

## PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BAGI GURU SDN SUKO SIDOARJO

Vanda Rezanía<sup>1)</sup>, Zuyyina Fihayati<sup>1)</sup>, Muhlasin Amrullah<sup>1)</sup>, Hanem Masfufah<sup>1)</sup>,  
Rahmawati Hani Pratiwi<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> PGSD, FPIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author : Vanda Rezanía  
E-mail : vanda1@umsida.ac.id

Diterima 27 Maret 2023, Direvisi 09 Mei 2023, Disetujui 10 Mei 2023

### ABSTRAK

Pelatihan ini dilaksanakan untuk membantu memecahkan permasalahan di SD tersebut, yaitu belum maksimalnya kompetensi literasi digital, numerasi siswa dan guru, serta penyediaan media pembelajaran digital. Produk yang ditawarkan adalah media pembelajaran E-Comic yang berisi dialog antar peran yang mengangkat materi pelajaran dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan pendampingan pada guru untuk menyusun media pembelajaran tersebut. Tahapan PKM yang diterapkan, antara lain: 1) Tahap Persiapan: penyusunan tim; 2) Tahap Input: Observasi; 3) pelatihan penyusunan media E-Comic; 4) penugasan dan praktek; 5) pendampingan dan evaluasi. Hasil PKM antara lain: 1) terdapat enam jenjang kelas yang berkomitmen untuk memproduksi media pembelajaran E-Comic; 2) rata-rata skor *posttest*, 70 yang berarti skor mengalami peningkatan dari rata-rata skor *pretest* 50; dan 3) enam kelas telah menuntaskan tugas 1 (menyusun cover, daftar isi, dan tujuan pembelajaran). Kegiatan ini masih berlangsung, sehingga hasil yang dipaparkan masih sebatas menuntaskan tugas 1. Selanjutnya, kegiatan berikutnya adalah menuntaskan tugas 2 hingga akhir sehingga menghasilkan produk media E-Comic.

**Kata kunci:** e-comic; media pembelajaran digital; sekolah dasar.

### ABSTRACT

This training was carried out to help solve problems at the elementary school, namely the lack of digital literacy competence, student and teacher numeracy, and the provision of digital learning media. The product offered is E-Comic learning media which contains dialogue between roles that raises subject matter and its relation to everyday life and provides assistance to teachers in compiling these learning media. The PKM stages implemented include: 1) Preparation Stage: team building; 2) Input Stage: Observation; 3) training on preparing E-Comic media; 4) assignment and practice; 5) mentoring and evaluation. The results of PKM include: 1) there are six grade levels that are committed to producing E-Comic learning media; 2) average *posttest* score, 70; and 3) six classes have completed task 1 (compile cover, table of contents, and learning objectives). This activity is still ongoing, so the results presented are still limited to completing task 1. Furthermore, the next activity is completing task 2 to the end so as to produce E-Comic media products.

**Keywords:** digital learning media; E-Comic; elementary school

### PENDAHULUAN

Zaman yang semakin berkembang seperti saat ini membuat kita tidak bisa terlepas dari revolusi industri. Saat ini kita sudah berada pada akhir revolusi industri 4.0 dan menyambut era *society* 5.0. Sebelum itu, mari mengenali bersama yang dimaksud dengan revolusi industri 4.0 serta hubungannya dengan dunia pendidikan. Revolusi industri ditandai dengan berkembangnya teknologi internet secara luar biasa. Misalnya komputer yang mampu berkembang pesat karena terhubung dengan sebuah jaringan besar yakni internet.

