MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)

2(1) 2025, Juni 157-169

Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif

Frida Maryati Yusuf[1], Herinda Mardin[2], Nur Mustaqimah[3], Muhammad Yasser Arafat[4], Hartono D. Mamu[5]

[1,2,3,5)]Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo
[4)]Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo,
e-mail:herindamardin@ung.ac.id

Abstract

The purpose of this community service activity is to improve the professional competence of teachers in developing comic learning media using the Canva application integrated with the belajar.id account. This teacher capacity building activity is carried out using a systematic approach and is oriented towards direct practice (hands-on experience). The methods used include the stages of preparation, implementation, and evaluation with details of needs assessment, interactive workshops, independent and group practice, presentation of results and feedback, reflective and collaborative discussions, and activity evaluation. The results of this activity indicate that most of the participating teachers succeeded in achieving the objectives of the activity well. As many as 87% of participants were able to create comic learning media using the Canva application independently, although some teachers still needed assistance. There was a positive development in terms of teacher attitudes and confidence in utilizing technology for learning activities. The participating teachers seemed enthusiastic to continue trying and developing various forms of other digital learning media, and showed a commitment to sharing these experiences with colleagues in their school environment. Based on the evaluation findings, the mentoring activity was considered effective and appropriate, and was recommended to be expanded as part of efforts to improve teacher competence based on innovation and utilization of technology at the education unit level.
Keywords: *Innovative; Learning Media; Professional Competence; Teacher*

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva yang terintegrasi dengan akun belajar.id. Kegiatan peningkatan kapasitas guru ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan yang sistematis dan berorientasi pada praktik langsung (*hands-on experience*). Metode yang digunakan mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan rincian identifikasi kebutuhan (need assessment), workshop interaktif, praktik mandiri dan berkelompok, presentasi hasil dan umpan balik, diskusi reflektif dan kolaboratif, evaluasi kegiatan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru peserta berhasil mencapai tujuan kegiatan dengan baik. Sebanyak 87% peserta mampu membuat media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva secara mandiri, meskipun sebagian guru masih membutuhkan pendampingan. Terdapat perkembangan positif dalam hal sikap dan rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Para guru peserta tampak bersemangat untuk terus mencoba dan mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran digital lainnya, serta menunjukkan komitmen untuk membagikan pengalaman tersebut kepada rekan-rekan sejawat di lingkungan sekolah mereka. Berdasarkan temuan evaluasi tersebut, kegiatan pendampingan dianggap efektif dan sesuai kebutuhan, serta direkomendasikan untuk diperluas sebagai bagian dari upaya peningkatan kompetensi guru yang berbasis inovasi dan pemanfaatan teknologi di tingkat satuan pendidikan.
Kata Kunci: *Guru; Inovatif; Kompetensi Profesional; Media Pembelajaran*

How to Cite: Yusuf, F. M., Mardin, H., Mustaqimah, N., Arafat, M. Y., & Mamu, H. D. (2025). Peningkatan Kapasitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif. *Mopoonuwa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (MJPM)*, 2(1), 157-169

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional yang tidak hanya mencakup penguasaan materi dan pedagogik, tetapi juga kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang efektif dan menarik sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar yang menyenangkan serta meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa (Meilia, M. 2019; Annisa, N., 2022). Hal ini menjadi lebih relevan di era digital saat ini, di mana akses terhadap teknologi informasi memberikan peluang luas untuk menciptakan media yang kreatif dan interaktif. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru dalam hal pengembangan media pembelajaran merupakan langkah strategis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran modern yang lebih efektif dan adaptif.

Guru memiliki peran sentral dalam proses pendidikan, dan kemampuan mereka untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sangat bergantung pada kreativitas dalam menyusun serta menggunakan media pembelajaran. Sayangnya, masih banyak guru yang mengalami keterbatasan dalam hal penguasaan teknologi dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya kualitas interaksi belajar di kelas, serta menurunnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan dan pendampingan intensif yang mampu mengembangkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari (Yuriananta, 2024; Akramunnisa, A. Et. al., 2025; Mahendra, Y., et. al., 2025).

