

## PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU SMP MELALUI WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA

Amrina Rizta<sup>1</sup>, Dyah Febriyana<sup>2\*</sup>, Luvi Antari<sup>3</sup>,  
Ummu Na'imah<sup>4</sup>, Azista Pratiwi<sup>5</sup>, Risky Afrizal<sup>6</sup>

Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia<sup>123456</sup>

**Kata Kunci** : Canva,  
Workshop, Media Ajar

**Correspondensi Author**  
[dyahfebriyana@gmail.com](mailto:dyahfebriyana@gmail.com)

**DOI:**  
<https://doi.org/10.32502/suluhabd.v8i1.1484>

**Abstrak** : Kemajuan teknologi menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, hasil observasi di SMP Negeri 17 Palembang menunjukkan bahwa sebagian guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan media digital, khususnya dalam pembuatan komik sebagai media ajar. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komik menggunakan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui model Participatory Action Research (PAR), yang melibatkan peserta secara aktif melalui penyampaian materi, diskusi, dan praktik langsung. Workshop dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penjelasan konsep dasar media komik, pengenalan fitur Canva, tutorial pembuatan storyboard, desain panel, serta penyusunan komik akhir. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru sangat antusias, dapat mengikuti setiap tahapan pelatihan dengan baik, dan berhasil menghasilkan media ajar komik yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini juga meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana inovasi pembelajaran. Secara keseluruhan, workshop memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 17 Palembang melalui pemanfaatan media ajar digital yang menarik, komunikatif, dan mudah diimplementasikan.

### PENDAHULUAN

. Kemajuan teknologi membawa dampak yang besar dalam berbagai aspek kehidupan (Hamidah D et al., 2025). Hal ini juga secara tidak langsung menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kemampuan memanfaatkan teknologi tidak hanya menjadi keterampilan tambahan, tetapi telah menjadi prasyarat penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif. Penggunaan media yang monoton berdampak pada menurunnya perhatian dan minat belajar siswa. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, siswa justru lebih dekat dengan media visual yang kreatif seperti komik, video, dan animasi.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyajikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik, salah satunya melalui media pembelajaran berbasis digital.

Penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik, mudah diakses, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, siswa justru lebih dekat dengan media visual yang kreatif seperti komik, video, dan animasi. Komik memiliki kekuatan visual dan naratif yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan. Komik dapat dikatakan sukses mentransfer pengetahuan secara langsung kepada siswa melalui penyampaian narasi yang terjadi antar tokoh (Yuniawati et al., 2024). Penggunaan media yang monoton berdampak pada menurunnya perhatian dan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Devi & Hadi, 2024; Nurlina et al., 2024; Cahyono et al., 2023) menyimpulkan bahwa komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, berkontribusi positif terhadap pencapaian akademik, serta efektif dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Hal ini dikarenakan media visual lebih mudah diserap oleh siswa karena mampu menyajikan visualisasi nyata dari fenomena yang dipelajari sehingga materi menjadi lebih bermakna dan tidak lagi bersifat imajinatif abstrak (Mayasari et al., 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyajikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik, salah satunya melalui media pembelajaran berbasis komik digital. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan media ajar berbasis digital. Guru masih menghadapi berbagai hambatan seperti keterbatasan penguasaan teknologi, kurangnya pelatihan, serta minimnya kesempatan untuk berkolaborasi dalam pengembangan media pembelajaran. Kondisi ini juga terlihat di SMP Negeri 17 Palembang, di mana sebagian guru belum memanfaatkan fitur-fitur digital secara optimal dalam proses pembelajaran.

