



Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Canva

Anis Susanti¹, Ahmad Saeroji², Dian Fithra Permana³, Nina Oktarina⁴

Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang

Email: anissusanti@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Guru merupakan pekerjaan profesional yang berkaitan erat dengan penguasaan kompetensi dan keahlian. Salah satu kompetensi guru adalah kompetensi profesional. Guru dalam melaksanakan tugas mengajar secara profesional harus menguasai materi yang diajarkan, memiliki keahlian mengaitkan materi pada aspek yang relevan, menguasai isu terkini berkaitan dengan materi yang diajarkan dan menguasai kompetensi secara menyeluruh sebagai guru baik secara teori maupun praktik. Guru sekolah dasar, memiliki peran penting terhadap pendidikan dasar peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan profesional guru-guru di sekolah dasar adalah dengan berpartisipasi dalam program pelatihan. Adapun pelatihan yang dapat diikuti yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran komik berbasis aplikasi Canva kepada guru-guru di SD Negeri 1 Panunggalan sebagai sekolah penggerak. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan metode ceramah, metode demonstrasi dan metode praktik. Melalui pelatihan media pembelajaran berbasis komik, guru SD yang mengajar di Sekolah Penggerak Kabupaten Grobogan, mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengembangkan kompetensi profesionalnya.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kompetensi Profesional, Media Pembelajaran Komik

ABSTRACT

Teaching is a professional job closely related to mastering competencies and skills. One of the teacher's competencies is professional competence. Teachers in carrying out their teaching duties professionally must master the material being taught, have the expertise to relate material to relevant aspects, master the latest issues related to the material being taught and master competence as a whole as a teacher both in theory and practice. Elementary school teachers have an important role in the basic education of students. One effort to improve the professional competence of elementary school teachers is by attending training. The training that can be followed is training in creating innovative learning media. Therefore, this service aims to provide training in making comic learning media based on the Canva application to teachers at SD Negeri 1 Panunggalan as a Sekolah Penggerak. Community service activities are carried out using lecture methods, demonstration methods and practical methods. Through comic-based learning media training, elementary school teachers who teach at Sekolah Penggerak in Grobogan Regency, gain new knowledge and skills to develop their professional competencies.

Keywords: Canva Application, Comic Learning Media, Professional Competence

DOI: <https://doi.org/10.54832/judimas.v2i1.189>

Pendahuluan

Konsep merdeka belajar yang berlaku saat ini telah mengubah kurikulum yang ada. Kurikulum belajar mandiri tidak bisa dipisahkan dari peran guru sebagai pemeran utama dalam proses pendidikan, yang bertugas mendidik, membimbing, melatih dan



mengembangkan berbagai aspek pada siswa. Penerapan konsep merdeka belajar ini mendorong guru untuk memainkan peran penting baik dalam pengembangan kurikulum maupun dalam proses pembelajaran itu sendiri. Sebagai sumber pengetahuan, guru harus memahami psikologi siswa serta metode dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

Berdasarkan observasi awal, hanya terdapat satu Sekolah Dasar Negeri dengan akreditasi A di Kecamatan Pulokulon, Kabupaten Grobogan, yaitu SDN 1 Panunggalan yang berlokasi di desa Panunggalan. Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Nomor: 6555/C/HK.00/2021, SDN 1 Panunggalan telah ditetapkan sebagai salah satu Sekolah Penggerak dalam Program Sekolah Penggerak (Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, 2021). SD tersebut terletak jauh dari pusat perkotaan, dengan jarak 24,5 km dari pusat kota ke Kecamatan Pulokulon, memerlukan waktu sekitar satu jam atau lebih untuk mencapainya. Beberapa tantangan yang dihadapi oleh sekolah dasar negeri di Kecamatan Pulokulon antara lain kurangnya fasilitas sekolah seperti laboratorium, ruang kelas, dan perpustakaan yang mendukung proses belajar mengajar. Sebagai sekolah penggerak, para guru juga menghadapi berbagai tantangan. Sekolah penggerak dituntut untuk menjadi contoh, tempat pelatihan dan inspirasi bagi guru-guru dan kepala sekolah lainnya. Di sekolah penggerak ini, metode pembelajaran bukan hanya bersifat satu arah tetapi melibatkan berbagai aktivitas menyenangkan yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif dan kreatif.