Kegiatan peningkatan kapasitas guru di SMP Negeri 1 Kabila dan SMP Negeri 1 Suwawa Tengah menjadi sangat penting dan relevan. Kedua sekolah ini merupakan institusi pendidikan di Kabupaten Bone Bolango yang terus berupaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui berbagai program pengembangan sumber daya manusia. Pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis guru dalam membuat media pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan semangat kolaboratif antar guru dalam berbagi ide dan praktik terbaik. Dengan demikian, diharapkan tercipta ekosistem pendidikan yang dinamis dan inovatif di lingkungan sekolah. Guru-guru diberi kesempatan untuk mengenal berbagai jenis media pembelajaran, baik yang berbasis teknologi digital seperti video, animasi, dan presentasi interaktif, maupun media sederhana yang tetap mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, para peserta juga didorong untuk mengeksplorasi platform-platform edukatif yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar secara kreatif dan menyenangkan. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan guru dan mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam mencoba hal-hal baru di kelas.

Pentingnya menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan lokal dan kondisi nyata di kelas. Guru diajak untuk tidak hanya mengandalkan media yang tersedia secara daring, tetapi juga mampu memodifikasi atau bahkan menciptakan media sendiri dari bahan-bahan sederhana yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Pendekatan ini tidak hanya mendukung prinsip pembelajaran kontekstual, tetapi juga mengasah kreativitas guru dalam memanfaatkan berbagai sumber daya lokal secara optimal untuk keperluan pembelajaran.

Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169

inovatif juga memiliki implikasi yang luas terhadap mutu pendidikan secara keseluruhan. Media yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa mampu meningkatkan motivasi, memperjelas konsep, dan mempercepat pemahaman materi pelajaran. Hal ini tentu akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa serta mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan kapasitas guru bukan sekadar kegiatan peningkatan kompetensi, melainkan bagian integral dari upaya perbaikan kualitas pendidikan secara berkelanjutan (Rahayu, W. P., et. al., 2023; Rahmawati, S. et. al., 2023). Dengan menguasai teknik pembuatan media pembelajaran inovatif, guru-guru diharapkan dapat lebih leluasa dalam menyusun kegiatan pembelajaran dan mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Ini menjadi landasan penting bagi transformasi pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama, terutama di daerah-daerah yang sedang beradaptasi dengan paradigma baru pendidikan nasional.

Kegiatan peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 1 Kabila dan SMP Negeri 1 Suwawa Tengah merupakan langkah nyata dan strategis untuk memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang profesional dan adaptif. Dengan dukungan yang berkelanjutan, diharapkan inisiatif seperti ini dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan budaya inovasi dan kolaborasi dalam dunia pendidikan. Ke depan, peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pengembang pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan transformatif bagi siswa. Program ini diharapkan dapat menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain, khususnya di wilayah dengan tantangan serupa. Dengan dukungan dan kolaborasi yang berkelanjutan, guru dapat berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai agen perubahan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan inspiratif bagi peserta didik.

METODE

Kegiatan peningkatan kompetensi profesional guru ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan yang sistematis dan berorientasi pada praktik langsung (*hands-on experience*). Metode yang digunakan mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan (Need Assessment)

Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan survei dan observasi awal di kedua sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara informal dan diskusi kelompok kecil dengan guru dan kepala sekolah. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam merancang materi pelatihan yang sesuai dan kontekstual.

2. Workshop Interaktif

Metode utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *workshop interaktif*, di mana guru tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk:

a. Pemaparan materi oleh narasumber berkompeten terkait konsep media pembelajaran inovatif, karakteristik media yang efektif, dan tren penggunaan teknologi dalam pendidikan.

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169

b. Demonstrasi langsung, di mana pemateri menunjukkan proses pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak atau alat bantu sederhana.
c. Sesi Tanya Jawab yang terbuka dan intensif untuk memperdalam pemahaman peserta.

3. Praktik Mandiri dan Berkelompok

Setelah mendapatkan materi dan contoh penerapan, guru diberikan kesempatan untuk:

a. Mengembangkan media pembelajaran mereka sendiri secara individu atau dalam kelompok kecil.
b. Menggunakan berbagai alat bantu aplikasi *Canva* terintegrasi akun belajar.id masing-masing guru.