Dewasa ini kemajuan teknologi membuat banyak perubahan-perubahan dalam proses kehidupan manusia dimulai dari era informasi sampai era digital diberbagai bidang (Fitria, 2013). Penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi merupakan bagian dari media pembelajaran yang dijadikan sebagai salah satu langkah efektif dan efisien yang digunakan oleh guru dalam

Metode atau cara yang dilakukan dari kegiatan belajar mengajar adalah suatu serangkaian proses komunikasi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik, menjadikan adanya sebuah media yang

diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran atau disebut dengan media pembelajaran. terdapat tiga bagian utama dalam penerapan proses komunikasi, yakni 1) guru berperan dalam mengirim pesan atau informasi, 2) siswa berperan sebagai penerima materi atau pesan, dan 3) bagian dari materi atau pesan sebagai materi pelajaran (Ayuningtyas et al., 2018). Media pembelajaran mempunyai fungsi dan peran bagi kegiatan belajar mengajar seperti membawa berbagai informasi dari berbagai sumber informasi kemudian informasi tersebut diteruskan kepada penerima. Sedangkan metode yang dilakukan untuk menyampaikan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru merupakan suatu prosedur yang membantu peserta didik untuk memproses dan menerima informasi menjadi pemahaman dasar dari kumpulan-kumpulan informasi menjadi wacana ilmu pengetahuan (Wahyuliani et al., 2016).

Peran guru salah satunya ialah sebagai ilmuwan, tidak hanya berkewajiban mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada muridnya, namun juga memiliki kewajiban untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tersebut serta memupuk pengetahuan yang dimiliki guna membangun tradisi dan budaya ilmiah (Hamalik, 2013).

Kehidupan masyarakat sudah beriringan dengan akses internet serta penggunaan teknologi. Adapun riset yang telah dilakukan oleh lembaga We Are Social telah menunjukkan jika masyarakat Indonesia menjadi sumber daya yang cukup besar dalam penggunaan internet. Masyarakat Indonesia dapat dikatakan sudah baik dalam mengoperasikan internet namun dalam lingkup sebagai hiburan (Prastiti, 2020). Dari pernyataan tersebut, apa hubungannya dengan dunia pendidikan? Tentu saja memiliki hubungan yang erat. Guru memiliki peran sangat penting dalam memberikan fasilitas pembelajaran berbasis digital guna mengimbangi era revolusi industri saat ini. Datang dari sebuah kutipan motivasi "peran guru tidak akan bisa tergantikan dengan adanya teknologi canggih, namun guru yang tidak memiliki keinginan untuk belajar teknologi bisa tergantikan". Oleh sebab itu, hal ini merupakan awal untuk memulai pengembangan dalam teknologi digital.

Banyak pelatihan yang telah dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru secara signifikan di bidang teknologi digital. Selaras dengan hal tersebut (Pelangi, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan sistem pembelajaran. Dengan adanya

media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih mudah disampaikan. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting. Media pembelajaran akan meningkatkan proses komunikasi antara pembelajar (siswa) dengan pengajar (guru) (Desyanti et al., 2019). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan mampu menguasai penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT. Media e-comic dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Lazarusli et al., 2015). Media pembelajaran e-comic ditinjau dari praktis mampu digunakan dari mudahnya pelaksanaan dan menarik bagi siswa (Indriyani, 2019). Pentingnya peran media pembelajaran terhadap perkembangan keterampilan stimulus bagi siswa dalam proses berpikir kognitif. Sehingga guru memiliki peran yang sangat penting sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajar memiliki fungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi setiap individu (Nurrita, 2018). Media pembelajaran berbasis IT seperti e-comic dapat digunakan untuk menyampaikan pesan karena pengemasan dari segi penampilan yang menarik, biasanya disebut dengan komik elektronik atau komik digital.

Penerapan e-comic dalam pembelajaran mampu melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa sebagai salah satu penerapan keterampilan abad 21 (Rasiman & Pramasdyahsari, 2014). Selain itu, pembelajaran yang menitikberatkan pada integrasi karakter sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadikan pendidikan karakter sebagai pendidikan nasional guna membekali siswa yang berjiwa Pancasila dan karakter dalam menghadapi dinamika perubahan pada masa depan. Media pembelajaran e-comic juga bisa mengintegrasikan karakter. Adanya integrasi karakter pada e-comic dapat meningkatkan nilai-nilai karakter siswa (Buchori & Setyawati, 2020).

