

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS
CANVA FOR EDUCATION PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI
SMA NEGERI 12 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

Anisa Nur Hasanah

19058134/2019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Canva For Education*
Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 12 Padang**

Nama : Anisa Nur Hasanah
NIM/ TM : 19058134/ 2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

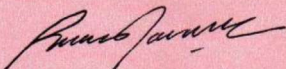
Padang, 20 Desember 2023

**Disetujui Oleh,
Pembimbing**

**Mengetahui,
Dekan FIS UNP**



Afriva Khaidir, SH., M.Hum., MAPA., Ph.D
NIP. 19660411-199003 1 002


Dr. Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd
NIP. 19870323 201504 2 002

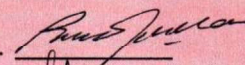
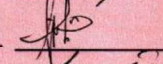
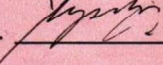
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 7 November 2023**

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Canva For Education*
Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 12 Padang**

**Nama : Anisa Nur Hasanah
NIM/ TM : 19058134/ 2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial**

Padang, 20 Desember 2023

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua :	Dr. Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd	1. 
2. Anggota :	Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd	2. 
3. Anggota :	Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

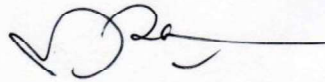
Nama : Anisa Nur Hasanah
NIM/ TM : 19058134/ 2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Canva For Education* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 12 Padang”** adalah benar hasil karya sayasendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 20 Desember 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen,



Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 19830518200912 2 004

Saya yang menyatakan



Anisa Nur Hasanah
NIM. 19058134

ABSTRAK

Anisa Nur Hasanah (19058134). “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Canva For Education Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 12 Padang”.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*, (2) untuk mengetahui validitas/kelayakan media komik berbasis *canva for education* pada mata pelajaran sosiologi KD 3.2, (3) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian berupa angket penelitian untuk uji validasi/kelayakan dan uji kepraktisan media pembelajaran, serta soal pre-test dan post-test untuk uji efektivitas.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik yang dapat diterapkan di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education* menggunakan KD 3.2. Hasil validitas media yang diperoleh dari ahli media, yaitu 77,6% dengan kategori layak. Hasil yang diperoleh dari ahli materi, yaitu 85,3% dengan kategori layak. Hasil kepraktisan komik oleh guru, yaitu 98,4% dengan kategori sangat praktis. Hasil yang diperoleh dari kepraktisan peserta didik adalah 80,75% dengan kategori praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *canva for education* sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran komik memperoleh nilai rata-rata pre-test 51,09 dan nilai rata-rata post-test 75,94 terdapat peningkatan hasil belajar sosiologi khususnya pada materi masalah sosial di kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 12 Padang.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva, Komik.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik berbasis canva for education pada mata pelajaran sosiologi di SMA NEgeri 12 Padang”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program studi Pendidikan Sosiologi, Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Tidak dapat dipungkiri bahwa butuh banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung dan tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Afriva Khaidir, S.H., M.Hum., MAPA, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Delmira Syafrini, M.Si. MA., selaku kepala Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak AB Sarca Putera, S.Ikom., MA. dan Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli media dan ahli materi yang penulis gunakan dalam penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta staff Departemen Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Kedua orangtua penulis, Bapak Radman dan Ibu Hasmaini. Terimakasih banyak untuk cinta dan kasih sayang yang tak terhingga jumlahnya. Terimakasih sudah menguatkan dan memberikan support terbaik kepada penulis sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita.
8. Kepada keluarga tersayang, terimakasih untuk semua dukungan yang diberikan kepada penulis, baik dukungan moral maupun dukungan materil.
9. Irma, Melissa, Aisyah, Gebby, Silvia, Dhafa sahabat dan pasukan siap tempur yang sudah memberikan banyak sekali dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis sejak menjadi mahasiswa baru hingga saat ini.
10. Gestara Dwi Yulanda Anugerah sahabat dan rekan seperjuangan penulis yang menemani suka dan duka penulis dari maba hingga saat ini.
11. Sri Mulya Annisa sahabat yang sudah mau penulis repotkan kesana kemari.
12. Muthia, Assy dan Zahwa rekan seperbimbingan penulis yang sering berbagi informasi kepada penulis.