Selama sesi praktik ini, peserta didampingi oleh fasilitator untuk memberikan bimbingan teknis dan masukan langsung terhadap desain media yang dikembangkan.

4. Presentasi Hasil dan Umpan Balik

Guru yang telah menyelesaikan pembuatan media pembelajaran diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasilnya di hadapan peserta lain dan narasumber. Kegiatan ini bertujuan untuk:

a. Melatih kemampuan presentasi dan komunikasi guru.
b. Memberi ruang evaluasi bersama melalui umpan balik konstruktif dari narasumber dan sesama guru.
c. Mendorong budaya refleksi dan perbaikan berkelanjutan.

5. Diskusi Reflektif dan Kolaboratif

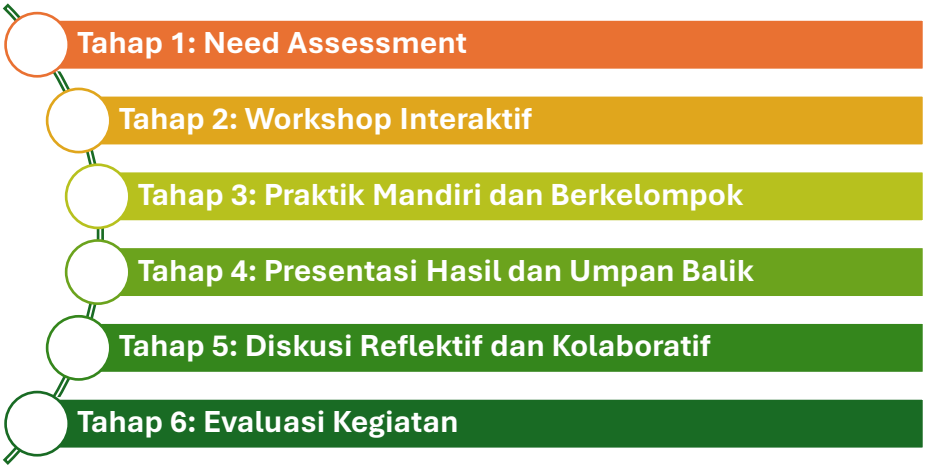
Setelah sesi presentasi, dilakukan diskusi reflektif untuk menggali pengalaman guru selama kegiatan, kendala yang dihadapi, serta potensi pengembangan lebih lanjut. Forum ini juga digunakan untuk mengembangkan komunitas belajar guru (*Teacher Learning Community*) di masing-masing sekolah, agar kolaborasi tetap berjalan setelah kegiatan selesai.

6. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta terhadap materi dan untuk mengukur pencapaian tujuan kegiatan dan mendapatkan masukan untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

Adapun gambaran dari tahapan kegiatan pengabdian peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif disajikan pada gambar 1 sebagai berikut.

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan peningkatan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 3 Kabila dan SMP Negeri 1 Suwawa Tengah dimulai dengan kegiatan pembukaan yang dibuka oleh kepala sekolah SMP Negeri 3 Kabila bapak Buyung Yusuf, M.Pd. kegiatan pembukaan dihadiri oleh para undangan, pengawas sekolah, kepala sekolah, narasumber, peserta dan mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan dari pukul 08.00 hingga 17.00 WITA bertempat di aula SMP Negeri 3 Kabila. Setelah kegiatan pembukaan, sesi pemberian materi pelatihan oleh narasumber yaitu ibu Nur Mustaqimah, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dr. Frida Maryati Yusuf, M.Pd. dan dipandu seorang moderator. Sesi tanya jawab oleh peserta kepada narasumber dilakukan pasca pemberian materi oleh kedua narasumber. materi disajikan menggunakan media powerpoint terkait pengembangan media komik menggunakan aplikasi canva yang terintegrasi dengan akun belajar.id masing-masing guru.