Hal ini Program Kemitraan Masyarakat Institusi (PKaMI) Umsida mengadakan pelatihan dan pendampingan penyusunan media pembelajaran e-comic pada guru di SDN Suko Sukodono dengan menggunakan aplikasi atau website canva. Yang mana e-comic di buat melalui aplikasi canva tersebut sehingga dapat membantu dalam template dan juga gambar pendukung agar media pembelajaran lebih menarik.

## METODE

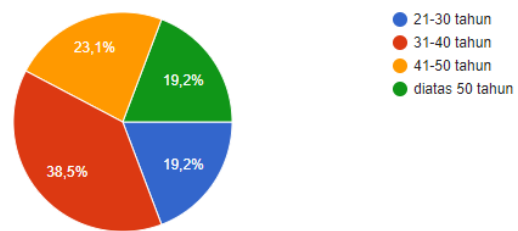
Berkaca pada penjelasan diatas serta melihat hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah sebagai mitra kegiatan, maka tim PKM berupaya untuk mengembangkan keterampilan berbasis IT guru melalui kegiatan "Pelatihan dan Penyusunan Media Pembelajaran E-Comic" dengan rincian berikut:

1. Tempat Pelaksanaan  
Kegiatan ini dilaksanakan di salah satu ruang kelas SDN Suko Sidoarjo.
2. Waktu Pelaksanaan  
Pada hari Sabtu, tanggal 11 Februari 2023
3. Peserta Pelatihan.  
Kepala sekolah, guru kelas, dan guru mata pelajaran.
4. Tim Pelaksana  
Kegiatan ini terdiri dari tiga dosen PGSD UMSIDA sebagai ketua dan anggota tim.
5. Mahasiswa yang dilibatkan  
Kegiatan ini melibatkan dua orang mahasiswa PGSD
6. Tahapan kegiatan  
Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan, antara lain: 1) persiapan program pelatihan dilakukan guna menganalisis kebutuhan guru dan merancang program pelatihan; 2) implementasi program; dan 3) evaluasi program pelatihan. Berikut rincian dari tiga tahapan, di antaranya:

### Persiapan Program Pelatihan

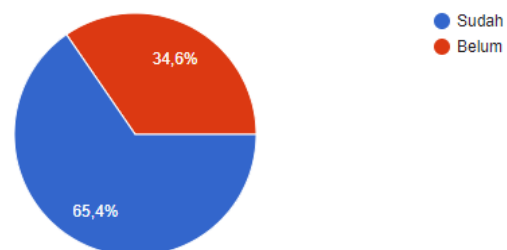
Kegiatan ini diawali dengan melaksanakan pertemuan antara dosen, guru, dan kepala sekolah SDN Suko Sidoarjo untuk menentukan kebutuhan pelatihan yang dilaksanakan pada bulan Maret s/d April 2023. Hasil yang didapat adalah guru memerlukan bantuan dan pendampingan untuk pemantapan dan penyusunan pengetahuan pembelajaran digital, sehingga menghasilkan produk digital.

Berikut adalah data yang diperoleh selama observasi:



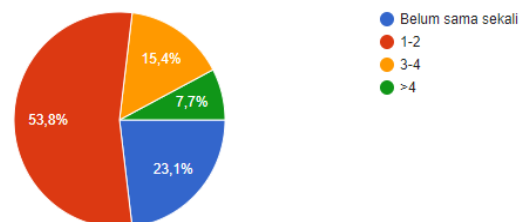
**Gambar 1.** Data Rentang Usia Guru SDN Suko.

Berdasarkan Gambar 1, rentang usia paling tinggi, yaitu 31-40 tahun, atau 38,5%. Disusul rentang usia 41-50 tahun dengan 23,1%. Lalu berturut-turut usia 21-30 tahun dan diatas 50 tahun masing-masing sebesar 19,2%.