SMP Negeri 17 Palembang merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di Kota Palembang, tepatnya di Jl Padang Selasa, Bukit Lama Kecamatan Ilir Barat I. Sekolah ini memiliki semangat kuat untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih menghadapi keterbatasan dalam hal penguasaan teknologi dan inovasi media ajar. Berdasarkan observasi dan komunikasi langsung dengan pihak sekolah, diketahui bahwa beberapa kendala yang dihadapi adalah beratnya beban kerja guru, keterbatasan waktu, dan kurangnya kesempatan untuk mendapatkan pelatihan pembuatan media ajar berbasis teknologi bahkan terkadang jika ada pelatihan hanya lebih kepada teorinya saja, tanpa ada kesempatan untuk praktik langsung. Hal itulah yang mendasari dilakukannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Workshop ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Workshop ini dirancang untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva sebagai platform pembuatan media pembelajaran yang inovatif, khususnya komik. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu menghasilkan bahan ajar yang lebih variatif, komunikatif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Kegiatan Observasi di SMP Negeri 17 Palembang

## METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

### Alat dan Bahan

Alat yang digunakan selama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 17 Palembang ini adalah laptop, *soundsystem*, LCD proyektor, serta dibutuhkan juga koneksi internet yang stabil untuk kebutuhan praktik pembuatan komik digital secara langsung. Demonstrasi yang dilakukan juga menggunakan modul sederhana yang ditampilkan dalam bentuk presentasi oleh narasumber.

### Materi Pelatihan

Dalam workshop materi yang disampaikan terdiri dari dua aspek, yaitu yang pertama diberikan materi pendahuluan mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, jenis-jenis komik, teori dasar mengenai pembuatan komik, tahapan penyusunan komik, serta elemen-elemen yang dapat digunakan untuk membuat komik menggunakan aplikasi canva. Kedua, diberikan materi mengenai pengembangan karakter komik yang dapat dibuat menggunakan elemen yang ada, memodifikasi elemen, serta membuat elemen atau komponen baru yang dapat digunakan dalam pembuatan komik. Materi disusun secara runtut, agar peserta workshop dapat mengikuti tahapan pembuatan komik ketika dilakukan tutorial dan peserta dapat langsung mempraktekannya sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang diinginkan peserta.

### Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang mengacu pada metode *Participatory Action Research (PAR)*. *Participatory Action Research (PAR)* adalah pendekatan penelitian kolaboratif yang melibatkan anggota masyarakat dan peneliti yang bekerja sama untuk menghasilkan pengetahuan dan memberlakukan perubahan sosial (Cornish et al., 2023).

*Participatory Action Research (PAR)* meningkatkan partisipasi masyarakat dengan secara aktif melibatkan mereka dalam mengidentifikasi masalah, mengembangkan solusi, dan melaksanakan tindakan (Jamilah & Suharto, 2023). *Partisipatif Action Research (PAR)* juga dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kompetensi pendidik, sehingga membantu mengatasi masalah guru dalam mengajar, serta mendukung peningkatan kualitatif kualitas pengajaran di kelas, berkontribusi pada kualitas pendidikan secara keseluruhan (Soe et al., 2022). Kegiatan workshop diawali dengan disampaikannya materi secara lisan oleh narasumber, dan dilanjutkan dengan

praktik demonstrasi terbimbing, dimana peserta workshop diminta mengikuti langkah demi langkah pembuatan media ajar komik yaitu: pembuatan *storyline*, desain panel komik, penambahan teks dan karakter, serta penyusunan komik final sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran serta materi yang dipilih oleh masing-masing peserta. Di akhir sesi dilakukan tanya jawab dan peserta juga diminta untuk mengisi kuisioner evaluasi kegiatan. Kegiatan dianggap berhasil jika jumlah peserta yang berhasil membuat media ajar komik digital berbasis canva sebanyak lebih dari 75%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Canva telah dilaksanakan di SMP Negeri 17 Palembang dengan melibatkan guru sebagai peserta utama. Kegiatan ini diawali dengan survey dan observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mengenal canva namun belum memiliki keterampilan dalam memanfaatkannya untuk membuat media ajar berbasis komik, terutama yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan materi dan strategi pelatihan.

