

Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Kemaritiman dengan Menggunakan Aplikasi Canva di SMAN 1 Toapaya

Muhamad Al Rasyid^{1*}, Steva Dara Putri², Anggra Prasetya Cahya³,
Wisnu Prammana Surya⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: rasyidumrah@ac.id

Abstract

The meaningful of learning should have a positive impact on students in carrying out the learning process. Training and assistance in developing maritime-based comic teaching materials using the Canva application aims to provide knowledge and skills to teachers in developing teaching materials that are interesting, interactive and easy for students to use using the Canva application. Community service activities have been carried out at SMA Negeri 1 Toapaya, Bintan Regency with the number of training participants being 26 participants who are SMA Negeri 1 Toapaya teachers. The methods used in community service include preparation, implementation and evaluation. The evaluation stage is carried out by providing a review of the comics that have been created by the training participants. The results of this training and mentoring are, 1) teachers are motivated to develop interactive teaching materials in comic form; 2) teachers can develop teaching materials innovatively using the Canva application; 3) teachers can improve their personal skills, including collaborating, being innovative and creative in using technology that is relevant to learning in the digital era.

Keyword: Canva, Martime, Comic.

Abstrak

Pembelajaran yang bermakna sudah seharusnya memberikan dampak positif bagi siswa dalam menjalankan proses pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan pengembangan bahan ajar komik berbasis kemaritiman dengan menggunakan aplikasi canva bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para guru dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa dengan menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sudah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Toapaya, Kabupaten Bintan dengan jumlah peserta pelatihan yaitu 26 peserta yang merupakan guru SMA Negeri 1 Toapaya. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini diantaranya persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan review terhadap komik yang sudah dibuat oleh para peserta pelatihan. Hasil dari pelatihan dan pendampingan ini yaitu, 1) para guru termotivasi untuk mengembangkan bahan ajar interaktif dalam bentuk komik; 2) para guru dapat mengembangkan bahan ajar secara inovatif dengan menggunakan aplikasi canva; 3) para guru dapat meningkatkan keterampilan diri diantaranya berkolaborasi, inovatif dan kreatif dalam menggunakan teknologi yang relevan dengan pembelajaran di era digital.

Kata kunci: Canva, Kemaritiman, Komik.

PENDAHULUAN

Sebagai negara kemaritiman negara Indonesia memiliki keunggulan dalam potensi sumber daya laut. Sebagai sumber daya yang berkualitas sudah semestinya

memafataakan kekayaan laut untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa. Beberapa cara yang dapat diimplementasikan pendidikan kemaritiman antara lain melalui integrasi dalam tema pembelajaran, simulasi

keterampilan pengolahan sumber daya laut, dan pendampingan dalam menyusun serta mengembangkan materi siaga bencana laut (Lestari & Yusuf, 2022). Akan tetapi, tidak sedikit materi dan mata pelajaran yang disampaikan di sekolah tidak relevan dengan dunia kemaritiman (Supriadi et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan literasi kemaritiman yang merupakan pemahaman mengenai keterhubungan antara manusia dan laut serta sebaliknya (Arwan et al., 2023).

Lingkungan kemaritiman sangat dekat dengan kehidupan siswa, terutama di Provinsi Kepulauan Riau, di mana kemaritiman menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka (Amelia & Yulita, 2020). Pendidikan kemaritiman penting untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang laut dan sumber daya yang ada, serta menumbuhkan kecintaan dan tanggungjawab terhadap konservasi laut (Hayati & Ma'rifah, 2024). Untuk mendukung kurikulum yang lebih menarik, penggunaan media animasi berbasis kemaritiman diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendukung prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka (krisnawati et al., 2024).

Pembelajaran bertujuan agar terasa lebih bermakna bagi siswa, maka diperlukan penguasaan materi yang baik serta media pembelajaran yang kreatif melalui teknologi informasi dan komunikasi yang sudah ada (Ariwibowo & Hidayat, 2023). Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran adalah komik, yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar (Wibowo & Koeswanti, 2021). Komik juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan memotivasi siswa (Shomad & Rahayu, 2022). Komik yang disajikan dalam bentuk visual dan berwarna membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Guntur et al.,

2023). Media komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran (Nafala, 2022).