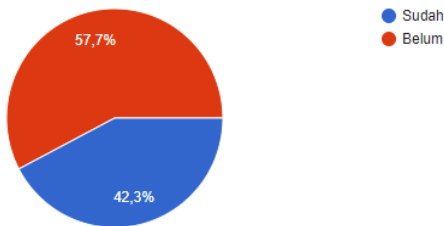
**Gambar 2.** Data Penggunaan Media Pembelajaran Non Digital

Berikutnya, berdasarkan Gambar 2, nampak bahwa 65,4% guru telah menggunakan media pembelajaran non digital secara individu karya sendiri atau "sudah". Lalu disusul dengan peserta pelatihan yang "belum" menghasilkan media secara individu sebesar 34,6%. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Suko Sidoarjo cenderung sudah menggunakan dan menciptakan media pembelajaran non digital namun masih belum 100% dari jumlah keseluruhan guru.



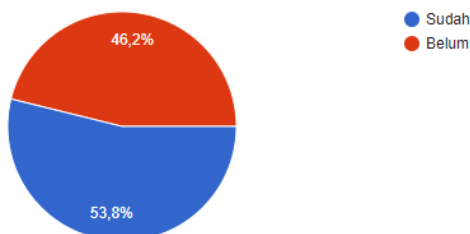
**Gambar 3.** Data Guru yang Menghasilkan Media Pembelajaran Non Digital

Berdasarkan Gambar 3, guru yang telah menghasilkan media pembelajaran paling tinggi sebesar 53,8% atau 1-2 produk media pembelajaran tersebut. Lalu, disusul dengan guru yang belum menghasilkan media pembelajaran tersebut sebesar 23,1% atau dikatakan "Belum Sama Sekali". Selanjutnya, guru yang telah menghasilkan media pembelajaran berjumlah 3-4 produk atau sebesar 15,4%. Dan, guru yang sudah menghasilkan lebih dari 4 produk media pembelajaran tersebut sebesar 7,7%. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Suko Sidoarjo hampir sudah menghasilkan produk media pembelajaran non digital sehingga pelatihan media pembelajaran e-comic diharapkan menjadi sebuah inovasi dari pengembangan media pembelajaran yang ada.



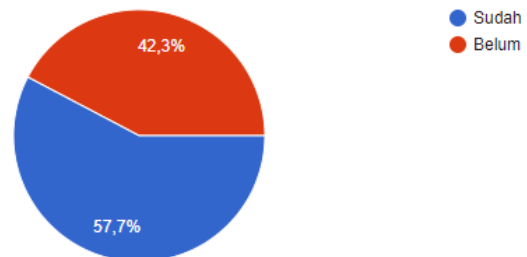
**Gambar 4.** Data Guru yang Mendapatkan Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Digital.

Selanjutnya berdasarkan Gambar 4, guru yang belum mendapatkan pelatihan penyusunan media pembelajaran digital ditemukan sebesar 57,7% atau dapat dikatakan "Belum Pernah" mendapatkan pelatihan sebelumnya. Lalu, guru yang "Sudah" mendapatkan pelatihan sebelumnya sebesar 42,3%. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Suko Sidoarjo masih belum mendapatkan pelatihan penyusunan media pembelajaran digital sehingga pelatihan pembelajaran e-comic menjadi salah satu solusi agar guru memperoleh berbagai informasi terkait penyusunan media pembelajaran dan pendampingan guna menyusun proyek media pembelajaran yang dibuat.



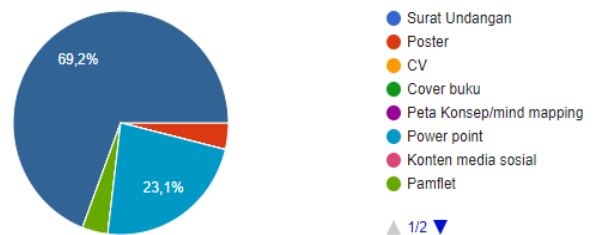
**Gambar 5.** Data Produktivitas Guru akan Media Pembelajaran Digital

Berdasarkan Gambar 5, guru yang pernah menghasilkan media pembelajaran digital berbasis teknologi sebesar 53,8%. Lalu, guru yang belum pernah menghasilkan media pembelajaran tersebut sebesar 46,2%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pelaksanaan pelatihan media pembelajaran e-comic di SD Negeri Suko Sidoarjo bagi guru diharapkan agar guru di sekolah mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital berbasis teknologi.