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan sarana strategis dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan kontekstual di era digital (Mardin, H., 2024). Banyak platform yang mendukung kreativitas guru dalam merancang media visual yang menarik memungkinkan pembuatan materi seperti infografis, video, (Permatasari, I., et. al.,2025) dan komik edukatif dengan mudah (Khasanah, U., et. al., 2024; Lamondo, D., et. al., 2024; Ibrahim, D., et. al., 2025). Beberapa media pembelajaran seperti canva, AR dan AI dapat digunakan untuk mendukung kompetensi profesional guru (Mardin, H., et. al., 2024; Tamboo, C. I., et. al., 2024). Perkembangan teknologi kini mendorong penggabungan media pembelajaran dengan kecerdasan buatan (AI) dan augmented reality (AR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan adaptif (Anapia, S., et. al., 2024; Badia, et. al., 2024; Hasan, A. M., et. al. 2024). AI dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa secara individual dan menyesuaikan materi ajar secara otomatis, sementara AR memungkinkan visualisasi konsep abstrak menjadi lebih nyata dan interaktif, seperti menampilkan model 3D dari sistem tubuh manusia atau struktur bangunan sejarah secara langsung di ruang kelas (Husain, I. H., et. al., 2024; Husain, I. H., et. al., 2025).

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169

Media pembelajaran komik merupakan salah satu bentuk media visual yang menggabungkan unsur gambar, teks naratif, dan dialog dalam format panel-panel berurutan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran. Komik memiliki keunggulan dalam menarik perhatian peserta didik karena tampilannya yang ringan, menghibur, dan mudah dipahami, terutama untuk siswa dengan gaya belajar visual. Dalam konteks pendidikan, komik digunakan untuk menyajikan materi pelajaran secara naratif sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak atau sulit melalui cerita yang relevan dan kontekstual. Komik juga memungkinkan guru untuk menyisipkan nilai-nilai karakter, budaya lokal, maupun keterampilan berpikir kritis dan literasi visual ke dalam proses pembelajaran secara tidak langsung namun efektif.

Media komik dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang fleksibel dan adaptif di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran (Andini, et. al., 2024). Dalam pelajaran IPA, misalnya, komik bisa digunakan untuk menggambarkan proses ilmiah seperti siklus air atau fotosintesis dalam bentuk cerita petualangan tokoh-tokoh fiksi; sementara dalam pelajaran Bahasa Indonesia, komik bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan memahami struktur naratif. Di era digital saat ini, pengembangan media komik semakin mudah dilakukan dengan dukungan berbagai aplikasi desain seperti Canva, Pixton, dan Comic Life, yang memungkinkan guru menyusun komik digital tanpa harus memiliki keahlian menggambar. Dengan pendekatan yang menarik dan konten yang relevan, media pembelajaran komik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menjadi kebutuhan utama dalam proses pendidikan saat ini. Salah satu bentuk media yang sangat potensial untuk diterapkan adalah komik edukatif. Komik mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk visual yang menyenangkan, sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Yusuf, F. M., et. al., 2023), terutama di jenjang pendidikan menengah seperti SMP. Dalam era digital saat ini, pengembangan komik tidak lagi memerlukan keahlian menggambar manual, karena tersedia berbagai platform daring yang memungkinkan guru untuk membuat komik secara mudah dan cepat, salah satunya adalah Canva. Dengan integrasi akun belajar.id, guru memiliki akses premium ke fitur-fitur Canva Edu secara gratis, yang sangat mendukung dalam proses pembuatan media pembelajaran kreatif.

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang menyediakan ribuan template dan elemen visual yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk untuk membuat komik. Melalui fitur Canva for Education, guru yang menggunakan akun belajar.id dapat membuka akses ke banyak aset desain premium, mulai dari ikon, ilustrasi, karakter animasi, hingga font eksklusif, tanpa harus membayar. Hal ini tentu menjadi peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang berkualitas dan profesional. Dengan akun belajar.id yang telah terintegrasi, guru juga dapat menyimpan, mengedit, dan membagikan karya mereka secara lebih efisien melalui Google Drive dan platform Google Workspace lainnya (Lathifah, U., 2023).