Salah satu media yang bisa digunakan guru dalam mempermudah pembuatan media pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran berbasis komik digital menggunakan Canva (Meilani, 2023). Aplikasi Canva, yang digunakan untuk membuat komik, menawarkan cara yang lebih mudah dan praktis bagi guru dan siswa dalam mengakses serta menciptakan media pembelajaran yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam menciptakan komik yang bisa menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif ((Agustini, 2021). Media komik digital berbasis Canva juga dapat meningkatkan literasi visual siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran yang lebih kompleks (Ginting, 2021). Penggunaan Canva dalam pembuatan komik tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Arwan et al., 2023). Selain itu, media komik berbasis Canva mampu membuat materi pelajaran yang panjang atau rumit lebih mudah dimengerti dan diingat oleh siswa (Siagian et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti aplikasi Canva, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inovatif (Hayu et al., 2024; Nurafrilian et al., 2022).

Berdasarkan paparan tersebut dapat diperoleh informasi bahwa pentingnya meningkatkan kualitas pembelajaran diantaranya dengan mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang bermakna. Hasil observasi yang sudah dilakukan di SMAN 1 Toapaya diperoleh bahwa para guru belum pernah membuat

bahan ajar komik sebagai media pembelajaran. Salah satu cara berinovasi yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis komik dengan memanfaatkan sumber daya kemaritiman yang melimpah di Provinsi Kepulauan Riau. Oleh Sebab itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan yaitu memberikan pelatihan pengembangan bahan ajar komik berbasis kemaritiman dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang melibatkan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas program. Pada tahap persiapan dilakukan observasi langsung berupa wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum di SMAN 1 Toapaya, yang bertujuan mengidentifikasi permasalahan utama dalam proses pembelajaran, khususnya kurangnya pemanfaatan bahan ajar digital berbasis kemaritiman. Berdasarkan hasil observasi, dirancang serangkaian tindakan yang fokus pada peningkatan pemanfaatan serta pengembangan bahan ajar berbasis komik digital.

Tahap persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dijelaskan secara detail sebagai berikut:

Tahap Persiapan

1. Koordinasi internal
2. Mempersiapkan semua properti yang dibutuhkan dalam kegiatan PkMDM
3. Mempersiapkan powerpoint setiap materi ke dalam satu laptop operator
4. Menyusun daftar hadir dan konsumsi di meja depan ruang kegiatan
5. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan termasuk pengadaan

seminar kit untuk peserta pelatihan dan spanduk.

Selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan pelatihan yang diberikan kepada pendidik SMAN 1 Toapaya mengenai pemanfaatan dan pengembangan bahan ajar komik berbasis kemaritiman menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilaksanakan di Kabupaten Bintan, Kepulauan Riau, di mana SMAN 1 Toapaya telah menjadi sekolah penggerak sejak tahun 2022. Tahap pelaksanaan melibatkan pelatihan intensif untuk 26 pendidik SMAN 1 Toapaya mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk mengembangkan bahan ajar berupa komik maritim, yang diharapkan dapat memotivasi siswa dan memperkaya media pembelajaran berbasis lokal. Materi pelatihan mencakup pemahaman dasar komik berbasis kemaritiman, teknik penggunaan fitur Canva, dan praktik langsung pembuatan komik, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam menghasilkan bahan ajar digital yang kontekstual dan interaktif. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dijelaskan secara lebih detail sebagai berikut:

Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan penyampaian materi oleh tim PkMDM. Urutan materi pelatihan pembuatan bahan ajar komik berbasis kemaritiman dapat dilihat pada Tabel 1.