Hasil penelitian menyampaikan bahwa guru masih menjadikan buku sebagai media pembelajaran utama dan kurang tertarik untuk menggunakan media lain, hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam proses pengajaran (Pramesti Vidya Bhakti Eva et al., 2020). Penelitian lain menyatakan bahwa ketidakmaksimalan pengembangan media oleh guru dikarenakan kurangnya keahlian guru dalam memanfaatkan media tersebut. (Pratiwi & Nugraheni, 2022). Situasi ini berdampak pada hasil proses belajar mengajar, karena siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah elemen penting dan kunci untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar (Rahmatullah et al., 2020). Media ini berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi materi pelajaran dari guru ke siswa. Oleh karena itu, media yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga mereka merasa nyaman dan dapat memahami konten materi yang disampaikan dengan mudah (Mila et al., 2021).



Mengingat bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, penting bagi media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individu siswa dan tentu saja dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Ratnasari & Ginanjar, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang memenuhi karakteristik individu dalam pendidikan diferensial saat ini adalah komik. Media visual ini ditandai dengan ilustrasi cerita yang jelas dan berurutan, yang merupakan ciri khas dari komik. Ini memudahkan siswa untuk memahami konten komik karena disajikan dalam bentuk cerita yang menarik (Pramesti Vidya Bhakti Eva et al., 2020). Komik dapat menyampaikan pesan dengan cara yang santai, gaya yang ringan, menarik, dan menyenangkan (Aeni & Yusupa, 2018). Pesan yang disampaikan melalui komik dapat menarik minat siswa karena mampu memberikan visualisasi yang lebih konkret dan realistis (Styaningsih & Nuryadi, 2016). Komik dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap perilaku, psikologi, dan kognisi pembacanya. Ini karena salah satu ciri khas komik adalah kemampuannya untuk membangkitkan respon emosional dari pembaca. Elemen-elemen seperti gambar, teks, dan humor dalam komik melibatkan emosi dan mampu menarik ketertarikan siswa secara intens (Nurinayati et al., 2018).

Untuk membuat media pembelajaran komik, guru perlu menguasai aplikasi desain grafis dasar. Salah satu yang dapat digunakan secara gratis adalah Canva. Aplikasi berbasis internet ini menawarkan berbagai fitur, template, dan kategori dengan desain yang menarik secara gratis (Garris Pelangi, 2020). Canva, yang didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012, adalah alat aplikasi grafis yang dirancang untuk membantu pemula dalam membuat, mengedit, dan merancang desain secara online (Garris Pelangi, 2020). Keunggulan Canva meliputi: 1) menyediakan beragam template, desain grafis, animasi, dan nomor halaman yang menarik, 2) menawarkan berbagai fitur untuk merancang media, 3) efisien dan praktis dalam penggunaan waktu, 4) dapat diakses kapan saja dan di mana saja untuk melihat hasil desain, 5) menghasilkan gambar dengan resolusi yang baik, 6) memfasilitasi kolaborasi dalam proses perancangan media, 7) memungkinkan pengeditan desain kapan saja sesuai kebutuhan, dan 8) hasil desain dapat disimpan dalam berbagai format file seperti pdf dan jpg (Tanjung & Faiza, 2019).