Pada tahap awal, pemateri menyampaikan materi terkait pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai jenis-jenis komik yang terdiri dari komik strip, komik buku, komik webtoon, dan komik manga. Teori dasar membuat komik juga dijelaskan dalam kesempatan ini, diantaranya terdiri dari penempatan panel komik, balon kata, dan pengaturan teks. Pada tahap ini peserta workshop masih belum sepenuhnya memahami materi khususnya pada penempatan panel dan pemilihan balon kata, hal ini disebabkan materi masih diberikan secara teori tanpa praktik secara langsung.

Selanjutnya pada tahap penyusunan komik peserta diajak bersama-sama melakukan praktik langsung pembuatan komik dengan menggunakan canva, mulai dari menentukan tema, konsep, pembuatan *storyline*, dan membuat ilustrasi. Pada tahap ini peserta diminta untuk menentukan tema sesuai dengan materi pelajaran yang diajar dan menyesuaikan dengan konsep yang akan dibuat. Kemudian peserta workshop membuat *storyline*. Pada tahap ini banyak peserta yang masih merasakan kesulitan untuk mencari ide membuat *storyline*. Untuk mengatasi hal tersenut, pemateri memberikan bantuan untuk membuat *storyline* dengan menggunakan bantuan AI, diantaranya menggunakan Gemini, Chatgpt, dan juga AI pada canva itu sendiri. Pada tahap akhir yaitu membuat dan menentukan elemen, para peserta diberikan beberapa pilihan untuk memilih elemen yang telah tersedia pada canva, menggunakan character builder, atau dapat menggabungkan kreatifitas dengan menggabungkan beberapa elemen, bahkan dapat membuat elemen sendiri menggunakan AI yang tersedia di canva dengan membuat prompt yang jelas untuk mempermudah pembuatannya. Pada tahap ini, masih banyak peserta yang memilih menggunakan elemen yang telah tersedia di canva dibandingkan harus membuat elemen sendiri. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu workshop yang belum memungkinkan peserta untuk berimajinasi dan mengembangkan kreatifitasnya lebih luas lagi.

Sebagian guru yang awalnya kurang percaya diri, ternyata dapat menunjukkan perkembangan signifikan setelah mendapatkan bimbingan. Proses tanya jawab dan

diskusi berlangsung aktif, di mana terdapat guru yang menanyakan cara menentukan alur cerita, dan cara menemukan karakter sesuai dengan yang dibutuhkan. Interaksi ini menunjukkan bahwa peserta antusias dan mengikuti proses tutorial dengan baik, dan mengharapkan karya yang benar-benar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Seluruh materi diberikan melalui ceramah interaktif sebagaimana metode pada pendekatan edukatif dan *participatory action research* (PAR). Adapun beberapa kegiatan dalam workshop terlihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 2. Foto Bersama



Gambar 3. Pemberian Materi



Gambar 4. Peserta membuat komik



Gambar 5. Peserta mengajukan pertanyaan

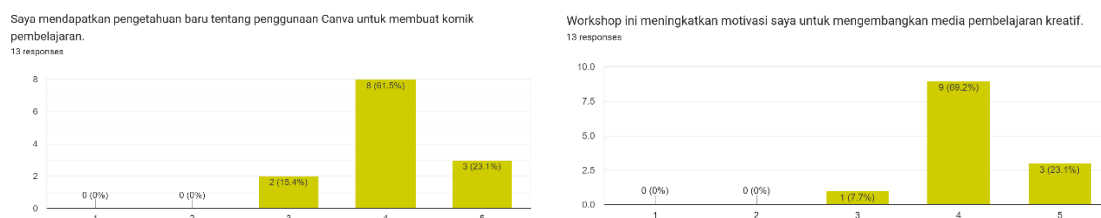
Hasil praktik menunjukkan bahwa guru telah mampu membuat media ajar komik digital berbasis canva yang dapat digunakan untuk mata pelajaran seperti Matematika, IPA, Pkn, dan masih banyak lagi. Beberapa komik hasil kerja peserta workshop ditampilkan dalam gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Berbagai hasil komik peserta workshop

Secara umum, kegiatan workshop ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk

pengembangan media ajar. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan tujuan program pengabdian, yaitu memberdayakan guru melalui penguasaan teknologi pembelajaran modern. Hal ini terlihat dari lembar evaluasi yang diisi peserta workshop pada akhir kegiatan dimana lebih dari 75% peserta memiliki motivasi yang besar untuk mengembangkan media pembelajaran dan memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan media ajar komik digital berbasis canva.



