



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBANTU CANVA BAGI GURU SMA NEGERI 2 GADINGREJO PRINGSEWU

Heru Prasetyo¹⁾, Munaris²⁾, Ayu Setiyo Putri³⁾, Iqbal Hilal⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas Lampung

Email: heru.prasetyo@fkip.unila.ac.id

Abstract

Through the Covid-19 pandemic, the world of Indonesian education can gain a lot of wisdom. It takes more than infrastructure readiness to carry out online learning. In fact, the most important of a few improvements is the expectation and maturity of the teachers' abilities, not only when interacting in class but also in providing teaching materials. The variety of teaching media provided is believed to be able to create a warm classroom atmosphere. Canva.com as one of the graphic design applications can be maximized in creating comic-shaped teaching media. Unfortunately, not many teachers are able to compile and take advantage of the features provided in canva. The community service carried out by the University of Lampung team tries to provide new experiences for teachers to present comic teaching media.

Keyword: Canva, Komic, Gadingrejo

Abstrak

Melalui pandemi Covid-19, dunia pendidikan Indonesia dapat memetik banyak hikmah. Butuh lebih dari kesiapan infratraktur untuk menjalankan pembelajaran daring. Justru yang paling utama dari sejumlah pembenahan adalah eksiapan dan kematangan kemampuan para pengajar, tidak hanya saat berinteraksi di kelas namun juga dalam menyediakan materi ajar. Variasi media ajar yang disediakan, diyakini mampu menciptakan suasana kelas yang hangat. *Canva.com* sebagai salah satu aplikasi desain grafis dapat dimaksimalkan dalam mencipta media ajar berbentuk komik. Sayangnya tidak banyak pengajar yang mampu menyusun dan memanfaatkan fitur yang disediakan di canva ini. Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan tim Universitas Lampung ini mencoba memberikan pengalaman baru kepada guru untuk menghadirkan media ajar komik.

Keyword: Canva, Komik, Gadingrejo

I PENDAHULUAN

Dua tahun pascapandemi Covid-19, pendidikan Indonesia ditengarai mengalami *learning loss* atau *learning crisis*. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nadiem Anwar Makariem menyatakan generasi muda mengalami kehilangan kemampuan untuk mengolah pengetahuan di suatu bidang ilmu dikarenakan

sejumlah faktor (Makarim, 2022). Oleh karena itu pemanfaatan berbagai sumber belajar mutlak harus dilakukan oleh agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat mengatasi kejenuhan yang dialami oleh peserta didik. Sebab teknologi memiliki keunggulan tersendiri dalam menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat membantu tercapainya proses pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud dengan didukung oleh kompetensi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Variasi serta pemilihan media pembelajaran sangat menentukan kualitas capaian pembelajaran yang sudah direncanakan. Terlebih pembelajaran secara daring membuat guru harus lebih selektif dalam memilih media pembelajaran agar tujuan yang diharapkan berhasil. Sebab, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan materi yang akan disampaikan oleh guru.

Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, di sisi lain akan memudahkan guru dan siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam proses pengajaran yang efektif. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan bagian tidak terpisahkan yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran akan memiliki dampak pada hasil proses pembelajaran siswa (Ramli et al., 2018).

Selain itu, media juga merupakan sebuah alternatif penyampaian informasi dari sumber itu sendiri ke penerima informasi, sehingga pada akhirnya dapat merangsang pikiran, jiwa menjadi semangat, perhatian menjadi tinggi, dan kemauan peserta didik untuk belajar menjadi meningkat. Sehingga pada akhirnya peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan pada informasi yang disampaikan (Putry, 2021). Media dapat digunakan untuk menghubungkan maksud penyampain guru dalam menyajikan suatu materi untuk diberikan kepada siswa.

Selama masa observasi di lokasi kegiatan pengabdian yaitu di SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu, masih terdapat minimnya minat baca anak pada materi pembelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan siswa hanya terpaku pada buku yang mengandung banyak teks tanpa gambar yang bisa menarik minat anak. Tapiyah (2022) menyatakan, menyajikan media yang tepat, semisal menghadirkan media bergambar adalah cara jitu untuk menyiasati variasi materi media pembelajaran sehingga anak-anak dapat termotivasi.

Berangkat dari teori di atas, maka peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Ichsan Mahardika, 2021). Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru berhubungan serta berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan di dunia pendidikan dalam mencipta media ajar yang menarik salah satunya adalah canva.com. Aplikasi yang dikenal luas sebagai aplikasi desain grafis secara daring tersebut memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Nurhayati, 2022). Beberapa fitur dalam canva for education menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner. Pemanfaat fitur yang tersedia tersebut, diyakini akan mampu meberikan dampak yang baik bagi siswa. Seperti yang diungkapkan Sugianti (2021) bahwa pemanfaatan aplikasi digital bila dimanfaatkan secara maksimal akan mendukung literasi digital siswa. Pasalnya digitalisasi merupakan dunia yang lekat pada peserta didik dan hal tersebut nantinya akan lebih mudah dan menarik saat digunakan dalam pembelajaran.

