

Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education

Hevy Risqi Maharani^{*1}, Nila Ubaidah², Mochamad Abdul Basir³, Dyana Wijayanti⁴, Imam Kusmaryono⁵, Mohamad Aminudin⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung

*e-mail: hevyrisqi@unissula.ac.id

Abstract

The purpose of the service activity is to provide insight and improve the professionalism of teachers in Central Java in making interesting and interactive teaching materials for students, especially in making digital comics with the Canva for Education application. In general, the difficulties experienced by teachers in making digital comics are how to make comic designs easy and attractive. The Canva for Education application is one application that can be used to overcome these problems. Teachers can create digital comics using a wide selection of available templates. The implementation of this service is carried out online using Zoom Meeting and Google Classroom. The training was attended by approximately 100 participants from various regions in Central Java. The final result of the training activity is that teachers can create digital comics published on social media Instagram. It is intended that the results of digital comics that have been made by teachers can be useful for the general public, especially students who get related material.

Keywords: Digital Comic, Training, Canva for Education

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian adalah memberikan wawasan serta meningkatkan profesionalisme guru di Jawa Tengah dalam membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif bagi siswa, terutama dalam membuat komik digital dengan aplikasi Canva for Education. Secara umum, kesulitan yang dialami oleh para guru dalam membuat komik digital adalah bagaimana membuat desain komik secara mudah dan menarik. Aplikasi Canva for Education merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Para guru dapat membuat komik digital dengan menggunakan berbagai pilihan template yang tersedia. Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan secara daring menggunakan zoom meeting dan google classroom. Pelatihan diikuti oleh kurang lebih 100 orang peserta yang berasal dari berbagai wilayah di Jawa Tengah. Hasil akhir kegiatan pelatihan adalah para guru dapat membuat komik digital yang dipublikasikan di media sosial intagram. Hal ini bertujuan agar hasil komik digital yang telah dibuat oleh para guru dapat bermanfaat bagi masyarakat umum, khususnya para siswa yang mendapatkan materi terkait.

Kata kunci: Komik Digital, Pelatihan, Canva untuk Pendidikan

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi menjadi suatu hal yang penting saat ini terutama dalam hal penyampaian suatu informasi di masa pandemi (Wiyanti dkk., 2021). Teknologi informasi menjadi media utama yang digunakan oleh masyarakat dalam penyampaian informasi. Tak terkecuali pada penyampaian materi kepada siswa yang dilakukan oleh guru. Aktivitas pembelajaran tetap harus dilakukan secara maksimal meskipun dilakukan secara *online*. Hal ini mendorong guru untuk dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilannya agar dapat tetap menjalankan keprofesionalannya sebagai seorang guru. Sebagai guru profesional saat ini tidak hanya sebatas menjalankan tugas dan memahami keahliannya serta sitem pendidikan yang berlaku, tetapi juga harus mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan (Kristanto, 2021; Sugiarti, 2019).

Hasil observasi di lapangan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran *online* di sekolah menunjukkan bahwa terdapat beberapa guru yang masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini didukung beberapa hasil penelitian terkait pemanfaatan teknologi oleh guru dalam pembelajaran. Hasil penelitian (Eva dkk., 2020) menyampaikan

bahwa guru hanya memanfaatkan buku sebagai media utama dalam pembelajaran sehingga kurang berminat dalam menggunakan media lain dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam mengajar. Lebih lanjut penelitian Alwi (2017) mengatakan bahwa kurang maksimalnya pengembangan media yang dilakukan guru disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media. Hal ini memberikan dampak pada hasil belajar mengajar yang dilakukan di mana siswa mengalami hambatan dalam menerima dan memahami informasi materi yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dan kunci dalam mensukseskan pembelajaran (Rahmatullah dkk., 2020). Media ini sebagai sarana menyampaikan informasi materi pelajaran dari guru ke siswa. Dengan demikian, media yang digunakan perlu menyesuaikan kondisi siswa sehingga siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi yang akan disampaikan (Mila dkk., 2021). Memperhatikan kemampuan setiap siswa yang berbeda, media pembelajaran perlu memperhatikan pemenuhan kebutuhan individu siswa dan tentunya dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan (Ratnasari & Ginanjar, 2020). Karakteristik media pembelajaran yang memenuhi karakteristik tersebut salah satunya adalah komik digital.

