Copyright © 2025 pada penulis
Madaniya, Vol. 6, No. 4, November 2025

Pelatihan Penggunaan Canva dan Quillbot Untuk Membuat Komik Berbahasa Inggris di SLB Sushrusa Denpasar

Ni Made Lisma Martarini [1]*, I Wayan Dharma Suryawan [2], I Gede Made Yudi Antara [3], Made Dona Wahyu Aristana [4], Yuri Prima Fitryani [5], Agus Ari Iswara [6]

[1–6] Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

* lisma.martarini@instiki.ac.id

Abstrak

Sekolah Luar Biasa (SLB) Sushrusa Denpasar melayani peserta didik berkebutuhan khusus, terutama tunarungu, yang memiliki jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Guru Bahasa Inggris masih dominan mengajar dengan metode konvensional, yaitu menjelaskan materi dan menulis materi di papan tulis. Metode tersebut membutuhkan inovasi digitalisasi berupa media belajar yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar dan pengalaman belajar peserta didik berkebutuhan khusus. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah komik dengan teks Bahasa Inggris, karena komik dekat dengan dunia anak-anak dan pentingnya mengaplikasikan digitalisasi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sebagai upaya dalam peningkatan kemampuan guru mengajar Bahasa Inggris menggunakan media digital, maka dilaksanakan pelatihan pembuatan komik berbahasa Inggris menggunakan Canva dan Quillbot. Tahapannya terdiri dari pembentukan tim, observasi mitra, pengajuan proposal dan persetujuan mitra, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Dalam pelaksanaannya, terdiri dari pre-test, penyampaian materi, tanya jawab dan diskusi, praktik menggunakan Canva dan Quillbot dengan pendampingan pemateri, evaluasi dan post-test. Hasilnya, kegiatan ini dapat menambah keterampilan guru Bahasa Inggris dalam membuat materi belajar berbentuk komik digital berbahasa Inggris.

Kata Kunci: *komik, bahasa Inggris, Canva, QuillBot, digitalisasi*

Pendahuluan

Sekolah Luar Biasa (SLB) Sushrusa berkedudukan di Jalan Mahendradatta, Gang Puputan Baru A2, Denpasar. Sekolah ini melayani peserta didik berkebutuhan khusus, terutama tunarungu dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), yang berkomitmen membangun lingkungan belajar yang mendukung perkembangan akademik, sosial, dan emosional peserta didik berkebutuhan khusus, sehingga terwujud anak-anak tunarungu yang berbakat, berakhlak mulia, berkarakter, mandiri, percaya diri, dan ceria.

Belajar Bahasa Inggris dapat menjadi hal yang cukup sulit bagi peserta didik karena biasanya terdapat berbagai kendala seperti kurang minat belajar Bahasa Inggris, asumsi belajar Bahasa Inggris itu sulit, terlebih lagi untuk peserta didik berkebutuhan khusus. Sementara itu, mengajar Bahasa Inggris di era digital menjadi suatu tantangan bagi guru-guru di sekolah ini yang masih didominasi dengan metode konvensional, yaitu menyampaikan materi di depan kelas kemudian menulis materi ajar di papan tulis. Metode pembelajaran konvensional dalam durasi yang cukup panjang bisa terasa membosankan dan monoton kemudian menurunkan daya tarik siswa untuk belajar Bahasa Inggris, kemudian menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris dan mengabaikan guru saat mengajar. Oleh karena itu, dibutuhkan metode atau media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa (T. M. Putra et al., 2025). Di sisi lain, guru-guru belum terbiasa menggunakan *writing support engine* atau *AI writing assistance* untuk membantu memudahkan dalam menulis teks berbahasa Inggris, sedangkan implementasi media digital dalam dunia pendidikan merupakan hal yang penting (Rifal et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah komik dengan Bahasa Inggris, karena komik dekat dengan dunia anak-anak. Komik merupakan cerita bergambar yang menggabungkan gambar dan teks dalam sebuah alur cerita (A. Putra & Milenia, 2021). Dengan gambar serta alur cerita yang menarik, komik dapat menyampaikan informasi atau materi pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dimengerti (Waluyanto, 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, komik dalam bentuk digital yang memiliki visual yang menarik dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan kosakata baru, struktur kalimat, serta meningkatkan kemampuan membaca siswa, khususnya untuk peserta didik tunarungu yang mengandalkan visual dalam belajar. Komik juga harus menyediakan gambar yang menarik dan alur cerita yang jelas, sehingga membantu siswa dalam menafsirkan makna kata dan kalimat. Selain itu, media komik juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Muhaimin et al., 2023; Wahyudin et al., 2020).