**Gambar 6.** Data Penggunaan Aplikasi Canva

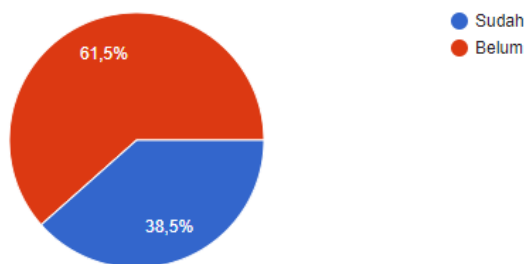
Berdasarkan Gambar 6, guru di SD Negeri Suko Sidoarjo yang pernah atau "Sudah" mendengar aplikasi canva sebesar 57,7%. Sedangkan guru yang belum pernah mendengar aplikasi canva sebesar 42,3%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pelatihan penyusunan dan pendampingan media pembelajaran e-comic karena guru di SD Negeri Suko Sidoarjo sudah familiar dengan Canva sebagai salah satu penunjang media pembelajaran.



**Gambar 7.** Data Media yang Dibuat Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan Gambar 7, persentase hasil menggunakan aplikasi canva paling tinggi, yakni Surat Undangan atau sebesar 60,2%. Lalu, hasil dari penggunaan aplikasi canva sebesar 23,1% adalah power point. Kemudian, produk dari penggunaan aplikasi canva berupa poster dan cover buku yang dipilih, tetapi tidak merujuk pada presentase. CV, peta konsep/mindmapping, dan konten media sosial tidak merujuk pada presentasi dan pemilihan bagi pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Suko Sidoarjo menggunakan aplikasi canva berdasarkan kebutuhan di kehidupan sehari-hari, sehingga pelatihan media pembelajaran

e-comic mampu menjadi salah satu upaya dalam penggunaan canva untuk implementasi di bidang pendidikan.



**Gambar 8.** Data Mengetahui E-Comic

Berdasarkan Gambar 8, persentase mengetahui e-comic sebagai media pembelajaran masih sebesar 38,5% atau belum mengetahui istilah tersebut. Lalu, untuk persentase mengetahui e-comic sebesar 61,5% atau sudah pernah mendengar. Hal ini menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Suko Sidoarjo masih cukup banyak yang belum mengetahui E-Comic.

Selanjutnya, tim pengabdian menyusun rancangan pelatihan berdasarkan kebutuhan sekolah. Berikut adalah daftar acara pelatihan: artikel yang dikirim harus sesuai dengan spesifikasi berikut ini:

**Tabel 1:** *Timeline* Kegiatan Pelatihan

Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
11 Maret 2023	Pelatihan; Pembagian Kelompok; Penentuan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Materi.
18 Maret 2023	Monev Proyek 1: Cover; Daftar Isi; Tujuan Pembelajaran dan Sub materi.
22 Maret 2023	Monev Proyek 2: Penentuan Karakter; Naskah Dialog.
31 Maret 2023	Monev Proyek 3: Penyusunan e-comic submateri 1-2
07 April 2023	Monev Proyek 4: Penyusunan e-comic submateri 3-4
14 April 2023	Monev Proyek 5: Penyusunan e-comic sub materi 5-6

Dalam hal ini, kegiatan terdiri dari pemaparan materi, pemantapan materi, pembagian kelompok, penugasan berupa proyek, dan evaluasi sesuai dengan *timeline* yang telah disepakati bersama. Pemaparan dan pemantapan materi yang diberikan berisikan tentang pengetahuan mengenai

media pembelajaran digital, aplikasi atau website canva, dan media pembelajaran digital khususnya media pembelajaran e-comic.

### Implementasi Program Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan yang telah dilaksanakan dimulai pada tanggal 11 Maret 2023 bertempat di SD Negeri Suko Sidoarjo dan dikombinasikan pertemuan virtual yang diikuti sebanyak 35 guru. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa untuk membantu menyalurkan sarana dan prasarana serta kegiatan lainnya, serta diseminasi dari skripsi salah satu alumni mahasiswa.