Media visual dengan gambar-gambar ilustrasi cerita yang jelas dan runtut merupakan ciri khas dari media komik. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami isi dari komik karena disajikan dalam bentuk cerita yang menarik (Eva dkk., 2020). Sebuah pesan dapat disampaikan melalui komik dengan gaya yang ringan dan menyenangkan (Aeni & Yusupa, 2018). Pesan yang disampaikan oleh komik mampu menarik perhatian siswa karena dapat memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata (Styaningsih dkk., 2016). Komik akan memberikan dampak secara signifikan terhadap perilaku dan psikologis serta kognitif pembacanya. Hal ini dikarenakan salah satu karakteristik komik yaitu mampu menciptakan reaksi emosional dari pembaca. Elemen gambar, tulisan, dan humor yang disajikan dalam komik akan melibatkan emosi dan dapat menarik minat siswa secara mendalam (Nurinayati et al., 2014; Riwanto & Wulandari, 2018). Hasil penelitian terhadap penggunaan komik di berbagai jenjang pendidikan baik SD, SMP dan SMA menunjukkan bahwa pemanfaatan komik dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan hasil ujicoba terhadap responden menyatakan media komik mampu memberikan stimulus dan rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang dipelajari (Aeni & Yusupa, 2018; Ambaryani & Airlanda, 2017; Saputro, 2015).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media komik saat ini tidak hanya ada dalam bentuk cetak saja tetapi juga tersedia dalam bentuk digital. Kelebihan komik digital diantaranya adalah dapat ditransfer dalam berbagai media penyimpanan dan dapat disimpan dalam bentuk digit atau *byte*. Komik digital juga memungkinkan siswa untuk dapat membaca di mana dan kapan saja karena dapat di simpan dalam *smartphone* mereka (Utami dkk., 2021). Pemanfaatan komik digital dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dua arah. Komik digital dapat digunakan sebagai media belajar dan alat bantu mengajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa (Saputro, 2015).

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik digital. Aplikasi berbasis *online* ini telah menyediakan berbagai desain menarik berupa fitur-fitur, *template*, dan kategori-kategori (Pelangi, 2020). Canva berdiri tahun 2012 oleh Melanie Perkins sebagai *tools* aplikasi grafis yang dapat membantu pemula dalam membuat, mengedit, dan atau merancang desain secara *online* (Kala'lembang et al., 2021). Tanjung & Faiza (2019) menyampaikan beberapa kelebihan Canva antara lain: 1) terdapat berbagai *template*, desain grafis, animasi, dan no halaman yang menarik, 2) menyediakan berbagai macam fitur untuk mendesain media, 3) hemat waktu dan praktis, 4) hasil desain dapat dibuka di mana saja dan kapan saja, 5) resolusi gambar baik, 6) memungkinkan adanya kolaborasi dalam mendesain media, 7) edit desain dapat dilakukan kapanpun, dan 8) hasil desain dapat disimpan dalam berbagai bentuk file seperti pdf dan jpg.

Khusus untuk guru, sekolah dan berbagai instisusi pendidikan Canva menyediakan layanan khusus yaitu *Canva for Education*. *Canva for Education* memungkinkan pengguna memiliki akses *Canva Pro* dan memberikan berbagai fasilitas lebih baik. Kelebihan *Canva for Education* antara lain menyediakan fasilitas sebagai berikut: 1) *template* pendidikan untuk berbagai mata pelajaran, tingkatan kelas, dan materi; 2) mengkombinasikan pembelajaran dengan kegiatan siswa menggunakan *copyright* gambar, tulisan, video, animasi dan fitur edit tak berbayar; 3) memungkinkan untuk penyampaian materi, review, dan umpan balik kepada siswa setiap saat; 4) menyediakan berbagai macam umpan balik yang menarik berupa tulisan atau stiker gambar; dan 5) dapat secara mudah diintegrasikan dengan berbagai aplikasi pembelajaran *online* seperti *Google Classroom*, *Schoology*, *Microsoft Teams*, *Moodle* dan aplikasi lainnya. Dengan berbagai kelebihan tersebut, para guru diharapkan akan mampu mengaplikasikan Canva untuk pembuatan media pembelajaran khususnya komik digital secara mudah dan dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam pengembangan pembelajaran.