Langkah awal dalam pengembangan media komik menggunakan Canva adalah dengan merancang alur cerita atau skenario singkat sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru perlu menyusun naskah dialog yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik serta menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran. Skenario ini nantinya akan dituangkan ke dalam panel-panel komik di

Canva, yang secara visual akan dikemas dalam bentuk ilustrasi menarik. Melalui fitur drag-and-drop yang mudah digunakan, guru dapat memilih karakter, latar tempat, ekspresi wajah, dan teks dialog dengan cepat, sehingga proses desain menjadi efisien bahkan bagi yang belum terbiasa dengan dunia desain grafis.

Setelah skenario selesai disusun, guru dapat mulai membuat layout komik di Canva dengan memilih template komik yang tersedia atau membuat desain dari awal. Canva menyediakan beragam pilihan layout grid yang memudahkan penataan panel sesuai urutan cerita. Guru dapat menambahkan elemen visual seperti karakter anak-anak, latar ruang kelas, pemandangan, hingga elemen khas budaya lokal agar komik lebih relevan dengan lingkungan peserta didik. Fitur penyesuaian warna, ukuran, dan animasi pada objek juga sangat membantu dalam menciptakan tampilan visual yang menarik dan tidak monoton. Proses ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan pesan pembelajaran melalui ilustrasi dan narasi singkat.

Penggunaan akun belajar.id dalam proses ini tidak hanya mempermudah akses ke Canva for Education, tetapi juga memungkinkan guru untuk berkolaborasi secara daring dalam pembuatan komik. Melalui fitur berbagi desain secara real-time, guru-guru dalam satu sekolah atau kelompok kerja (MGMP) dapat bekerja bersama dalam satu dokumen komik, saling memberi masukan, atau melengkapi bagian cerita. Ini menciptakan budaya kerja kolaboratif yang sangat positif dan membuka ruang pertukaran ide yang kaya antar pendidik. Integrasi ini juga memungkinkan hasil komik langsung disimpan di Google Drive masing-masing guru, sehingga lebih aman dan terorganisir dengan baik.

Komik yang telah selesai dirancang dapat digunakan dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran. Guru dapat mencetaknya untuk digunakan sebagai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik, menampilkannya dalam presentasi interaktif, atau membagikannya dalam bentuk digital melalui Google Classroom. Bahkan, komik digital tersebut dapat disematkan dalam materi di Learning Management System (LMS) sekolah atau sebagai bagian dari asesmen kreatif. Dengan demikian, komik tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi media belajar utama yang memadukan unsur literasi, kreativitas, dan pemahaman konsep secara integratif.

Keunggulan lain dari pengembangan media komik dengan Canva adalah kemudahannya untuk diadaptasi ulang. Guru dapat menyimpan template komik yang telah dibuat dan menggunakannya kembali untuk topik pelajaran lain, cukup dengan mengganti alur cerita dan dialog. Hal ini sangat efisien dari segi waktu dan tenaga, serta memungkinkan guru membangun arsip media pembelajaran yang kaya dan bervariasi. Dalam jangka panjang, guru dapat menyusun satu seri komik tematik untuk mendukung pembelajaran lintas mata pelajaran atau sebagai bagian dari program literasi sekolah.

Dalam proses pelatihan peningkatan kapasitas guru, pengembangan media komik berbasis Canva menjadi salah satu topik yang sangat menarik minat peserta. Banyak guru merasa terbantu dengan panduan praktis penggunaan Canva serta langsung mencoba membuat komik yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Antusiasme ini menunjukkan bahwa guru memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan digital kreatif, asalkan diberikan wadah dan dukungan yang tepat. Terlebih lagi, dengan memanfaatkan akun belajar.id, kendala terkait keterbatasan akses dan biaya lisensi dapat diatasi secara optimal.