Mengingat perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat dan kebutuhan guru di sekolah penggerak untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka guna mendukung keberhasilan pembelajaran, maka penting untuk menyelenggarakan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran komik berbasis aplikasi canva. Hasil kegiatan



pengabdian kepada masyarakat (Purwasi & Refianti, 2022) menunjukkan workshop penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas, profesionalisme dan kompetensi guru sekolah dasar. Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan media pembelajaran digital juga terbukti dapat mendukung peningkatan kompetensi profesional guru, hal ini sesuai dengan hasil pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh (Loretha & Albar, 2023) dimana guru dapat membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva yang kemudian dapat diimplementasikan secara daring. Hal ini meningkatkan kompetensi profesional guru SD dalam pembelajaran pada masa pandemi. Oleh karena itu, tujuan pelatihan pembuatan media pembelajaran komik ini adalah meningkatkan kompetensi profesional guru dalam pemanfaatan teknologi khususnya dalam membuat media pembelajaran inovatif berupa komik melalui aplikasi canva.

Metode Pelaksanaan

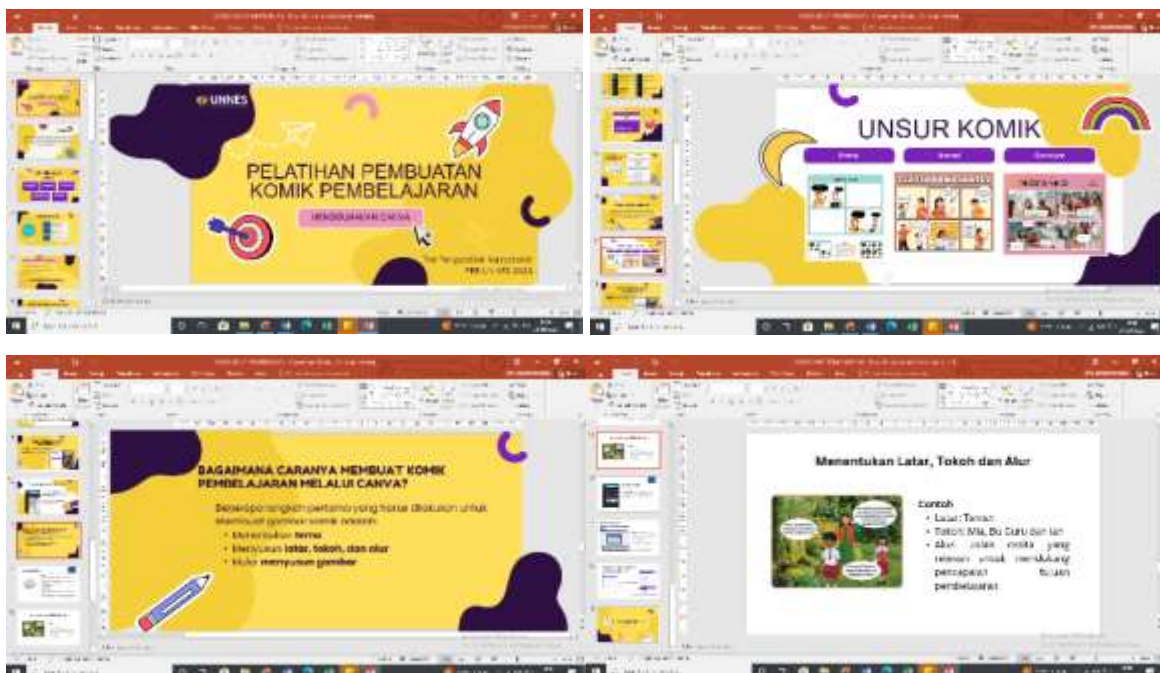
Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran komik berbasis aplikasi canva. Pelatihan dilaksanakan secara luring dengan pemaparan manfaat canva untuk media pembelajaran, perancangan desain komik pembelajaran dan pengelolaan arsip komik pembelajaran. Metode pelaksanaannya yaitu:

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Metode	Tahap Kegiatan
Ceramah	Penyampaian Materi Pelatihan
Demonstrasi	Menunjukkan cara mendesain komik pembelajaran melalui fitur yang ada di aplikasi Canva
Tanya Jawab	Memberikan kesempatan pada peserta pelatihan untuk bertanya kepada pemateri apabila menemui kendala atau meminta penjelasan langkah praktik
Praktik	Mengukur seberapa jauh pemahaman dan kemampuan peserta pelatihan dalam menggunakan Canva untuk merancang komik pembelajaran sesuai tingkatan kelas yang diampu