Memperhatikan semakin pesatnya kemajuan teknologi informasi dan kebutuhan para guru untuk mengembangkan kompetensi mereka untuk menunjang keberhasilan pembelajaran inilah yang mendorong tim pengabdian Program Studi Pendidikan Matematika Unissula untuk mengadakan pelatihan pengembangan keprofesionalan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran melalui pelatihan komik digital. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Laelasari (2013) di mana salah satu strategi untuk mengembangkan profesionalisme guru dapat dilakukan dengan berpartisipasi dalam pelatihan yang dapat mengembangkan keterampilannya untuk dapat melaksanakan tugas secara efektif. Oleh karena itu, tujuan pelatihan komik digital ini adalah mengembangkan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi khususnya dalam membuat komik digital.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan komik digital dengan menggunakan *canva for education*. PKM ini dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil evaluasi pembelajaran daring selama pandemi di mana pembelajaran kurang optimal dan masih banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam membuat bahan ajar digital yang dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran daring. PKM dilaksanakan secara daring via zoom meeting dan *live on youtube* pada tanggal 9-10 Juni 2021. Pelatihan ini terdiri dari 2 sesi. Pelatihan sesi 1 terkait materi tentang pemanfaatan *Canva for Education*, perancangan desain komik pembelajaran dan pengelolaan asset komik pembelajaran. Pelatihan sesi 2 terkait materi tentang kreasi media komik pembelajaran dan pemanfaatan komik pembelajaran.

Metode dalam kegiatan PKM mengkombinasikan beberapa metode berikut.

1. Metode ceramah, digunakan untuk penyampaian materi pelatihan.
2. Metode demonstrasi, digunakan untuk memperjelas materi yang disampaikan, di mana pemateri mendemostrasikan cara mendesain komik digital dengan menggunakan *Canva for Education*.
3. Metode tanya jawab, digunakan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan bagi para peserta untuk bertanya jika ada penjelasan yang kurang dipahami atau mengalami masalah dalam mendesain komik digital. Pemateri akan memberikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan dan membantu masalah yang dihadapi oleh peserta pelatihan.
4. Metode praktek, digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan dalam memanfaatkan *canva for education* untuk mendesain komik digital. Hasil praktek peserta pelatihan dikumpulkan di *google classroom* dan akan mendapatkan *feedback* dari pemateri.

Adapun tahapan pelaksanaan PKM sebagai berikut.

1. Menyusun materi pelatihan
2. Membuat *fliyer* kegiatan pelatihan dan menyebarluaskan *fliyer* di media sosial
3. Pelaksanaan pelatihan komik digital sesi 1

4. Praktik mandiri sesi 1 (membuat storyline komik pembelajaran)
5. Pelaksanaan pelatihan komik digital sesi 2
6. Praktik mandiri sesi 2 (membuat desain komik digital dan *QR Code*)
7. Pemberian angket respon peserta pelatihan komik digital
8. Publikasi hasil komik digital peserta pelatihan di media sosial.

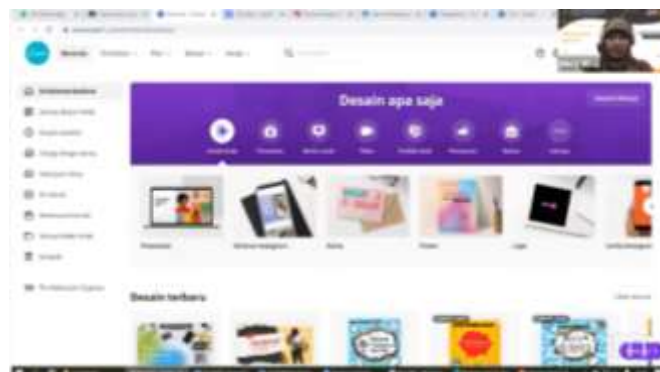
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan komik digital terdiri dari 2 sesi pelatihan yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *zoom* dan disiarkan secara langsung melalui *youtube*. Pelatihan sesi 1 terkait materi tentang pemanfaatan *canva for education*, perancangan desain komik pembelajaran dan pengelolaan asset komik pembelajaran. Peserta pelatihan dibimbing untuk bergabung pada kelas pelatihan komik digital di *google classroom* yang telah dipersiapkan khusus untuk pelatihan ini dan selanjutnya membuat akun di *canva for education*. Sebanyak 128 peserta telah bergabung pada pelatihan sesi 1.