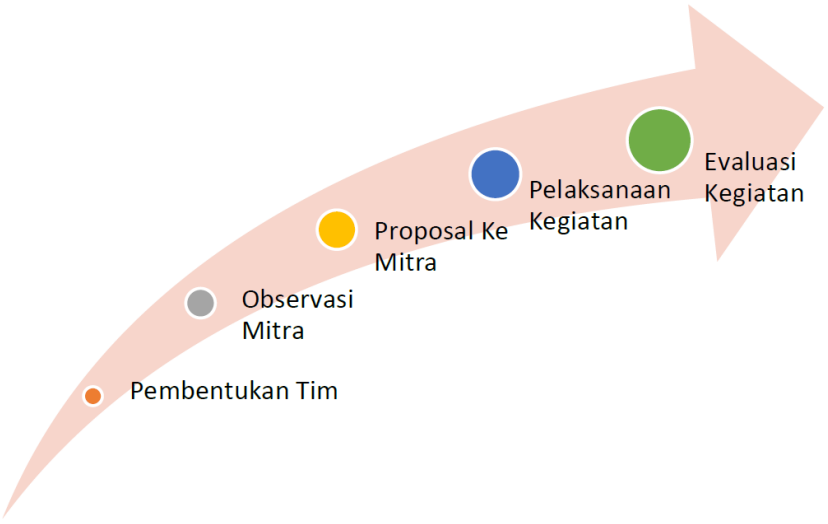
Canva merupakan platform digital untuk membuat desain grafis yang memberikan solusi desain inovatif dengan cara penggunaan yang relatif mudah. Canva memiliki banyak fitur dan kelebihan untuk membuat dan meningkatkan kualitas dan kreativitas media belajar (Maharani et al., 2022; Partasiwi et al., 2023), yaitu menghasilkan desain yang kreatif dan menarik dalam waktu yang efisien, menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis yang memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, memungkinkan pengguna menyesuaikan konsep desain agar sesuai dengan kebutuhan siswa, memiliki aksesibilitas dan fitur berbagi yang luas, sehingga media pembelajaran bisa diakses kapan dan di mana saja menggunakan berbagai perangkat (Angriani et al., 2025). Sementara itu, QuillBot adalah platform daring berupa alat bantu menulis digital berbasis kecerdasan buatan yang populer, tersedia dalam versi gratis dan berbayar. QuillBot membantu meningkatkan kejelasan dan profesionalisme tulisan dengan mengubah kata, frasa, dan kalimat, mendeteksi kesalahan dalam menulis dan memberikan rekomendasi (Nurmayanti & Suryadi, 2023; Fitria, 2021).

Berdasarkan masalah yang dihadapi mitra, solusi yang diberikan yaitu, pertama, memberikan pelatihan kepada guru Bahasa Inggris mengenai penggunaan Canva untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak-anak. Kedua,

memberikan pelatihan penggunaan Quillbot untuk membantu mempermudah dan mempercepat dalam menyusun teks Bahasa Inggris pada komik. Tujuan dari kegiatan ini, yaitu meningkatkan keterampilan para guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berupa komik berbahasa Inggris menggunakan Canva dan Quillbot sehingga membantu meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan pengalaman siswa dalam belajar Bahasa Inggris di era digital.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pemanfaatan Canva dan Quillbot secara tatap muka untuk pembuatan komik berbahasa Inggris. Pelatihan dilakukan selama dua hari, yaitu pada Jumat, 6 Juni 2025 dan Sabtu, 7 Juni 2025, dengan waktu pelaksanaan, yaitu Pukul 11.00 – 12.30 WITA, bertempat di ruang kelas di SLB Sushrusa Denpasar. Pemberian solusi atas masalah mitra dilakukan dengan rangkaian tahapan pelaksanaan yang dimulai dari pembentukan tim, observasi mitra, proposal ke mitra, persetujuan mitra, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Pembentukan tim dilakukan untuk memilih ketua dan anggota sekaligus membagi tugas untuk masing-masing anggota tim. Dalam observasi mitra, tim pelaksana bertemu dengan perwakilan mitra untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mitra dengan melakukan wawancara, pengamatan langsung ke lokasi, dan pengumpulan data. Selanjutnya, dilanjutkan dengan pengajuan proposal ke mitra untuk memaparkan solusi berupa kegiatan yang akan dilakukan. Setelah mendapat persetujuan dari mitra, tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan diadakan pada tanggal 5 dan 6 Juni 2025 dalam kurun waktu 90 menit. Kegiatan diawali dengan pre-test untuk mengetahui pemahaman awal peserta terhadap materi yang akan disampaikan, setalah itu dilanjutkan dengan penyampaian materi, tanya jawab dan diskusi. Setelah cukup paham dengan teori, dilanjutkan dengan praktik menggunakan Canva dan Quillbot dengan pendampingan oleh pemateri. Kemudian di akhir kegiatan dilakukan evaluasi dan post-test untuk mengetahui pemahaman peserta setelah mendapat pelatihan. Dalam evaluasi kegiatan, dilakukan diskusi mengenai jalannya pelatihan.