13. Lismita dan Upik adik-adik penulis yang sering berbagi tawa dan kebahagiaan bersama di kost Trecy tercinta.
14. Rekan-rekan UK-WP2SOSPOL UNP yang sudah menemani penulis berproses di bangku perkuliahan.
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih.
16. Teristimewa kepada Masashi Kisimoto (*Naruto Shippuden*), Eiichiro Oda (*One Piece*) dan Hajime Isayama (*Attack On Titan*) yang telah menciptakan karya luar biasa yang sudah menemani penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Karya-karya *masterpiece* ini telah memberikan banyak semangat dan motivasi kepada penulis.
17. Terakhir penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Anisa Nur Hasanah karena sudah kuat dan bisa bertahan sejauh ini. Mari kita lanjutkan petualangan kebabak selanjutnya. Waktunya berlayar ke negeri Wano.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Oktober 2023

Penyusun

Anisa Nur Hasanah

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Deskripsi Teori.....	14
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Teoritis.....	27
D. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34

C. Objek dan Subjek Penelitian	34
D. Prosedur Pengembangan	35
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	78
C. Analisis Teori.....	85
D. Keterbatasan Penelitian.....	92
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rata-rata Nilai UH XI-IPS 1, 2, 3, 4 SMA Negeri 12 Padang.....	5
Tabel 2. Ruang Lingkup Materi Sosiologi.....	15
Tabel 3. Kisi-kisi Indikator Penilaian Oleh Ahli Materi.....	41
Tabel 4. Kisi-kisi Indikator Penilaian Oleh Ahli Media	42
Tabel 5. Kisi-kisi Indikator Penilaian Oleh Guru	43
Tabel 6. Indikator Penilaian Oleh Peserta Didik.....	43
Tabel 7. Skala Penilaian.....	44
Tabel 8. Skala Penilaian.....	45
Tabel 9. Skala Penilaian.....	47
Tabel 10. Ruang Lingkup Materi Sosiologi.....	50
Tabel 11. Kompetensi Dasar Kelas XI-IPS	51
Tabel 12. Tabel Analisis Kompetensi Dasar.....	51
Tabel 13. Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post Test</i>	53
Tabel 14. Hasil Penilaian Validitas Oleh Ahli Media Tahap 1	66
Tabel 15. Saran Ahli Media Tahap 1	67
Tabel 16. Hasil Penilaian Validitas Media Tahap 2.....	67
Tabel 17. Hasil Penilaian Validitas Oleh Ahli Materi	68
Tabel 18. Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Guru	69
Tabel 19. Data Kepraktisan Oleh Peserta Didik	69
Tabel 20. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	72
Tabel 21. Hasil Rata-rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	73

Tabel 22. <i>Descriptive Static Pre-Test dan Post-Test</i>	74
Tabel 23. Hasil Uji Normalitas	74
Tabel 24. Hasil Uji Homogenitas.....	75
Tabel 25. <i>Paired Samples Statistic</i>	76
Tabel 26. <i>Paired Sample Test</i>	76
Tabel 27. Penilaian Hasil Keseluruhan Aspek Media.....	79
Tabel 28. Penilaian Keseluruhan Aspek Materi.....	79
Tabel 29. Penilaian Hasil Praktikalitas Guru	80
Tabel 30. Penilaian Hasil Praktikalitas Peserta Didik.....	81
Tabel 31. Hasil Akhir Efektifitas	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 2. Tahap Pengebangan Model ADDIE.....	35
Gambar 3. Tampilan Awal Chrome	62
Gambar 4. Tampilan Beranda Canva	63
Gambar 5. Tampilan Background Canva.....	63
Gambar 6. Tampilan Template Canva	64
Gambar 7. Tampilan Panel Edit Canva.....	64
Gambar 8 Tampilan Penyimpanan Hasil Editan.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Angket Validitas Oleh Ahli Materi.....	100
Lampiran 2. Kisi-kisi Angket Validitas Oleh Ahli Media.....	102
Lampiran 3. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Oleh Guru.....	104
Lampiran 4. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Oleh Peserta Didik.....	105
Lampiran 5. Angket Validitas Ahli Materi.....	106
Lampiran 6. Angket Validitas Ahli Media.....	108
Lampiran 7. Angket Praktikalitas Guru.....	110
Lampiran 8. Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	112
Lampiran 9. Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Tes</i>	114
Lampiran 10. Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T.....	121
Lampiran 11. Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	122
Lampiran 12. Data Kepraktisan Peserta Didik.....	124
Lampiran 13. Data Validasi Ahli Materi.....	126
Lampiran 14. Data Validasi Ahli Media.....	126
Lampiran 15. Data Praktikalitas Guru.....	126
Lampiran 16. Data Praktikalitas Peserta Didik.....	127
Lampiran 17. Media Pembelajaran Komik Berbasis <i>Canva For Education</i>	128
Lampiran 18. Konsep Cerita Media Pembelajaran Komik Berbasis <i>Canva</i>	139
Lampiran 19. Naskah Media Pembelajaran Komik Berbasis <i>Canva For Education</i>	143
Lampiran 20. RPP.....	148