Gambar 1. Kelas pelatihan komik digital di *google classroom*

Gambar 1 menunjukkan kelas pelatihan komik digital yang telah dipersiapkan oleh tim pengabdian. Pada kelas pelatihan komik digital ini telah diupload semua materi yang akan disampaikan pemateri pada saat pelatihan, baik sesi 1 maupun sesi 2. Peserta pelatihan akan diberikan informasi terkait kode kelas tersebut dan diminta untuk bergabung dalam kelas, sehingga nanti pada akhir setiap sesi pelatihan dapat mengumpulkan tugas praktek pada link tugas yang telah disediakan.



Gambar 2. Tampilan aplikasi *Canva*

Setelah semua peserta pelatihan berhasil join ke dalam kelas pelatihan komik digital di *google classroom*, selanjutnya pemateri menyampaikan terkait pemanfaatan *canva for education*. Gambar 2 menunjukkan tampilan aplikasi *canva* pada bagian beranda. Para peserta pelatihan akan dipandu untuk membuat akun *canva* dan *join* ke dalam *canva for education*. *Canva for education* menawarkan beberapa kelebihan sebagaimana akun *canva* premium yang berbayar

tetapi disini para guru dapat menggunakan secara gratis. Penggunaan berbagai aplikasi premium di *canva for education* ini tentunya akan memberikan kemudahan bagi para peserta pelatihan dalam membuat bahan ajar berupa komik digital. Adapun video pelatihan sesi 1 dapat diakses pada aplikasi *yotube* dengan link <https://bit.ly/PKMkomiksesi1>.

Praktek mandiri peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan sesi 1 yaitu membuat *storyline* komik pembelajaran. *Storyline* ini merupakan hal yang penting dalam membuat komik digital. Sebelum kita masuk untuk memvisualisasikan komik dalam bentuk gambar. Dalam menyusun komik pembelajaran kita harus menentukan terlebih dahulu topik materi, mata pelajaran, target pembaca, tujuan pembelajaran, siapa saja tokoh yang akan digunakan dan bagaimana karakter tokoh tersebut, dan bagaimana deskripsi atau alur cerita komik. Penyusunan *storyline* yang dibuat oleh peserta pelatihan menyesuaikan jumlah panel yang akan dibuat dalam komik pembelajaran. Pada pelatihan ini peserta diminta untuk membuat maksimal 10 panel dalam mendesain komik pembelajaran, karena nantinya hasil desain komik pembelajaran akan diupload di IG agar dapat diakses secara umum, sehingga bagi guru atau siswa lain yang ingin mempelajari materi terkait dapat mendownload komik digital tersebut.

Pelatihan sesi 2 diikuti sebanyak 92 peserta pelatihan yang dapat bergabung secara daring di *zoom*. Peserta pelatihan yang tidak dapat mengikuti secara daring via *zoom* karena adanya jadwal kegiatan yang bersamaan, maka dapat menyimak kembali materi yang disampaikan oleh materi pada aplikasi *yotube* dengan link <https://bit.ly/PKMkomiksesi2>. Pelatihan sesi 2 pemateri menyampaikan terkait kreasi media komik pembelajaran dan pemanfaatan komik pembelajaran. Pada sesi 2 ini, peserta pelatihan diberikan demonstrasi oleh pemateri dalam menggunakan *canva for education* untuk membuat komik pembelajaran. Setelah desain komik selesai disusun, peserta pelatihan diberikan pelatihan untuk menambahkan *QR Code* pada komik yang telah dibuat. Penambahan *QR code* ini diwajibkan oleh pemateri karena komik dalam pembelajaran bukan merupakan materi inti, tetapi komik ini digunakan sebagai pemantik minat siswa untuk mempelajari materi tertentu. Jika siswa tertarik belajar, selanjutnya kita arahkan untuk pendalaman materi dengan menggunakan *QR code*. *QR code* ini berisi video penjelasan materi lebih rinci sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Pada pelatihan ini pembuatan *QR code* menggunakan *QR Code generator* secara online sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan desain *QR Code* dengan menggunakan *QR Code generator*