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169

Namun demikian, agar pengembangan media komik ini berkelanjutan, diperlukan tindak lanjut dalam bentuk komunitas belajar atau forum berbagi karya antar guru. Sekolah dan dinas pendidikan dapat memfasilitasi pameran komik edukatif hasil karya guru, atau menyelenggarakan lomba media pembelajaran berbasis komik sebagai bentuk apresiasi dan motivasi. Dengan adanya dukungan struktural ini, semangat guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif akan tetap terjaga. Selain itu, pelatihan lanjutan juga dapat diberikan untuk meningkatkan kualitas visual dan narasi komik agar lebih efektif menyampaikan materi ajar.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi Canva yang terintegrasi dengan akun belajar.id merupakan inovasi yang sangat relevan, efektif, dan berkelanjutan untuk diterapkan di sekolah. Inovasi ini menjembatani kesenjangan antara keterbatasan keterampilan desain grafis dengan kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga menginternalisasi pendekatan pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada peserta didik. Dengan dukungan akses dari akun belajar.id, Canva for Education menjadi alat yang sangat strategis dalam mendorong transformasi pembelajaran berbasis digital yang mudah, murah, dan berkualitas (Arisyanto, P., et. al., 2025).

Adapun sesi pemberian materi oleh narasumber disajikan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Pemberian Materi

Setelah sesi tanya jawab, selanjutnya sesi bimbingan teknis kepada para peserta untuk membuat rancangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva. Setiap kelompok peserta yang terbagi berdasarkan mata pelajaran dari kedua sekolah, dibimbing oleh beberapa orang ahli media pembelajaran. Berikut langkah-langkah bimbingan teknis yang dilakukan dalam kegiatan ini.

1. Pengenalan Materi: Kegiatan diawali dengan penjelasan umum tentang peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Fasilitator memperkenalkan komik sebagai media pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan efektif, terutama untuk siswa SMP. Disampaikan juga manfaat penggunaan Canva sebagai platform desain grafis yang mudah diakses dan diintegrasikan dengan akun belajar.id.

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169

2. Aktivasi Akun Canva for Education dengan Belajar.id: Peserta dibimbing untuk masuk ke akun Canva masing-masing melalui login menggunakan akun belajar.id. Fasilitator memastikan setiap peserta berhasil mengaktifkan fitur Canva for Education agar mendapatkan akses penuh terhadap fitur premium. Jika ada kendala teknis, pendamping memberikan bantuan langsung secara individual.
3. Pengenalan Fitur Canva dan Template Komik: Fasilitator mendemonstrasikan antarmuka Canva, menjelaskan fungsi-fungsi utama seperti pencarian elemen, teks, latar, dan pengaturan halaman. Ditunjukkan cara mencari dan memilih template komik yang sesuai, serta cara memodifikasi template tersebut agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
4. Penyusunan Alur Cerita (Storyline) Komik: Peserta diarahkan untuk memilih topik atau materi ajar yang akan dijadikan konten komik (misalnya, materi IPA, IPS, Bahasa Indonesia, atau PPKn). Guru diminta menyusun skenario singkat: latar belakang cerita, karakter, konflik, dan pesan utama yang akan disampaikan dalam komik. Disiapkan lembar kerja atau worksheet untuk membantu guru merancang isi panel secara sistematis.
5. Desain Visual Komik di Canva: Guru mulai mendesain komik mereka berdasarkan skenario yang telah dibuat, dengan memilih karakter, latar tempat, objek pendukung, dan dialog. Fasilitator mendampingi peserta dalam mengatur panel, menambahkan elemen grafis, serta memastikan keterbacaan teks dan kesesuaian visual. Guru didorong untuk memasukkan unsur lokal atau kontekstual agar komik lebih dekat dengan kehidupan peserta didik.
6. Penyisipan Elemen Pembelajaran: Peserta dibimbing untuk menyisipkan unsur pedagogis seperti tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, atau instruksi tugas ke dalam komik. Komik yang dibuat harus mendukung pencapaian kompetensi dasar dan menumbuhkan minat belajar siswa.
7. Review dan Revisi Desain Komik: Setelah tahap pertama desain selesai, peserta diminta melakukan refleksi dan peninjauan kembali desainnya. Fasilitator memberikan umpan balik secara personal atau kelompok untuk perbaikan tata letak, konsistensi isi, dan efektivitas penyampaian pesan.
8. Presentasi Hasil Karya: Peserta mempresentasikan komik yang telah dirancang kepada seluruh peserta lain: Presentasi mencakup latar belakang pembuatan komik, materi yang disampaikan, proses pembuatan, serta manfaat penggunaannya dalam kelas.
9. Diskusi dan Tukar Pengalaman: Guru saling memberikan apresiasi dan saran terhadap hasil karya rekan sejawat. Diskusi kelompok dilakukan untuk membahas kendala, strategi pengembangan media selanjutnya, dan kemungkinan penerapan dalam kelas nyata.