Lampiran 21. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	154
Lampiran 22. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Sosial.....	155
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian Sekolah.....	156
Lampiran 24. Surat Tugas Pelaksanaan Ujian Skripsi.....	157
Lampiran 25. Pedoman Wawancara Guru.....	158
Lampiran 26. Lembar Wawancara Peserta Didik.....	160
Lampiran 27. Dokumentasi Penelitian	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan itu adalah membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya; mampu memenuhi berbagai kebutuhan secara wajar, mampu mngendalikan hawa nafsunya, berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya. Implikasinya, pendidikan harus berfungsi untuk mewujudkan atau mengembangkan berbagai potensi yang ada pada manusia dalam konteks dimensi keberagaman, moralitas, individualitas/personalitas, sosialitas dan keberbudayaan secara menyeluruh dan terintegrasi. Dengan kata lain, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia (Sujana, 2019).

(Mutmainah et al., n.d.) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran sosiologi pada kurikulum 2013 ini adalah meningkatkan penguasaan pengetahuan sosiologi di kalangan peserta didik yang berorientasi pada pemecahan masalah dan pemberdayaan sosial, mengembangkan pengetahuan sosiologi dalam praktek atau praktek pengetahuan sosiologi untuk meningkatkan ketrampilan sosial peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah sosial, menumbuhkan sikap religius dan etika sosial yang tinggi di kalangan peserta didik sehingga memiliki kepekaan, kepedulian dan tanggung jawab memecahkan masalah-masalah sosial.

Pada abad 21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat. Hal ini berdampak pada berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Tantangan pendidikan di abad 21 sangat mempengaruhi inovasi dan kreatifitas guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. (Syamsuar & Reflianto, 2018) mengatakan bahwa dalam konteks menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, suatu kegiatan pembelajaran tidak selalu menjamin peserta didik akan dapat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa sebaik apapun seorang guru dalam merancang dan mendesain suatu program pembelajaran, kiranya tidak akan dapat secara optimal mewujudkan ketercapaian kompetensi yang diharapkan apabila tidak didukung oleh pemilihan sekaligus penggunaan metode secara tepat. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka dibutuhkan sebuah inovasi dan pembaharuan dalam pendidikan. Pemanfaatan media dalam pembelajaran arus mengikuti perkembangan zaman yang ada. Sebab saat ini pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Idealnya, guru harus mampu memanfaatkan segala macam teknologi yang tersedia agar ilmu yang akan disampaikan dapat berjalan dengan baik. Harapannya di era digital ini, guru dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya sehingga peserta didik mempunyai pengalaman belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terjalankan dengan baik.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menghubungkan antara guru dan peserta didik. Sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau suatu informasi dari pemberi (guru) dan penerima (peserta didik). Sehingga melalui media pembelajaran, pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan menyenangkan. Menurut (Audie, 2019) penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaranpun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan memperbaharui media pembelajaran yang digunakan. Selama ini, guru hanya terfokus pada buku paket dan dari internet saja sebagai sumber belajar. Akibatnya, peserta didik tidak tertarik pada pembelajaran dan cenderung merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini jika dibiarkan terus menerus akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah sehingga lambat laun kualitas pendidikan akan semakin turun.

Implementasi pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 12 Padang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajarannya. Di SMA Negeri 12 Padang mata pelajaran sosiologi dipelajari oleh peserta didik yang mengambil jurusan IPS, dimulai dari kelas X-IPS, kelas XI-IPS dan kelas XII-IPS. Untuk kelas X sudah menggunakan kurikulum merdeka, namun pelaksanaannya masih seperti K13. Mata pelajaran sosiologi di kelas X hanya satu kali pertemuan saja perminggu, yaitu sebanyak 3 jp (3 x 45 menit). Kelas XI dan kelas XII masih menggunakan K13, yaitu dalam satu minggu terdapat 2 kali pertemuan. Masing-masing pertemuan terdiri dari 2 jp (2 x 45 menit).

