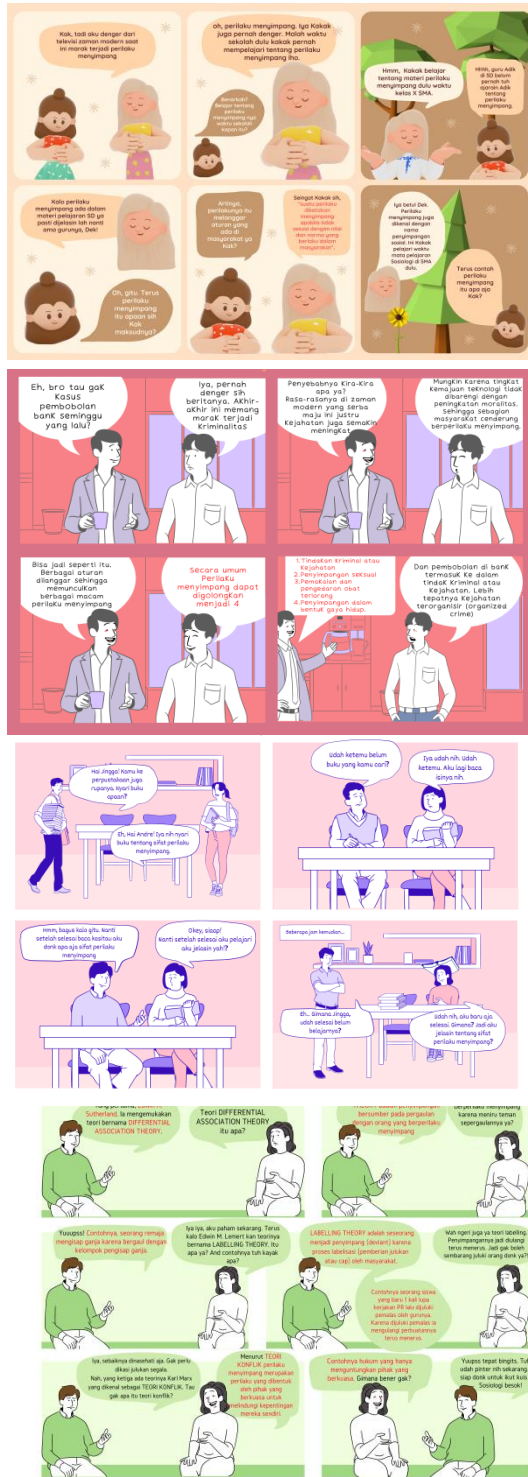
Subjek pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sakra Timur yang berjumlah 29 orang siswa, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 16 orang anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 22 April sampai tanggal 18 Mei 2024, pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024.

Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan tes untuk mengukur dampak penggunaan komik digital terhadap motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas penggunaan bahan ajar komik digital berbasis Canva for Education dalam pembelajaran sosiologi di kelas X SMAN 1 Sakra Timur.

Gambar 2 Komik Digital Berbasis Canva for Education



Peneliti selaku guru mata pelajaran Sosiologi, memanfaatkan Canva for Education untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Kemudahan penggunaan Canva dan ragam fitur yang ditawarkan memungkinkan peneliti untuk merancang komik edukatif yang interaktif dan kaya visual.

Komik digital ini memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah kemampuannya dalam menyajikan informasi yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan gambar, ilustrasi, dan balon kata yang menarik dapat meningkatkan fokus dan minat belajar siswa, serta membantu mereka dalam menyerap informasi dengan lebih baik.

Data hasil penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan tes selama dua siklus penelitian, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Sebelum melaksanakan siklus 1, peneliti terlebih dahulu melakukan Pre-tes sebagai hasil belajar menggunakan bahan ajar konvensional.