Media ajar berbentuk komik, bukan suatu yang baru di dunia pendidikan. Hal ini merujuk kepada penelitian yang dilakukan Senjaya (2022) bahwa media ajar digital berbentuk komik layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Komik dikenal sebagai rangkaian cerita

bergambar dan tulisan yang disusun secara sistematis, yang bertujuan menyampaikan sebuah informasi kepada pembaca. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan mempunyai beberapa kelebihan, antara lain: menambah pembendaharaan pembaca, mengabstraksi pembelajaran, meningkatkan minat baca dan membangkitkan ketertarikan anak terhadap makna pada sebuah Bahasa (Sugianti, 2022). Nilai lainnya, media pembelajaran berbentuk komik ini dapat diakses secara langsung oleh siswa hanya melalui tautan yang dibagikan oleh guru kepada siswa untuk diakses melalui *canva.com* secara *real time* (Saputra, 2022).

Berdasarkan kajian tersebut dan hasil observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu, mendapatkan hasil bahwa kegiatan pembelajaran baik tatap muka dan konvensional tetap membutuhkan media pembelajaran yang efektif. Sehingga dengan adanya pelatihan dan pendampingan penyusunan media pembelajaran berbentuk komik ini, pembelajaran akan menjadi lebih variatif dan menyenangkan.

METODE

Pelaksanaan penyelesaian yang telah diuraikan sebelumnya, dilakukan dalam bentuk kegiatan pelatihan dan pendampingan. Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian akan menginformasikan terlebih dahulu kepada mitra guru di SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu yang akan menjadi sasaran dalam kegiatan, bahwa LPPM Universitas Lampung akan mengadakan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komik Berbantu Canva Bagi Guru SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu. Selanjutnya, tim pengabdian dapat mendata seluruh guru di lokasi pengabdian yang bersedia mengikuti pelatihan ini. Target peserta dalam pelatihan ini adalah 25 peserta. Kemudian kegiatan ini akan dilaksanakan di Aula SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu dalam waktu tiga hari pada tanggal 7 sampai dengan 9 Maret 2022.

Selanjutnya, pelatihan ini menerapkan pelatihan aktif yakni seluruh peserta turut belajar melalui pengalamannya sehingga tujuan yang direncanakan dapat diperoleh secara

optimal. Pelatihan ini menggunakan pendekatan praktik, dengan cara tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan tes sumatif berupa *pre* dan *post test*.

Pada pertemuan pertama sebelum dilaksanakan pelatihan, guru diberikan pretest seputar materi *canva* dan media pembelajaran. Selanjutnya dilanjutkan dengan dilaksankannya tutorial pengenalan fitur dasar *canva*. Peserta akan diajak mengenal fungsi dan fitur dasar *canva* sebagai aplikasi daring yang dapat dimanfaatkan sebagai penyusun media pembelajaran. Kegiatan ini juga diberikan pemaparan berupa contoh karya komik yang telah dihasilkan.

Kegiatan berikut dilaksanakan upaya pendampingan untuk tahap perancangan desain bahan ajar berupa komik. Kegiatan ini meliputi pengarahan untuk memilih materi sederhana yang hendak disusun sebagai komik hingga memilih template atau rancangan bangun yang telah disediakan di *canva*. Hingga pada tahap akhir, peserta diminta mendemonstrasikan penyusunan bahan ajar komik yang dipilih dan memamerkannya kepada peserta lain.

Tahap akhir pelatihan tersebut, dilaksanakan posttest untuk memetakan pengetahuan peserta akan materi pelatihan yang telah disediakan. Tes berbentuk pilihan berganda berjumlah sepuluh pertanyaan. Penilaian merujuk kepada hasil jawaban dimana benar akan mendapatkan poin 1 dan salah adalah 0. Tes ini diberikan saat awal pelatihan dan pada bagian akhir usai demonstrasi, sehingga hasil yang didapat akan diubah menjadi skor maksimal yaitu 100. Peningkatan pemahaman sendiri didapat dengan memabandingkan hasil *pre test* juga posttest dan memantau skor perolehan yang dinormalkan (*N-gain*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Awal

Pengetahuan guru atau peserta sebelum melaksanakan pelatihan diuji dengan melemparkan pertanyaan berkenaan dengan seputar media ajar dan *canva*. Sepuluh pertanyaan pilihan ganda bernilai satu untuk benar dan nol untuk salah kemudian akan dijadikan patokan dalam memberikan pemahaman saat pelatihan. Berikut data hasil tes

peserta yang diolah menggunakan IBM SPSS 20 memiliki rerata 35,20 dengan standar deviasi yaitu 11,944. Sementara nilai terbesar adalah 60 dan terkecil adalah 20.