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama PLK (Praktek Lapangan Kependidikan) di SMA Negeri 12 Padang, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran sosiologi masih mengandalkan buku paket sebagai sumber ajarnya. Penggunaan media pembelajaran masih sangat minim sekali. Pada proses pelaksanaan pembelajaran sosiologi khususnya di kelas XI-IPS 1, 2, 3 dan 4 diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah. Diskusi kelompok sesekali dilakukan agar pembelajaran tidak terlalu monoton. Penggunaan media pembelajaran juga sangat minim. Kurangnya media pembelajaran yang memadai, peserta didik menjadi jenuh karena hanya bertumpu pada buku paket saja. Pembelajaran sosiologi menjadi membosankan dan kurang diminati. Namun, selain buku paket, guru juga beberapa kali mengizinkan peserta didik mengakses internet untuk mencari sumber lain selain di buku.

Peneliti menemukan bahwa nilai peserta didik khususnya pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI-IPS 1, 2, 3 dan 4 tergolong rendah. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan buku paket sebagai sumber belajarnya. Selain ceramah, guru juga sering memberikan tugas untuk dikerjakan oleh peserta didik. Tugasnya berupa latihan soal dan membuat mind mapping. Untuk tugas mind mapping dikerjakan secara berkelompok dan dipresentasikan di depan kelas. Peserta didik merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran dan memilih untuk mengganggu teman sebangkunya daripada fokus untuk belajar sosiologi. Peserta didik juga sering sekali kedatangan bermain handphone selama pembelajaran sosiologi. Berikut data-data hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1, 2, 3 dan 4 yang penulis dapatkan ketika melakukan kegiatan PLK di SMA Negeri 12 Padang :

Tabel 1. Rata-Rata Nilai UH Kelas XI IPS 1 sampai XI IPS 4 SMAN 12 Padang

NO.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Nilai UH Sosiologi KD 3.1	KKM
1.	XI IPS 1	29	68,2	78
2.	XI IPS 2	32	79	78
3.	XI IPS 3	31	41,47	78
4.	XI IPS 4	32	56,7	78

Sumber : Nilai UH Peserta Didik KD 3.1

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPS 1, 2, 3 dan 4 masih rendah dan dibawah KKM. Hal ini disebabkan pembelajaran sosiologi dinilai membosankan karena hanya mengandalkan buku paket dan sumber internet saja. Peserta didik sangat sulit memahami kalimat kalimat yang ada pada buku teks sehingga hasilnya mereka kesulitan dalam memahami

pembelajaran sosiologi. Berdasarkan hal tersebut, maka solusi terbaik untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran diminati peserta didik. Peserta didik saat ini sangat suka menggunakan *smarthphone* yang mereka miliki sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah lewat *smarthphone* peserta didik. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang sesuai dengan minat dan keinginan peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu dari penggunaan mind mapping dikembangkan menjadi media pembelajaran komik berbasis *canva for education*. Media pembelajaran komik diharapkan dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami pelajaran sosiologi.

Untuk merealisasikan hal tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Melalui aplikasi *canva*, guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran dalam bentuk apapun baik itu komik, ppt, poster, dan lainnya yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. *Canva* merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga terkoneksi dengan media sosial yang kita punya. *Canva* dapat diakses oleh siapa saja tanpa batasan usia dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Hal ini yang membuat *canva* berbeda dari aplikasi lainnya.

Canva juga menyediakan layanan khusus untuk guru dan siswa atau lebih tepatnya sering disebut *canva for education*. *Canva for education* dapat diakses dengan bebas oleh guru dan peserta didik dan memang disediakan untuk guru dan peserta didik. Penggunaannya serta manfaat dari *canva for education* sangat banyak sekali. Salah satunya adalah dapat digunakan dengan mudah untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang sudah ada. Guru dan peserta didik dapat berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas. *Website* maupun aplikasi *canva* yang bisa di akses di *smartphone* dan perangkat lainnya dengan mudah dan cepat. Dengan memanfaatkan aplikasi *canva*, diharapkan pembelajaran semakin lebih menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya komik berbasis *canva for education*, proses pembelajaran diharapkan menjadi hidup dan menyenangkan. Karena materi sosiologi khususnya KD 3.2 dikemas dalam bentuk komik pembelajaran yang sesuai dengan kegemaran peserta didik berdasarkan perkembangan teknologi yang ada. Komik yang dibuat dengan *canva for education* ini dapat memuat berupa contoh cerita dari materi yang bersangkutan, asesmen berupa quiz, dan rangkuman materi. Sehingga yang dulunya penggunaan media komik dalam pembelajaran hanya memuat cerita saja, kini sudah dapat dicantumkan asesmen dan penjelasan materi. Pengembangan media pembelajaran komik ini digunakan dengan aplikasi *canva*, terutama *canva for education*.

Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital sudah banyak sekali dilakukan oleh peneliti terdahulu. Diantaranya adalah (Maharani & Fernandes, 2022) dengan judul “Urgensi Media E-Comic dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA” dimana persamaan penelitian, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa komik dan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and development*) dan perbedaannya, yaitu penelitian ini mengembangkan komik dari web pixtoon.com sementara penulis mengembangkan komik dari aplikasi canva.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Hendra Saputra & Pasha, 2021) dengan judul “Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. Persamaan dengan penelitian ini adalah samasama mengembangkan media pembelajaran komik menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dan perbedaannya adalah pada model atau jenis pengembangannya. Pada penelitian tersebut menggunakan model 4D (*define, design, develop dan disseminate*), sementara penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*).

Selanjutnya adalah penelitian yang dikembangkan oleh (Witanta & Inganah, 2019) dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematikpada Materi Perbandingan Kelas VII SMP”. Persamaan dengan penelitian ini adalah samasama mengembangkan media pembelajaran komik menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dan perbedaannya adalah terletak pada komik yang dikembangkan dimana

penulis mengembangkan komik berbasis digital sementara pada penelitian ini komik yang dikembangkan berbasis cetak.

Selanjutnya adalah penelitian yang dikembangkan oleh (Rahmatullah et al., 2020) dengan judul “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajarannya. Namun perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan. Rahmatullah (2020) mengembangkan media pembelajaran audio visual sementara peneliti mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*.

Selanjutnya adalah penelitian yang dikembangkan oleh (Wulandari & Mudinillah, 2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”. Persamaan penelitian, yaitu samasama menggunakan aplikasi canva untuk pembuatan media pembelajaran. Perbedaannya adalah penelitian tersebut merupakan penelitian dengan metode literatur review sementara peneliti menggunakan metode pengembangan (*research and development*).

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini mengembangkan komik dengan memanfaatkan *canva for education* yang sesuai dengan kegemaran dan kreativitas yang dimiliki baik guru maupun peserta didik. Semua kemewahan yang disediakan canva, khususnya *canva for education* yang memang sengaja didesain untuk pendidikan dan bisa dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru maupun peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Sehingga penulis

tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Canva For Education* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 12 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan hanya mengandalkan buku paket dan internet saja.
2. Penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik masih rendah karena peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan guru.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah dan tidak meluas, maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran komik yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi canva.
2. Media pembelajaran komik yang dikembangkan menggunakan materi masalah sosial kelas XI semester 1.
3. Media pembelajaran komik yang dikembangkan akan diuji validitas, kepraktisan dan efektifitas terhadap pembelajaran sosiologi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah berupa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*?
2. Bagaimana validitas/kelayakan media komik pada mata pelajaran sosiologi KD 3.2 berbasis *canva for education*?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*.
2. Untuk mengetahui validitas/kelayakan media komik pada mata pelajaran sosiologi KD 3.2 berbasis *canva for education*.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *canva for education*.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk berupa komik pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Komik pembelajaran

dihasilkan dari sebuah aplikasi canva yang menyediakan fitur khusus untuk pendidikan, yaitu memanfaatkan *canva for education*. Spesifikasi produk dari penelitian ini, yaitu :

1. Media pembelajaran komik yang dihasilkan sesuai dengan materi pembelajaran kelas XI IPS untuk satu KD.
2. Media pembelajaran komik yang dihasilkan sesuai dengan silabus dan indikator penilaian kompetensi
3. Komik pembelajaran sosiologi dapat diakses melalui *smartphone*, laptop dan komputer, bisa juga dicetak sesuai dengan kebutuhan.
4. Komik dibuat berdasarkan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik, yaitu menggunakan aplikasi *canva for education*.
5. Komik dibuat sesuai dengan tampilan, gambar, dan warna yang sesuai agar lebih menarik dibaca dan mudah dipahami.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan khususnya pembuatan media pembelajaran berbasis *canva for education*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *canva for education* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan

motivasi dalam belajar, aktif dalam pembelajaran dan memiliki rasa ingin tahu terhadap pembelajaran sosiologi.

b. Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menambah wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga guru dapat bisa menciptakan sebuah inovasi untuk mengasah kreativitas dalam pembelajaran sosiologi melalui *canva for education*.b

c. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan tentang media pembelajaran berbasis *canva for education*.