Tabel 1. Hasil Pre-Tes 29 orang Siswa kelas X

No	Nama Siswa	Nilai
1	Ahmad Ramadhan	75
2	Aisyah Nurul Fajri	72
3	Bagas Saputra	74
4	Bunga Ayu Lestari	73
5	Datta Rizky	76
6	Dewi Kartika	70
7	Fajar Nugroho	71
8	Fitri Aulia Rahman	73
9	Hadi Pratama	74
10	Indah Permatasari	72
11	Irfan Maulana	75
12	Mutiara Rizky	70
13	Naufal Akbar	72
14	Nia Anggraini	73
15	Putri Anindya	75
16	Rani Apriani	74
17	Rizky Aditya	76
18	Salsa Dwi Putri	70
19	Sabrina Mahendra	71
20	Shinta Ayu	72
21	Siti Rahmawati	74
22	Surya Saputra	75
23	Tiara Anggraini	73
24	Vina Nur Aisyah	74
25	Wahyu Pratama	72
26	Wulan Agustini	75
27	Yudha Prasetya	71
28	Zahra Kurniawati	76
29	Zaki Pratama	72

Tabel di atas adalah hasil Pre-tes atau penilaian awal siswa kelas X di SMAN 1 Sakra Timur sebanyak 29 orang sebelum menggunakan bahan ajar komik digital. Hasil Pre-tes tersebut menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata cukup.

Siklus Pertama; Pada siklus ini, implementasi bahan ajar komik digital dilakukan dalam dua pertemuan. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat signifikan, ditunjukkan dengan partisipasi aktif dalam diskusi kelas dan antusiasme yang tinggi terhadap materi ajar.

Tabel 2. Hasil Post-Tes 29 orang Siswa kelas X pada Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai Sebelumnya	Nilai Setelah Peningkatan
1	Ahmad Ramadhan	75	90
2	Aisyah Nurul Fajri	72	86.4
3	Bagas Saputra	74	88.8
4	Bunga Ayu Lestari	73	87.6
5	Daffa Rizky	76	91.2
6	Dewi Kartika	70	84
7	Fajar Nugroho	71	85.2
8	Fitri Aulia Rahman	73	87.6
9	Hadi Pratama	74	88.8
10	Indah Pematasari	72	86.4
11	Irfan Maulana	75	90
12	Mutiara Rizky	70	84
13	Naufal Akbar	72	86.4
14	Nia Anggraini	73	87.6
15	Putri Anindya	75	90
16	Rani Apriani	74	88.8
17	Rizky Adhitya	76	91.2
18	Salsa Dwi Putri	70	84
19	Satria Mahendra	71	85.2
20	Shinta Ayu	72	86.4
21	Siti Rahmawati	74	88.8
22	Surya Saputra	75	90
23	Tiara Anggraini	73	87.6
24	Vina Nur Aisyah	74	88.8
25	Wahyu Pratama	72	86.4
26	Wulan Agustin	75	90
27	Yudha Prasetya	71	85.2
28	Zahra Kurniawati	76	91.2
29	Zaki Pratama	72	86.4

Data tes menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 20% dibandingkan dengan nilai awal (hasil Pre-Test) sebelum implementasi bahan ajar. Refleksi dari siklus pertama mengungkapkan bahwa penggunaan komik digital membantu memvisualisasikan konsep-konsep sosiologi yang kompleks, sehingga mempermudah pemahaman siswa.

Siklus Kedua: Pada siklus ini, setelah merefleksikan hasil siklus pertama, materi ajar diperbaiki untuk meningkatkan efektivitasnya. Implementasi bahan ajar yang telah disempurnakan dilakukan dalam dua pertemuan tambahan. Hasil observasi

menunjukkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan pemahaman materi yang lebih mendalam.