No	Materi
1	Pembelajaran Berbasis Kemaritiman
2	Media Pembelajaran Komik
3	Pengenalan Fitur-fitur Aplikasi Canva
4	Pembuatan Komik

Tabel 1. Materi Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Komik Berbasis Kemaritiman

Selanjutnya yaitu tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh pemahaman awal dan pemahaman akhir dari para peserta pelatihan terhadap

kegiatan yang sudah dilakukan. Tahapan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, tim PkMDM melakukan penilaian menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan berbagai metode evaluasi. Salah satu metode yang digunakan adalah angket, yang disebarakan kepada para peserta untuk mengukur tingkat kepuasan dan respon mereka terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Angket ini tidak hanya mencakup penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan secara umum, tetapi juga menggali persepsi peserta mengenai kebermanfaatan program PkMDM dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, khususnya dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital.

Selain angket, tim PkMDM juga memberikan tugas praktik sebagai bagian dari evaluasi keterampilan peserta, yaitu pengembangan bahan ajar komik berbasis kemaritiman menggunakan aplikasi Canva. Melalui tugas ini, peserta didorong untuk menerapkan materi yang telah mereka pelajari selama pelatihan dengan menghasilkan produk komik yang relevan dengan tema kemaritiman. Hasil dari tugas praktik ini dievaluasi untuk menilai sejauh mana peserta mampu menguasai teknik-teknik dasar dalam aplikasi Canva dan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan konsep maritim ke dalam bahan ajar. Evaluasi melalui tugas praktik ini juga memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai tingkat keberhasilan program dalam mencapai tujuan peningkatan kompetensi peserta.

HASIL

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Muda (PkMDM) diawali dengan melakukan tahap perencanaan yang

mana dilakukannya observasi ke sekolah mitra yaitu SMA Negeri 1 Toapaya Kabupaten Bintan. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang guru diperoleh informasi bahwa bahan ajar komik belum digunakan dalam proses pembelajaran. Guru sudah menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat materi presentasi dan modul pembelajaran, namun belum pernah membuat bahan ajar berupa komik. Adapun bukti kegiatan observasi yang sudah dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Observasi di SMA Negeri 1 Toapaya

Setelah melakukan kegiatan observasi, Tim PkMDM melakukan diskusi untuk membahas tentang kegiatan pelatihan kepada Guru SMA Negeri 1 Toapaya. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih guru dalam membuat bahan ajar komik dengan menggunakan aplikasi Canva. Hasil diskusi yang dilakukan yaitu menyusun materi pelatihan, membagi tugas penyampaian materi, membuat daftar peralatan dan bahan yang diperlukan. Adapun dokumentasi kegiatan diskusi yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 2.

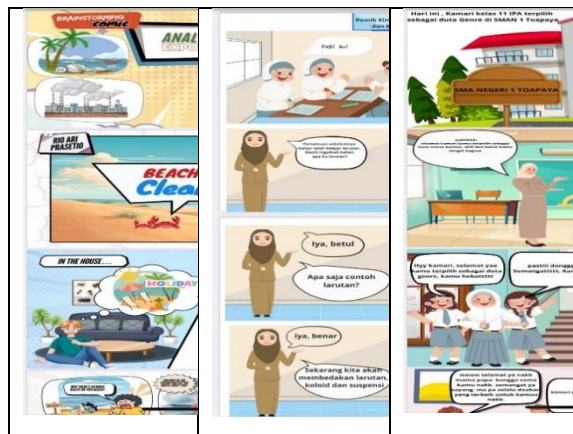


Gambar 2. Kegiatan Diskusi Tim PkMDM

Kegiatan selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan yang dilakukan pada tanggal 22-23 Oktober 2024 di ruangan serbaguna SMA Negeri 1 Toapaya. Kegiatan yang telah dilakukan yaitu registrasi peserta dan acara pembukaan oleh Kepala SMA Negeri 1 Toapaya, penyampaian materi pelatihan oleh Tim PkMDM, pendampingan pembuatan komik dan peserta mempresentasikan komik yang telah dibuat. Setelah itu peserta pelatihan menyelesaikan komik secara mandiri dan mengumpulkannya untuk dilakukan *review* oleh tim PkMDM. Dokumentasi kegiatan dan hasil komik yang sudah dibuat oleh peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan PkMDM