Berikut ini gambaran mengenai diskusi dan sharing pengalaman oleh peserta disajikan pada gambar 3.

MOPOONUWA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3090-241x (online)
2(1) 2025, Juni 157-169



Gambar 3. Diskusi dan Sharing Pengalaman

10. Penutup dan Tindak Lanjut: Fasilitator memberikan kesimpulan dari kegiatan bimbingan teknis dan menegaskan pentingnya inovasi media dalam pembelajaran. Peserta didorong untuk terus mengembangkan media pembelajaran serupa secara mandiri atau dalam komunitas guru.

Terakhir, evaluasi kegiatan dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh para peserta yang hadir. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru peserta berhasil mencapai tujuan kegiatan dengan baik. Sebanyak 87% peserta mampu membuat media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva secara mandiri, meskipun sebagian guru masih membutuhkan pendampingan. Hasil evaluasi juga menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hal sikap dan rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Para guru peserta tampak bersemangat untuk terus mencoba dan mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran digital lainnya, serta menunjukkan komitmen untuk membagikan pengalaman tersebut kepada rekan-rekan sejawat di lingkungan sekolah mereka. Berdasarkan temuan evaluasi tersebut, kegiatan pendampingan dianggap efektif dan sesuai kebutuhan, serta direkomendasikan untuk diperluas sebagai bagian dari upaya peningkatan kompetensi guru yang berbasis inovasi dan pemanfaatan teknologi di tingkat satuan pendidikan.

KESIMPULAN

Kegiatan peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kabila dan SMP Negeri 1 Suwawa Tengah telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kompetensi profesional para guru. Melalui pelatihan dan workshop yang interaktif, guru-guru memperoleh pemahaman baru mengenai pentingnya media pembelajaran yang menarik, adaptif, dan kontekstual dalam menunjang proses belajar mengajar. Tidak hanya secara teoritis, para peserta juga dilibatkan langsung dalam proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi maupun berbasis bahan sederhana yang mudah diterapkan di sekolah. Hasilnya, guru menunjukkan peningkatan antusiasme, kreativitas, serta keberanian untuk mencoba dan mempraktikkan inovasi dalam pembelajaran di kelas. Sebanyak 87% peserta

mampu membuat media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva secara mandiri, meskipun sebagian guru masih membutuhkan pendampingan. Hasil evaluasi juga menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hal sikap dan rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan semacam ini dilakukan secara berkelanjutan dengan dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan setempat. Perlu adanya pendampingan rutin dan penguatan komunitas belajar guru agar hasil pelatihan tidak berhenti pada satu momen saja, melainkan terus berkembang sesuai dinamika pendidikan. Selain itu, penyediaan sarana dan akses terhadap teknologi pendidikan yang memadai juga menjadi aspek penting untuk mendukung guru dalam berinovasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih pula kepada pihak LPPM Universitas Negeri Gorontalo atas dukungan demi kelancaran kegiatan pengabdian ini. Terimakasih pula yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah SMP Negeri 3 Kabila dan SMP Negeri 1 Suwawa Tengah atas bantuan, fasilitas dan dukungan demi terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Akramunnisa, A., Supriadi, S., & Patmaniar, P. (2025). Pengenalan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di SMA 9 Luwu. *Jurnal IPMAS*, *5*(1), 10-19.

Anapia, S., Husain, I. H., Mardin, H., Mamu, H. D., & Akbar, M. N. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 1 Tibawa. *ORYZA (Jurnal Pendidikan Biologi)*, *13*(2), 263-274.

Andini, S. H., Yustie, H. A., Larasati, I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D. & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.

Annisa, N. (2022). Kompetensi Seorang Guru Dan Tantangan Pembelajaran Abad 21.

Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, M. (2025). *Media Grafis dalam Pendidikan Dasar Pendekatan Berbasis Kasus untuk Pembuatan Media Pembelajaran*. Cahya Ghani Recovery.