Berikut adalah rincian

kegiatan implementasi:

- a. Kegiatan pelatihan diawali dengan pemaparan materi dari dua narasumber. Guru menyimak pemaparan materi terkait media pembelajaran digital, khususnya e-comic, pengenalan aplikasi atau website Canva dan penggunaannya. Narasumber memberikan informasi terkait cara membuat dan menyusun media pembelajaran e-comic dengan aplikasi atau website Canva.

### E-COMIC MELALUI CANVA

- Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.
- Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.
- Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar
- Desktop/Pengantar menggunakan canva - Shotcut link

### Gambar 9. Materi Narasumber

- b. Pembagian kelompok berdasarkan jenjang kelas di SD Negeri Suko Sidoarjo. Sesi ini, kegiatan berkelompok diterapkan dengan membagi 6 kelompok dan mengerjakan tugas ke-1 yang diberikan narasumber. Tugasnya adalah menentukan tujuan pembelajaran dan submateri sesuai dengan materi atau topik yang akan disajikan ke dalam e-comic.
- c. Sesi tanya jawab  
 Pada kegiatan ini, guru diberikan kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dimengerti atau ingin penjelasan secara detail/ulang oleh narasumber.





Gambar 10. Sesi tanya jawab dan sharing

### Evaluasi Program Pelatihan

Pada akhir pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian melaksanakan kegiatan evaluasi terkait pelaksanaan kegiatan yang berlangsung bersama kepala sekolah dan menentukan kegiatan-kegiatan selanjutnya yang merujuk pada data dibawah ini:

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan abdimas ini masih berlangsung hingga bulan April 2023, menyesuaikan dengan kondisi dan situasi peserta. Namun, dari kegiatan ini yang telah berlangsung, sudah dapat ditarik kesimpulan sementara terkait dampak maupun *feedback* pelatihan ini. Dari 35 peserta yang hadir pada pelatihan dihari ke-1 dan pembagian kelompok sesuai dengan jenjang kelas berjumlah 6 kelompok. Selanjutnya, tim abdimas berkoordinasi melalui forum grup yang telah dibentuk untuk menindaklanjuti penugasan selanjutnya. Hal ini, ditinjau dari pengumpulan tugas yang telah dibuat melalui google drive terdiri dari 6 produk cover *e-comic*.



Gambar 11. Tingkat Hasil *Posttest* Peserta

Evaluasi pelatihan ini, tim abdimas memberikan *posttest* yang harus diisi oleh guru di SD Negeri Suko Sidoarjo dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, 35 peserta. Dari 35 peserta yang telah mengisi kuesioner *posttest e-comic* atas pelatihan dan mendapatkan skor rata-rata 71. Distribusi poin total nampak pada Gambar 11.

Selanjutnya, adanya penyusunan

ulang strategi guna meningkatkan kinerja dan memotivasi guru dalam pelatihan. Salah satu strategi yang digunakan yaitu ketentuan setiap jenjang kelas diwajibkan menghasilkan 1 proyek media pembelajaran *e-comic* secara berkelompok dan reward bagi kelompok tercepat dan terbaik.

Berikut adalah contoh hasil tugas 1 yang telah dikerjakan oleh peserta pelatihan, nampak pada gambar 12, 13, 14, 15, dan 16 dibawah ini:



Gambar 12. Karya Guru Kelas I (Satu)



Gambar 13. Karya Guru Kelas II (Dua)



Gambar 14. Karya Guru Kelas III (Tiga)



Gambar 15. Karya Guru Kelas IV (Empat)



Gambar 16. Karya Guru Kelas V (Lima)



Gambar 17 Karya Guru Kelas VI (Enam)

Gambar-gambar yang telah di cantumkan dari gambar 12 hingga gambar 17 merupakan hasil karya guru SDN Suko dalam membuat media pembelajaran E-Comic menggunakan aplikasi Canva. Guru di SDN Suko sudah menggunakan aplikasi canva dengan baik.