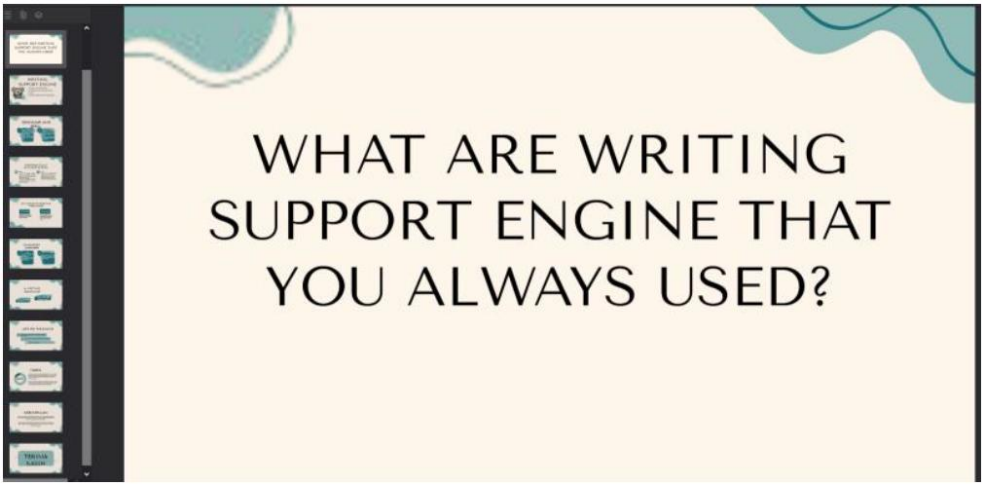
Gambar 1. *Alur Metode Pelaksanaan*

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap persiapan, pelatihan pemanfaatan Canva dan Quillbot untuk pembuatan komik digital berbahasa Inggris di SLB Sushrusa Denpasar dimulai dengan pembentukan tim pelaksana dan pembagian tugas masing-masing anggota. Jumlah tim dosen sebanyak enam orang. Selanjutnya, dibuat sebuah grup di platform WhatsApp untuk mempermudah komunikasi. Seluruh komunikasi antar anggota dilakukan melalui group WhatsApp. Berdasarkan hasil analisis masalah pada mitra, solusi yang disepakati adalah melakukan pelatihan pemanfaatan Canva dan Quillbot untuk membuat komik berbahasa Inggris. Setelah didapatkan topik, dilaksanakan rapat daring untuk penyusunan materi. Setelah materi berhasil disusun, selanjutnya materi disampaikan dalam rapat secara daring dengan seluruh anggota pelaksana. Rapat berikutnya dilakukan untuk menyusun tugas tim pelaksana kegiatan yang terdiri dari pemateri, moderator, dokumentasi, dan pelaporan. Pada tahap perancangan literatur, pemateri mempersiapkan materi yang akan disampaikan. Sedangkan anggota pelaksana yang lain mempersiapkan proposal kegiatan, kunjungan kepada mitra, pembuatan soal pre-test, post-test dan administrasi lainnya. Gambaran materi yang diberikan adalah sebagai berikut:



***Gambar 2**. Materi Pelatihan Pemanfaatan Canva Untuk Membuat Komik*



***Gambar 3**. Materi Pelatihan Penggunaan QuillBot*

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, pelatihan dilaksanakan dalam dua hari, yaitu pada tanggal 6 Juni dan 7 Juni 2025. Sesuai kesepakatan dengan mitra, materi yang disampaikan terkait dengan pelatihan pemanfaatan Canva dan Quillbot untuk membuat komik digital berbahasa Inggris. Pelatihan ini ditujukan untuk para guru Bahasa Inggris. Pelatihan ini dilaksanakan dengan durasi 90 menit. Sesuai dengan susunan acara yang telah disepakati, kegiatan dimulai pada pukul 11.00 WITA, yang diawali dengan pre-test, kemudian pemaparan materi pengenalan Canva dan Quillbot, pengenalan fitur-fitur Canva dan Quillbot, serta langkah-langkah dalam pembuatan komik berbahasa Inggris di Canva. Kegiatan berlangsung dengan lancar dan partisipasi para guru sangat baik saat kegiatan berlangsung. Setelah dilakukan pemaparan materi, diskusi, dan tanya jawab, hingga peserta cukup paham dan dirasa mampu, maka selanjutnya dilakukan praktik dan pendampingan pembuatan desain komik menggunakan Canva dan menyusun teks Bahasa Inggris menggunakan Quillbot. Pada tahap evaluasi kegiatan, peserta ditugaskan untuk mengisi post-test yang sudah disiapkan oleh panitia. Tujuan dari kegiatan untuk mengetahui pemahaman peserta terhadap pemanfaatan Canva dan Quillbot untuk membuat komik berbahasa Inggris.



***Gambar 4**. Pelatihan pemanfaatan Canva dan Quillbot untuk membuat komik berbahasa Inggris*



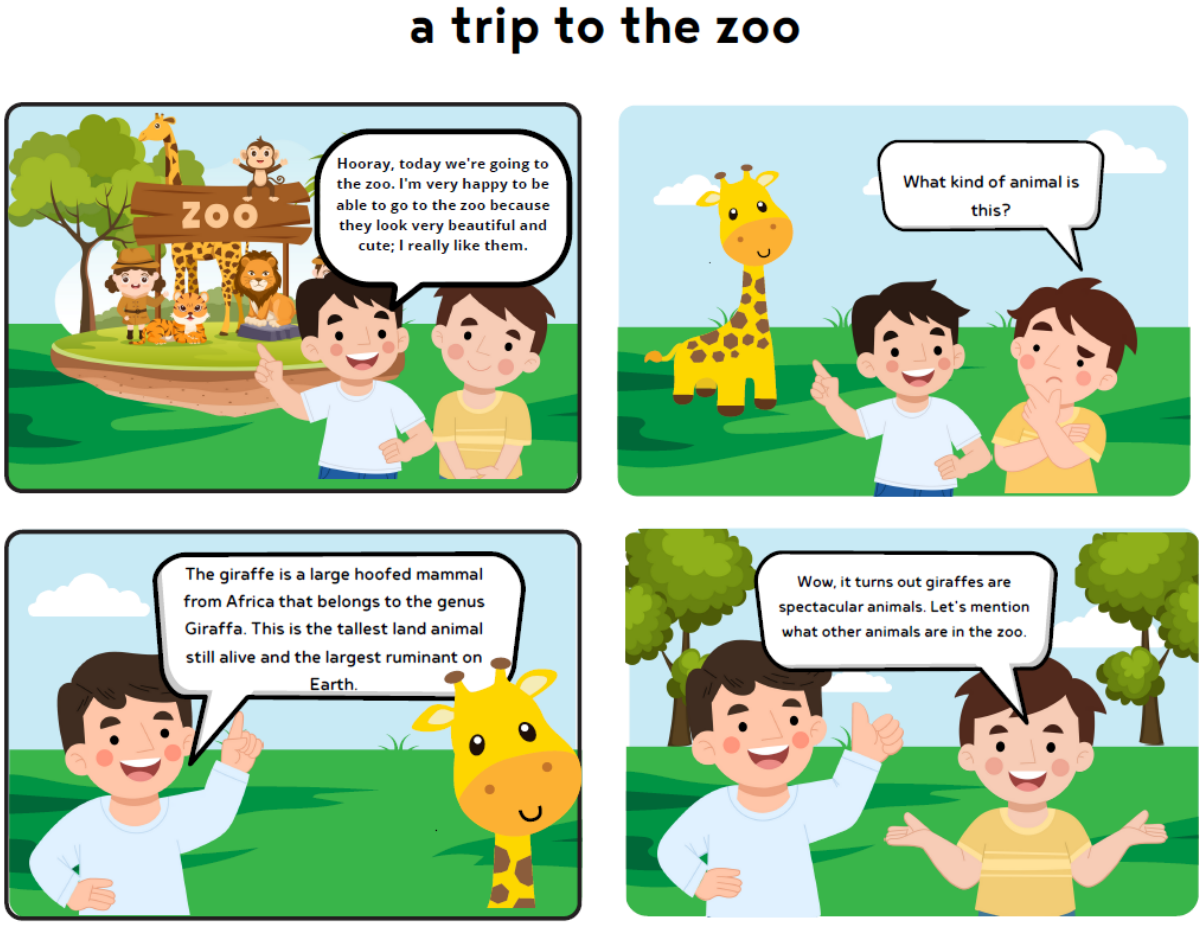
***Gambar 5**. Praktik pembuatan desain komik menggunakan Canva dan teks Bahasa Inggris menggunakan Quillbot*