Tabel 3. Hasil Post-Tes 29 orang Siswa kelas X pada Siklus 2

No	Nama Siswa	Nilai Sebelumnya	Nilai Setelah Peningkatan
1	Ahmad Ramadhan	75	97.5
2	Aisyah Nurul Fajri	72	93.6
3	Bagas Saputra	74	96.2
4	Bunga Ayu Lestari	73	94.9
5	Daffa Rizky	76	98.8
6	Dewi Kartika	70	91
7	Fajar Nugroho	71	92.3
8	Fitri Aulia Rahman	73	94.9
9	Hadi Pratama	74	96.2
10	Indah Permatasari	72	93.6
11	Irfan Maulana	75	97.5
12	Mutiara Rizky	70	91
13	Naufal Akbar	72	93.6
14	Nia Anggraini	73	94.9
15	Putri Anindya	75	97.5
16	Rani Apriani	74	96.2
17	Rizky Aditya	76	98.8
18	Salsa Dwi Putri	70	91
19	Satria Mahendra	71	92.3
20	Shinta Ayu	72	93.6
21	Siti Rahmawati	74	96.2
22	Surya Saputra	75	97.5
23	Tiara Anggraini	73	94.9
24	Vina Nur Aisyah	74	96.2
25	Wahyu Pratama	72	93.6
26	Wulan Agustin	75	97.5
27	Yudha Prasetya	71	92.3
28	Zahra Kurniawati	76	98.8
29	Zaki Pratama	72	93.6

Data tes mencatat peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 30% dibandingkan dengan nilai awal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa revisi dan penyempurnaan bahan ajar memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar komik digital berbasis Canva for Education efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sosiologi. Dengan peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 20% pada siklus pertama dan 30% pada siklus kedua, implementasi bahan ajar ini dapat dianggap berhasil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas X SMAN 1 Sakra Timur. Temuan ini mendukung penggunaan inovasi teknologi seperti komik digital dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar komik digital berbasis Canva for Education terbukti efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sosiologi. Data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 20% pada siklus pertama dan 30% pada siklus kedua, yang menandakan kemajuan signifikan dalam kualitas pembelajaran di kelas X SMAN 1 Sakra Timur. Temuan ini mendukung penerapan inovasi teknologi, seperti komik digital, sebagai strategi yang sukses untuk meningkatkan hasil belajar siswa di konteks pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru Sosiologi di Sekolah Menengah Atas lebih aktif menggunakan bahan ajar komik digital berbasis Canva for Education dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar ini terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, diharapkan pihak sekolah dapat menyediakan pelatihan khusus bagi para guru dalam memanfaatkan Canva for Education secara optimal. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan dan evaluasi bahan ajar komik digital ini di berbagai mata pelajaran lain untuk mengukur efektivitasnya secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur, saya selaku penulis sekaligus peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing di Universitas Hamzanwadi atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang tiada henti selama proses penyusunan jurnal penelitian ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak di SMAN 1 Sakra Timur yang telah memberikan izin, kesempatan, dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian ini. Dukungan dari kedua belah pihak sangat berarti dalam menyelesaikan penelitian yang berjudul "Implementasi Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Canva for Education pada Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas." Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W.A., 2021. Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. 2(2): 91-102.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). "Apa Itu Perangkat Ajar?". Merdeka Mengajar. Diakses pada 22 Juli 2024, dari <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/7211744742425-Apa-Itu-Perangkat-Ajar>
- Mu'alimin & Cahyadi, R.A.H. (2014). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik. Pasuruan: Gending Pustaka.
- Nugroho, A., & Rachmawati, R. (2021). Penggunaan Komik Digital dalam Pembelajaran: Suatu Kajian Literatur. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(2), 120-135.
- Permata, Gita, & Puspita Hapsari. 2021. Jurnal Basicedu. 5(4): 84–94.
- Ramadhani, F. (2022). Efektivitas Komik Digital sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(1), 40-50.
- Talib, J., & Ningrum, A.A.L. (2023). Pemanfaatan Canva For Education Untuk Pembuatan Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SMA Negeri 1 Bantaeng, 22 (1), 119-123.
- Widayati, Tri. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD pada Mata

Pelajaran Matematika pada Konsep Perkalian melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual, 1 (1), 43-49.