Gambar 4. Komik yang dibuat oleh Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini karena mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi *canva* untuk membuat bahan ajar komik berbasis kemaritiman. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Subroto dkk., (2023) bahwa sekolah memiliki antusias dan menerima dengan penuh semangat tim pengabdian masyarakat dalam upaya memberikan ilmu pengetahuan baru kepada peserta pelatihan dalam hal ini yaitu para guru SMAN 1 Toapaya. Peserta pelatihan sudah menunjukkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan bahan ajar komik sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Sejalan dengan penelitian dari Rahmawati dkk., (2024) bahwa pengabdian masyarakat memiliki dampak positif terhadap kolaborasi dan keterlibatan peserta secara langsung. Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Nurmawati dkk., (2022) bahwa pengabdian kepada masyarakat mampu membuat peserta pelatihan memiliki keterampilan diskusi dan menyatakan keberhasilan produk yang mereka kerjakan.

KESIMPULAN

Pelatihan pengembangan bahan ajar komik berbasis kemaritiman menggunakan aplikasi *Canva* di SMAN 1 Toapaya telah

memberikan keterampilan baru bagi peserta pelatihan dalam menciptakan bahan ajar yang menarik, inovatif, kreatif dan relevan dengan budaya lokal yaitu kemaritiman. Pada awal pelatihan para guru belum optimal dalam membuat komik sesuai dengan mata pelajaran yang relevan dengan peserta pelatihan. Setelah diberikan pelatihan, para peserta lebih optimal dan sangat antusias dalam mengembangkan bahan ajar komik dengan kreatif. Pemanfaatan aplikasi Canva membuat para peserta pelatihan dengan cepat dan mudah dalam meningkatkan keterampilan digital mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan pelatihan ini, khususnya LPPM UMRAH dan para guru di SMAN 1 Toapaya.

REFERENSI

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Amelia, T., & Yulita, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Sman 4 Tanjung-Pinang Dalam Mendesain Pembelajaran Berbasis Literasi Sains & Berwawasan Kemaritiman. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.24071/aa.v3i1.2946>
- Ariwibowo, M. F., & Hidayat, I. S. (2023). Workshop Pembuatan Media Belajar Dengan Menggunakan Canva.

Communnity Development Journal, 4(4), 8173–8178.

- Arwan, J. F., Dewi, L., & Hernawan, A. H. (2023). Kontekstualisasi Kemaritiman dalam Desain Framework Sistem Pembelajaran Bahasa Indonesia. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 75–94. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.8081>
- Ginting, H. (2021). Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.956>
- Gunarti Dwi Lestari, W. Y., & Widodo, Ali Yusuf, R. J. R. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kemaritiman Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru Kelompok Bermain Di Kabupaten Lamongan. *Dedicate Journal Of Community Engagement In Education*, 1(1), 59–68.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hayati, R. S., & Ma'rifah, D. R. (2024). Pendidikan Kemaritiman Model EJoy-ME Berbasis Potensi Lokal Ekosistem Mangrove Lantebung.

- Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1165–1177. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1949>
- Hayu, R., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7531>
- Krisnawati, Yusnan, M., & Anggun Ode Arji, W. (2024). Pembentukan Tata Bahasa Siswa melalui Media Pembelajaran Animasi Camtasia Berbasis Kearifan Lokal dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4, 1–12. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomih> <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.5753>
- Meilani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7175–7185.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- 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. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.532>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 2(2), 2829–3363.
- Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 5222–5230.
- Subroto, G., Agust, S., Sabekti, A. W., Kusasi, M. A. Z., Prawesti, R., & Nuraini, D. (2023). *Pelatihan dan Pendampingan Penulisan Karya Tulis*. 6(1), 62–71.
- Supriadi, F., Wibowo, D. H., & Afgani, C. A. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal di SMK Negeri 1 Alas Kabupaten Sumbawa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 421–434. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1456>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan

Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>