Praktek mandiri peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan sesi 2 yaitu membuat desain komik pembelajaran dan *QR Code*. Peserta pelatihan diberikan waktu selama 3 minggu untuk menyelesaikan tugas tersebut. Selama proses penyelesaian tugas, tim poengabdian telah menyediakan grup WA pelatihan komik digital yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta pelatihan apabila mengalami kesulitan atau hambatan dalam proses penyelesaian tugas dapat menyampaikan pertanyaannya pada grup tersebut. Sehingga akan terjadi interaksi di antara tim pengabdian dan peserta pelatihan. Dengan adanya interaksi ini, desain komik digital yang disusun harapannya sudah siap upload di media sosial saat batas akhir pengumpulan tugas

karena telah direvisi oleh peserta pelatihan berdasarkan masukan tim pengabdian. Pada sesi 2 ini, selain diupload pada link tugas di *google classroom* peserta pelatihan juga diminta untuk upload hasil praktek komik pembelajarannya di sosial media IG. Tujuannya adalah agar komik pembelajaran dapat diakses secara umum. Hal ini tentunya dapat membantu para guru maupun siswa yang sedang mempelajari materi terkait dengan memanfaatkan komik pembelajaran tersebut. Hasil komik digital peserta pelatihan yang telah diupload di IG disajikan pada Gambar 4.



Gambar 3. Hasil pelatihan komik digital yang diupload di IG

Di akhir pelatihan sesi kedua, peserta pelatihan diberikan kuesioner oleh tim pengabdian masyarakat untuk mengetahui sejauhmana efektivitas pelaksanaan pelatihan komik digital yang telah dilaksanakan. Hasil dari 70 peserta pelatihan yang mengisi kuesioner menyampaikan bahwa materi pelatihan yang disajikan dapat menambah wawasan pembuatan komik digital dengan canva sebanyak 100% (skor 4 dari 4). Sebanyak 85,7% menyampaikan bahwa penyajian materi dilakukan sangat interaktif (skor 4 dari 4) dan 14,3% menyampaikan bahwa penyajian materi interaktif (skor 3 dari 4). Sebanyak 100% peserta menyampaikan pelatihan sangat membantu dalam pembuatan komik digital dan 100% peserta menyampaikan kegiatan pelatihan ini dapat membantu mereka dalam meningkatkan profesionalisme sebagai guru. Peserta pelatihan juga diberikan kesempatan untuk memberikan review secara langsung terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil review dari peserta pelatihan disajikan pada Gambar 4.

Kegiatan pelatihan sudah sangat baik, coaching yang disertai praktik dapat menguatkan pemahaman dan memberikan pengalaman. Selain itu, sangat bagus sekali peserta diberikan aset media yang dapat digunakan untuk membuat komik sehingga dapat lebih efisien waktu, pikiran dan tenaga. Aset media ini menjadi hal yang sangat krusial, karena biasanya mentok dan urung membuat media karena kurangnya bahan untuk aset media pendukungnya.

Sudah bagus perlu diadakan pelatihan yg lebih menantang lagi

Keren bisa jadi alternatif pembelajaran Jarak jauh

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan rencana, sistematis dan mudah memahami karena disertai dengan contoh yg sangat jelas sehingga memudahkan saya dalam mengerjakan tugas, materi sangat menarik untuk menambah wawasan dalam pekerjaan seorang guru khusus nya dalam pembelajaran dimasa pandemi.

Pelatihannya sangat keren dan memusakan, karena selain d pandu melalui vicon, juga disediakan bahan materi untuk praktek langsung, contoh storyline sehingga tidak meraba-raba dalam membuat, juga contoh komik sebagai acuan. Selain itu panitia dan juga nara sumber memberikan penilaian terhadap

Gambar 4. Review peserta pelatihan komik digital

Hasil review peserta yang ditampilkan pada Gambar 4 menunjukkan bahwa para peserta memberikan apresiasi pelatihan yang telah dilakukan karena telah membantu para peserta dalam memberikan pemahaman dan pengalaman dalam pembuatan komik digital. Komik digital yang telah dibuat ini tentunya dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Saputro (2015) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan sumber belajar. Komik digital dapat membantu merangsang siswa untuk belajar mandiri dan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan efisien dan menarik. Rahmatullah dkk. (2020) lebih lanjut menyampaikan bahwa komik digital dapat menarik perhatian siswa karena adanya tampilan materi yang disertai dengan teks, gambar dan video pembelajaran, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara baru yang mengesankan.