***Gambar 6**. Pendampingan pembuatan komik menggunakan Canva dan Quillbot.*



***Gambar 7**. Hasil pembuatan komik menggunakan Canva dan Quillbot.*



***Gambar 8**. Hasil pembuatan komik menggunakan Canva dan Quillbot*



***Gambar 9**. Dokumentasi foto bersama pelaksana dan mitra.*

Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan Canva dan Quillbot untuk pembuatan media pembelajaran berupa komik digital berbahasa Inggris untuk guru Bahasa Inggris di SLB Sushrusa berjalan lancar dan sesuai dengan target yang telah direncanakan. Antusiasme peserta

selama mengikuti pelatihan sangat baik yang dapat dilihat dari kehadiran peserta yang tepat waktu dan hadir lengkap dari sesi awal hingga sesi akhir. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlibat aktif dalam tanya jawab dan diskusi terutama dalam membuat komik yang sesuai dengan kebutuhan pesertra didik tunarungu. Berdasarkan evaluasi, peserta mampu menggunakan Canva dan Quillbot serta dapat menyelesaikan pembuatan komik digital berbahasa Inggris dengan baik, sehingga hasilnya dapat diterapkan dalam kegiatan mengajar anak-anak berkebutuhan khusus. Untuk hasil yang berkesinambungan, diharapkan pelatihan dapat dilanjutkan dengan materi terkait pembuatan media pembelajaran berupa animasi atau agumented reality untuk menjawab tantangan digitalisasi dunia pendidikan badi anak-anak berkebutuhan khusus di masa depan.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia yang telah mendanai dan memfasilitasi kegiatan ini. Terima kasih kepada SLB Sushrusa Denpasar yang telah bersinergi dengan sangat baik sebagai mitra dalam kegiatan ini. Terima kasih kepada mitra bestari yang telah mendukung keberhasilan pelaporan dan publikasi hasil kegiatan ini.

Referensi

Angriani, P., Alviawati, E., Hastuti, K. P., Aristin, N. F., Arisanty, D., Adyatma, S., Muhaimin, M., & Nur Saputra, A. (2025). Meningkatkan Kreativitas Guru Geografi di Kota Banjarmasin dalam Merancang Media Pembelajaran Interaktif Melalui Pelatihan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *5*(4), 1057–1066. https://doi.org/10.52436/1.jpmi.3836

Fitria, T. N. (2021). QuillBot as an online tool: Students' alternative in paraphrasing and rewriting of English writing. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, *9*(1), 183. https://doi.org/10.22373/ej.v9i1.10233

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. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084

Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(1), 399–405. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814

Nurmayanti, N., & Suryadi, S. (2023). The Effectiveness of Using Quillbot in Improving Writing for Students of English Education Study Program. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *8*(1), 32. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6392

Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *2*(2), 152–156.

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 30. https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951

Putra, T. M., Nyoman, I., Darma, T., Arpin, R. M., Arif, M., & Evalinda, G. (2025). *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Kupang*. *6*(3), 1185–1196.

Rifal, R., Deastuti, D., Murniati, M., Riana, E., Delvi, D., Elsa, T., Anggraini, M., Taufiq, T., & Besse, H. (2025). Pelatihan Media Digital Berbasis Canva Sebagai Sarana Literasi Digital untuk Kelas 4 dan 5 di UPT SP SD Negeri 123 Tarengge. *Madaniya*, *6*(1), 531–537.

Wahyudin, A. Y., Daud, J., Simamora, Simamora, M. W., Widya, I., Pratiwi, & Rina, A. (2020). Penggunaan Komik Digital Toondoo dalam Menengah. *Journal of Social and Technology for Community Service (JSTCS)*, *1*(1), 1–6.

Waluyanto, H. D. (2021). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Die Satzung Des Völkerbundes*, 102–105. https://doi.org/10.1515/9783112372760-014