Rerata Pretest

Pretest

Mean	N	Std. Deviation
35,20	25	11,944

Pemahaman akhir

Setelah melaksanakan pelatihan dan pendampingan, peserta kembali diuji dengan posttest dengan ujian yang sama. Dari hasil ujian ini didapatkan nilai terbaik yaitu 100 dan nilai terkecil yaitu 70. Berikut datas hasil tes peserta yang memiliki rerata 87,20 dengan standar deviasi yaitu 10,614. Jika dilihat berdasarkan nilai yang muncul di hasil tes, maka nilai memperlihatkan bahwa pemahaman guru terhadap materi yang disampaikan masuk dalam kategori baik atau dapat memahami dengan variabilitas nilai yang cukup tinggi.

Report

Posttest

Mean	N	Std. Deviation
87,20	25	10,614

Perbandingan Pemahaman Awal dan Akhir

Usai mengikuti pelatihan ini, seluruh peserta dari kegiatan pengabdian memiliki perubahan cukup signifikan jika dilihat dari hasil pretest dan posttest. Hal ini dibuktikan dari hasil rerata N-gain score yang membukukan nilai 0,7985 dimana hasil ini lebih besar dari 0,7 dan dikatakan pelatihan ini cukup efektif memberikan pemahaman baru bagi peserta. N-gain score persen juga mencatatkan angka cukup tinggi dimana rerata peserta adalah 79,8524 yaitu diatas 76% sehingga pelatihan ini efektif dan memberikan perubahan signifikan bagi guru.

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
NGainScore	25	,50	1,00	,7985	,17174
NGainScorePerse n	25	50,00	100,00	79,8524	17,17388
Valid N (listwise)	25				



Dalam kegiatan pengabdian ini, peserta memberikan masukan agar pendampingan kegiatan ini dapat dibuat berkelanjutan. Dari wawancara sejumlah peserta usai kegiatan, peserta menyatakan penyusunan materi berbentuk media komik diyakini akan membuat peserta didik lebih tertarik menyimak materi. Terlebih, bila hasil penyusunan komik disusun menjadi buku digital yang bisa diakses siswa melalui gawai masing-masing. Hal tersebut pun menjadi catatan dan masukan tim untuk kegiatan berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan, maka pengabdian kepada masyarakat dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Merujuk kepada rerata N-gain score yang membukukan nilai 0,7985 dimana hasil ini lebih besar dari 0,7 dan N-gain score persen rerata peserta adalah 79,8524 yaitu

dias 76% maka pelatihan ini efektif dan memberikan perubahan signifikan bagi guru dalam memberikan wawasan berupa media ajar berupa komik.

2. Pelatihan dan pendampingan diperlukan agar nantinya pengetahuan ini dapat dilanjutkan dalam bentuk media digital yang lebih kompleks.

Atas terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komik Berbantu Canva Bagi Guru SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu ini tim pengabdian Universitas Lampung mengucapkan terima kasih kepada.

1. Kepala SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu beserta guru yang telah berkenan menjadi peserta dan berbagi pengetahuan,
2. Mahasiswa program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang membantu kegiatan hingga terlaksana
3. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Lampung atas dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Putry, Binta Lestari. 2021. Pengembangan Komik Online Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Kelas X Sma N 11 Yogyakarta. PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Ichsan Mahardika, A. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 275-281.
- Makarim, N. A. (2022, Februari 11). Kurikulum Merdeka Jadi Jawaban untuk Atasi Krisis Pembelajaran. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id:https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/kurikulum-merdeka-jadi-jawaban-untuk-atasi-krisis-pembelajaran>
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., dan Dangnga, T. 2018. "Peranan Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, Hal. 5—7.

- Saputra, B. A. 2022. Pengembangan Komik Digital Chlorophyl Sebagai Media Pembelajaran Peduli Lingkungan Siswa Sma. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 57-63.
- 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.
- Sugianti, S., Rosidah, I., & Mabaroh, B. 2021. E-Komik Edu Tatabin Sebagai Bahan Literasi Pembinaan Tata Bahasa Indonesia. *An-Nas*, 5(2), 1-11.
- Tapiah, L. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 34-39.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. 2022. Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.