Peserta pelatihan juga menyampaikan bahwa pelatihan komik digital ini dapat mendukung dalam pengembangan kompetensi profesional guru. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Ratnasari & Ginanjar (2020), salah satu upaya peningkatan profesionalisme guru dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi di mana saat ini guru sebagai tenaga profesional harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan teknologi agar tidak tertinggal serta dapat bersaing dengan guru lain. Laelasari (2013) menambahkan bahwa berpartisipasi di dalam kegiatan pelatihan yang fokus mengembangkan keterampilan tertentu merupakan salah satu cara dalam pengembangan profesionalisme guru. Model pelatihan berbeda dengan kegiatan seminar yang banyak diikuti oleh para guru karena penekanannya lebih kepada evaluasi hasil praktik suatu kompetensi tertentu dari peserta pelatihan. Pada pelatihan yang diselenggarakan penekanannya adalah pada pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi yang dikemas dalam bentuk komik digital.

Keuntungan lain bagi para peserta pelatihan komik digital adalah mereka semakin mengenal dalam menggunakan aplikasi *Canva*. Selain dapat digunakan untuk membuat komik digital aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang lain. *Canva* merupakan program desain yang tersedia secara *online* dan dapat diakses secara gratis oleh para guru dengan menyediakan berbagai *template* seperti presentasi, poster, sertifikat, lembar kerja siswa, sampul buku, ijazah, dll. Dalam menggunakan berbagai desain tersebut guru cukup memilih jenis desain yang akan digunakan untuk selanjutnya diedit kembali dengan menambahkan teks atau gambar sesuai yang diinginkan (Tanjung & Faiza, 2019). Hal ini tentunya dapat mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh Rahmatullah dkk. (2020), media yang didesain secara menarik merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran sehingga siswa dapat fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi *Canva* yang menyediakan berbagai *template* untuk mendesain materi secara menarik tentunya dapat menjadi alternatif untuk mendesain media pembelajaran. Hal ini juga menarik minat para guru untuk dapat belajar lebih dan mengikuti pelatihan lain dalam pengembangan media dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Peserta pelatihan berharap tim pengabdian dapat memberikan pelatihan serupa terkait pembuatan media berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran jarak jauh pada agenda pelatihan berikutnya.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan komik digital adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *Canva* merupakan sebuah aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran karena menyediakan berbagai *template* yang dapat diakses dan diedit secara gratis.

2. Komik digital merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat didesain guru dalam pembelajaran jarak jauh karena dapat merangsang siswa untuk belajar secara mandiri dan materi pembelajaran dapat disajikan secara efisien, menarik dan mengesankan.
3. Perlu adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat lanjutan yang memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi sehingga dapat digunakan guru dalam pembelajaran jarak jauh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Unissula yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43–59. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <http://ejurnal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19–28.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 1–8. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Kristanto, Y. D. (2021). Pelatihan desain aktivitas pembelajaran matematika digital dengan menggunakan Desmos. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 192–199.
- Laelasari. (2013). Upaya menjadi guru yang profesional. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(2), 152–159.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (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. (2014). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik digital pada materi sistem imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *BIOSFER*, VII(2), 47–50.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- 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.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- 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>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *MUADDIB*, 05(01), 1–19.
- Styaningsih, H. A., Winarno, & Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar PPKN siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(2), 129–140. <http://ispijateng.org/wp-content/uploads/2017/02/Harum-Win-129-140.pdf>
- Sugiarti, D. Y. (2019). Pengelolaan profesionalisme guru. *Genta Mulia*, X(1), 106–111. <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/250/0>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi alat-alat optik. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 344–350.
- Wiyanti, D. T., Rosyida, I., Kharis, M., Munahefi, D. N., & Azmi, K. U. (2021). Application of Mobile-Based Visual Content for Schools During a Pandemic. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 508–513. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>