Badia, V. P., Lamondo, D., Akbar, M. N., Solang, M., Mardin, H., & Husain, I. (2024). Pengembangan Book of Marker Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Berbantuan Teknologi Augmented Reality (AR) di Kelas XI SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *7*(4), 15469-15476.

Hasan, A. M., & Mardin, H. (2024). AI Opportunities and Challenges for Post PPG Teachers. In *Proceedings of the International Conference on Sciences, Technology and Education (ICSTE 2024)*. (p. 200). Springer Nature.

Husain, I. H., Mardin, H., Anapia, S., & Tamboo, C. I. (2025). *Struktur dan Fungsi Sel Berbasis Augmented Reality*. Penerbit Tahta Media.

Husain, I. H., Mamu, H. D., Mardin, H., Arafat, M. Y., & Yusuf, F. M. (2024). Validitas Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Kelas XI SMA. *Jurnal Biogenerasi*, *10*(1), 803-808.

Ibrahim, D., Lamangantjo, C. J., Ibrahim, M., Latjompoh, M., Baderan, D. W. K., & Mardin, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Materi Perubahan Dan Pelestarian Lingkungan Hidup (Penelitian Di SMA Negeri 1 Paguyaman):(Development of Microsite-Based Learning Media Materials Change And Preservation of The Environment (Research In SMA Negeri 1 Paguyaman)). *BIODIK*, *11*(1), 127-136.

Khasanah, U., Anggraeni, A. D., Mardin, H., Khoiriyah, K., Husnah, D. H., Pentury, H. J. & Syahfitri, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Comunication Technology (ICT)*. Penerbit Tahta Media.

Lamondo, D., Mohamad, S. S., Dama, L., Solang, M., Mardin, H., & Akbar, M. N. (2024). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan. *Jurnal Biogenerasi*, *10*(1), 252-259.

Lathifah, U. (2023). *Canva Tools Desain Andalan Sejuta Umat*. Penerbit P4I.

Mahendra, Y., Rohmani, R., & Apriza, B. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Humanis untuk Menumbuhkan Minat Membaca Siswa. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(1), 135-148.

Mardin, H., Mamu, H. D., Husain, I., & Arafat, M. Y. (2024). Validitas Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Kelas XI SMA. *Jurnal Biogenerasi*, *10*(1), 796-802.

Mardin, H., Rasyid, T., & Katili, A. S. (2024). Implementation of E-Book and Textbook Learning Media to Grow Conservation Character and Digital Literacy Ability on Science Subjects in Coastal Schools. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, *17*(1).

Mardin, H., Mamu, H. D., Arafat, M. Y., Yusuf, F. M., & Husain, I. H. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Pembelajaran Menggunakan Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru-Guru di SMA Negeri 2 Gorontalo Utara. *MOPOONUWA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(3), 105-112.

Meilia, M., & Murdiana, M. (2019). Pendidik Harus Melek Kompetensi Dalam Menghadapi Pendidikan Abad Ke-21. *Kordinat: Jurnal Komunikasi antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, *18*(2), 491-517.

Permatasari, I., Ahmad, J., Febriyanti, F., Uno, W. D., Latjompoh, M., & Mardin, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X di SMA Negeri 1 Suwawa. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *4*(1), 16-29.

Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru SMK Islam Batu. *Universitas*, *1*, 6.

Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, *1*(5), 01-12.

Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Ibrahim, M., & Usman, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa. *ORYZA (Jurnal Pendidikan Biologi)*, *13*(2), 240-253.

Yogiarni, T., & Sodikin, R. A. (2025). *Menciptakan Video Edukatif IPAS yang Menarik dan Efektif Menggunakan Canva*. CV. Ruang Tentor.

Yurianantа, R., & Asteria, P. V. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Guru. *Jurnal Gramaswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *4*(3), 274-285.

Yusuf, F. M., Ahmad, J., Dama, L., Mardin, H., Febriyanti, F., & Inaku, I. (2023). Impact of the Use of Interactive Learning Media Based on Articulation 3 to Improve Student Learning Results on Plant Network Structure and Functional Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(9), 7691-7698.