Gambar 7. Diagram batang hasil evaluasi pelaksanaan workshop

Berdasarkan keseluruhan pelaksanaan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian berjalan dengan baik, ditandai oleh antusiasme peserta, keberhasilan dalam praktik pembuatan media ajar komik dengan jumlah peserta yang mengumpulkan komik adalah 19 orang dari 24 peserta yang hadir atau 79,16%. Beberapa peserta yang tidak mengumpulkan hasil kerja mendapat kendala dari masih sulitnya beradaptasi dengan teknologi, waktu yang terbatas, serta tahapan yang dianggap masih panjang. Tetapi untuk kedepannya peserta berkomitmen untuk mencoba menerapkan media ajar komik digital berbasis canva ini di kelas. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 17 Palembang melalui pemanfaatan media ajar berbasis digital yang lebih inovatif dan efektif.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan workshop pembuatan media ajar berbasis Canva yang dilaksanakan di SMP Negeri 17 Palembang telah berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari para guru yang menjadi peserta. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyampaian materi, diskusi, hingga praktik langsung, menunjukkan bahwa guru antusias dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Peserta berhasil memahami konsep dasar media ajar komik digital berbasis canva dan mampu mempraktikkan langkah-langkah pembuatan komik menggunakan Canva. Selain itu, para guru juga mampu menghasilkan produk komik edukatif yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, kegiatan ini mampu memberikan peningkatan keterampilan digital dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pengajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kegiatan selanjutnya. Pertama, pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dan dengan durasi waktu yang lebih lama agar guru dapat lebih fokus dan dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam pembuatan media ajar komik digital berbasis canva. Kedua, sekolah diharapkan memberikan dukungan fasilitas serta

waktu pengembangan profesional agar guru lebih leluasa berinovasi dalam membuat media ajar. Ketiga, perlu dilakukan pendampingan lanjutan berupa monitoring penggunaan media ajar komik digital berbasis canva yang telah dibuat agar diketahui efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan adanya pelatihan berkelanjutan dan dukungan sekolah, guru akan lebih siap dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, B., Rohman, A. A., Setyawati, R. D., & Dzakiyyah, R. 'Ilmi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Berbasis Etnomatematik dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7398>
- Cornish, F., Breton, N., Moreno-tabarez, U., Delgado, J., Rua, M., Aikins, A., & Hodgetts, D. (2023). *Participatory action research*. 0123456789. <https://doi.org/10.1038/s43586-023-00214-1>
- Hamidah D, Diya Andini, Ledy Sukma, & Lukita Triandini. (2025). Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Digital. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 24(2), 173–184. <https://doi.org/10.47467/mk.v24i2.7370>
- Jamilah, F., & Suharto, Y. (2023). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Pembuatan Pupuk Organik ( P3O ) Ngembat Gondang Mojokerto*. 4(2).
- Lolita Dwi Kusuma Devi, & Sueb Hadi. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Teknologi Komik Digital (Canva) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 13 Surabaya. *Simpati*, 2(4), 16–25. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.916>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, & Opan, A. (2023). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi. *Jurnal Tahsinia*, 173–179.
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761>
- Soe, R., Hanim, Z., & Sanda, Y. (2022). *Pendampingan Peningkatan Mutu Pengajaran Guru untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan di Samarinda Pendahuluan*. 3(2), 355–367.
- Yuniawati, S., Palupi, E. L. W., & Fiangga, S. (2024). Pengembangan e-Comic Matematika Berbasis Pendekatan Matematika Realistik (PMR) pada Materi

Persamaan Linear Satu Variabel. *MATHEdunesa*, 13(2), 576–595.  
<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v13n2.p576-595>