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2023 di SDN 1 Panunggalan Grobogan sebagai Sekolah Penggerak. Mitra pengabdian masyarakat adalah Komunitas Sekolah Penggerak SD Kabupaten Grobogan. Ada 25 guru yang mengikuti pelatihan media pembelajaran komik berbasis Canva. Partisipasi aktif dan efektif guru dalam pengembangan kurikulum sekolah bertujuan untuk mengatur dan merancang materi, buku teks, dan konten pembelajaran. Selain berfungsi sebagai sumber belajar utama, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar-mengajar. Peran ini didukung oleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang tercermin dalam cara berpikir dan bertindak mereka, yang termasuk dalam kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial. Dengan memiliki kompetensi-kompetensi tersebut, guru dapat mewujudkan pelaksanaan dan tujuan dari implementasi kebijakan "merdeka belajar". Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional adalah keterampilan penting yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang guru dalam melaksanakan tugas utamanya yaitu mengajar. Oleh karena itu, setiap guru dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan yang terkait dengan bidang studinya. Pelatihan diawali dengan pemberian materi mengenai pentingnya media yang tepat guna mendukung kemampuan literasi siswa, pengenalan fitur canva, dan materi mengenai struktur komik pembelajaran untuk siswa SD.



Gambar 1. Materi Pelatihan

Pada tahap demonstrasi, tim pengabdian masyarakat berbagi pengetahuan mengenai langkah-langkah praktis dalam menggunakan berbagai fitur yang ada di Canva untuk membuat media komik pembelajaran bagi siswa SD. Peserta pelatihan diberikan contoh komik pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk latihan mandiri. Tim mendemonstrasikan penggunaan fitur *design comic* yang ada di Canva untuk membuat media pembelajaran komik sesuai template yang sudah tersedia.



Gambar 2. Foto Kegiatan

Pada tahap praktik, peserta pelatihan mencoba untuk mengoperasikan Canva dan memulai untuk membuat komik sesuai dengan kelas yang diampu. Pertama guru harus menentukan tema sesuai berdasarkan Mata Pelajaran, misalnya:

1. Mapel: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
2. Fase/ Kelas: B / 4
3. Materi: Bab 1 Tumbuhan, sumber Kehidupan di Bumi Topik: Bagian Tubuh Tumbuhan
4. Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis
5. Tujuan Pembelajaran
 - a. Peserta didik mampu mengidentifikasi bagian tubuh pada tumbuhan.
 - b. Peserta didik memahami fungsi masing-masing bagian tubuh tumbuhan.
 - c. Peserta didik dapat menjelaskan hubungan antara fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk pertumbuhan, mempertahankan diri, dan berkembang biak.

Kemudian menentukan latar, tokoh dan alur, misalnya:

1. Latar: Taman
2. Tokoh: Mia, Bu Guru dan Ian
3. Alur: Jalan cerita yang relevan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran

Setelah menentukan tema, tokoh, alur dan latar, maka guru dapat membuat rancangan naskah yang akan dituangkan dalam percakapan yang ada di komik. Kemudian guru dapat mulai menyisipkan gambar yang sesuai, mengatur teks, dan membuat panel komik yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah desain komik selesai dibuat, guru dapat menyimpan dalam bentuk PDF atau JPG sehingga siap untuk dipublikasikan kepada siswa. Berikut ini adalah contoh hasil latihan guru saat kegiatan praktik pembuatan komik pembelajaran bagi siswa SD:



Gambar 3. Hasil Praktik Pembuatan Komik Pembelajaran oleh Guru

Kegiatan pelatihan pembuatan komik pembelajaran berbasis Canva disambut baik oleh guru-guru SD yang mengajar pada Sekolah Penggerak di Kabupaten Grobogan. Peserta pelatihan menyatakan bahwa kegiatan pelatihan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan guru khususnya membuat media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung program-program Sekolah Penggerak. Di sisi lain kemampuan dalam menggunakan Canva juga dapat diaplikasikan tidak hanya untuk membuat media pembelajaran tetapi juga dapat digunakan untuk administrasi sekolah lainnya seperti membuat modul, membuat lembar kerja peserta didik dan juga membuat publikasi yang berkaitan dengan informasi sekolah seperti Info Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Studi terhadap penggunaan komik di berbagai tingkat pendidikan, termasuk SD, SMP dan SMA, menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, uji coba terhadap responden mengindikasikan bahwa media komik mampu merangsang dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang sedang dipelajari (Aeni & Yusupa, 2018; Ambaryani, 2017; Nurinayati et al., 2018). Kemampuan desain sederhana



menjadi hal yang wajib dimiliki untuk guru saat ini sebagai wujud dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dan perkembangan teknologi pendidikan sehingga guru dapat mengembangkan kompetensi profesional khususnya untuk proses belajar mengajar di kelas. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Strategi untuk meningkatkan kompetensi profesional guru salah satunya adalah melalui partisipasi dalam pelatihan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan mereka sehingga dapat menjalankan tugasnya secara efektif (Laelasari, 2013).

Kesimpulan

Kompetensi profesional berhubungan dengan pemahaman materi pembelajaran secara komprehensif dan mendalam, termasuk penguasaan kurikulum mata pelajaran sekolah dan struktur serta metodologi ilmu pengetahuan. Seorang guru harus menguasai substansi ilmiah yang terkait dengan bidang studinya, yang ditandai dengan pemahaman materi ajar dalam kurikulum sekolah, memahami struktur, konsep dan metode ilmiah dari materi ajar, memahami koneksi konseptual antara mata pelajaran terkait, dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan untuk menguasai struktur dan metode ilmiah yang ditunjukkan melalui penguasaan prosedur penelitian dan tinjauan kritis untuk memperdalam pengetahuan atau materi bidang studinya secara profesional dalam konteks global. Melalui pelatihan media pembelajaran berbasis komik, guru SD yang mengajar di Sekolah Penggerak Kabupaten Grobogan, mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengembangkan kompetensinya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pendanaan pelaksanaan pengabdian masyarakat tahun 2023.

Daftar Pustaka

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>
- Ambaryani, G. S. A. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3, 66–74.
- Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. (2021). Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar,



- dan Pendidikan Menengah Nomor: 6555/C/HK.00/2021 Tentang Penetapan Satuan Pendidikan Pelaksana Program Sekolah Penggerak. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(Mei). <http://kemdikbud.go.id/main/?lang=id%0Afile:///C:/Users/HP14 RYZEN3/AppData/Local/Mendeley Ltd./Mendeley Desktop/Downloaded/Kemdikbud RI - 2016 - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.pdf>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Laelasari. (2013). UPAYA MENJADI GURU YANG PROFESIONAL. *Economic Jurnal Ilmiah Pend. Ekonomi*, 1(2), 152–159.
- Loretha, A. F., & Albar, W. F. (2023). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Dharma Indonesia*, 01(01), 28–34. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jdi/article/view/68722%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jdi/article/download/68722/24315>
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2018). Development of Digital Comic as Learning Media on Immune System Topic in SMAN 13 Jakarta. *Biosfer*, 7(2), 47–52. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.7-2.8>
- Pramesti Vidya Bhakti Eva, R., Syarif Sumantri, M., & Negeri Jakarta, U. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Pratiwi, Y., & Nugraheni, A. S. (2022). Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sd/Mi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1479. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.8977>
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and ...*, 3, 320–332. <https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/view/1274%0Ahttps://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/download/1274/923>
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Mipa Sma Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179–186.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>
- Styaningsih, H. A., & Nuryadi, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar Ppkn Siswapada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegakan Ham. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI Jawa Tengah*, 3(November), 129–140.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>