Berdasarkan hasil kegiatan diatas, dapat dipastikan bahwasannya pelatihan media pembelajaran digital sangat dibutuhkan dan selalu dinantikan guna adaptasi guru dalam proses pembelajaran di era saat ini. Tentu saja seluruh mata pelajaran juga dapat mengimplementasikan media pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa 65% siswa tertarik dan menyukai mata pelajaran IPS yang disertai dengan media pembelajaran sebagai alat bantu transfer materi ajar dan sejumlah 90% siswa lebih menyukai pembelajaran IPS yang disertai dengan komik bergambar karena terdapat gambar yang lucu dan menarik (Eva et al., 2020). Melalui aplikasi pembuat komik, guru dapat memudahkan siswa yang terkendala belajar secara luring atau tatap muka karena alasan tertentu sehingga komik digital ini merupakan alternatif sistem belajar mengajar (Indriasih et al., 2020; Maharani et al., 2022).

Kegiatan ini menguatkan kompetensi profesionalitas guru dalam hal menggunakan teknologi dalam proses penyampaian materi ajar dan tentu saja berdampak pada *output* siswa, yaitu hasil belajar dan minat belajar siswa (Asnawi et al., 2023). Selanjutnya, melalui penyusunan *e-comic* oleh guru ataupun siswa, dapat memperkuat pemahaman tentang budaya dan sejarah atau

menumbuhkan empati dan kerjasama sebagai salah satu cerminan dari kegiatan penguatan pendidikan karakter siswa sebagai bekal menjadi generasi emas Indonesia tahun 2045 (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter, 2017)

## SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan yang telah dilaksanakan berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif sehingga menjadi awal yang baik pada keterampilan guru dalam memproduksi media pembelajaran digital. Hal ini nampak pada ketuntasan tugas 1 dan tidak adanya revisi pada tugas 1. Begitu juga hasil *posttest* yang sudah diatas rata-rata, yaitu skor 70. Untuk berikutnya, diharapkan guru dapat menuntaskan tugas 2 hingga akhir sehingga dapat menjadi produk akhir yang maksimal dan dapat digunakan pada pembelajaran di kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik atas dukungan dari DRPM Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memfasilitasi kegiatan ini serta terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN Suko Sidoarjo yang telah mengijinkan untuk mengadakan penelitian di sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asnawi, Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar "E-Comic" di Sekolah Dasar. *Community Development Journal*, 4(1), 407–412. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/12255>
- Ayuningtyas, A., Honggowibowo, A. S., Pujiastuti, A., Retnowati, N. D., & Indrianingsih, Y. (2018). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Salsabila Al Muthi'in Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Microsoft Power Point. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v1i1.265>
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2020). Development Learning Model Of Character Education Through e-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Desyanti, D., Suhaidi, M., & Fitra, F. (2019). Meningkatkan kemampuan menghafal juz amma melalui media pembelajaran audio visual. *Unri Conference Series*:

- Community Engagement*, 1, 297–303.  
<https://doi.org/10.31258/unricsce.1.297-303>
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 1–8.  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- Fitria, H. (2013). Pengembangan Strategi Problem Based Learning Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Seminar Pendidikan Nasional*, 1279–1288.  
<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1558>
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar* (15th ed.). Bumi Aksara.
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). PENGEMBANGAN E-COMIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Info Artikel Abstrak. *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini*, 10(2), 154–162.  
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/4228>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5682/4078>
- Lazarusli, B., Ginting, R., Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic di sekolah dasar ditinjau keefektivannya. *Aksioma*, 4(2), 1–5.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22487/aksioma.v4i2.74>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768.  
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pelangi, G. (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>
- Prastiti, M. R. (2020). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital*. Rumah Belajar-Kemdikbud.  
<http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/09/media-pembelajaran-berteknologi-digital/>
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, Pub. L. No. 87, 1 (2017).
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). International JOURNAL of Education, Vol.2, No.11 Nov 2014. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22.  
<https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>