

Volume 6 Nomor 2, September 2024, Halaman 188 – 202.

## **Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Banyudono**

**Hanita Yulia<sup>1)</sup>, Krismiyati<sup>2)</sup>, Mila C. Paseleng<sup>3)</sup>, Adriyanto J. Gundo<sup>4)</sup>,  
Angela Atik Setiyanti<sup>5)</sup>, Yuliana T.B. Tacoh<sup>6)</sup>, Rissal Efendi<sup>7)</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

Email: [hanita.yulia@uksw.edu](mailto:hanita.yulia@uksw.edu)<sup>1</sup>, [krismiyati@uksw.edu](mailto:krismiyati@uksw.edu)<sup>2</sup>, [mila.paseleng@uksw.edu](mailto:mila.paseleng@uksw.edu)<sup>3</sup>,  
[adriyanto.gundo@uksw.edu](mailto:adriyanto.gundo@uksw.edu)<sup>4</sup>, [angela.setiyanti@uksw.edu](mailto:angela.setiyanti@uksw.edu)<sup>5</sup>, [yuliana.tacoh@uksw.edu](mailto:yuliana.tacoh@uksw.edu)<sup>6</sup>,  
[rissal.efendi@uksw.edu](mailto:rissal.efendi@uksw.edu)<sup>7</sup>

### **Abstrak**

Peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran di Sekolah Dasar termasuk di SDN Banyudono 3. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan ini adalah memberikan pemahaman tentang potensi komik digital sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan mendampingi guru-guru Sekolah Dasar di kecamatan Banyudono yang berjumlah 59 orang untuk dapat mengembangkan komik digital menggunakan aplikasi Pixton. Pelatihan dilakukan secara luring di SDN Banyudono 3 dan dibagi menjadi 3 pertemuan. Adapun hasil dari pelatihan ini berupa peningkatan pemahaman dan keterampilan guru terhadap media pembelajaran pada umumnya dan pengembangan media pembelajaran berupa komik digital menggunakan aplikasi Pixton, yang dikaji dengan pendekatan kuantitatif dan dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif, yang dibuktikan dengan hasil pre-test dan post-test dari kategori sedang menjadi baik (peningkatan 19,02%). Kegiatan ini juga mendapat respon positif dari peserta, bahkan mereka merencanakan untuk mengimplementasikan komik digital yang sudah mereka buat dan akan mereka buat pada pembelajaran di kelas. Persepsi mereka mengenai pembuatan komik digital yang dahulunya dianggap rumit dan sulit juga telah berubah setelah mereka dapat menghasilkan komik digital karya mereka sendiri.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Komik Digital, Pixton.

### **Abstract**

Improving the quality of the learning process through the use of innovative learning media can enhance students' interest in learning at the Elementary School level, including at SDN Banyudono 3. The purpose of this community service in the form of training is to provide an understanding of the potential of digital comics as an effective learning medium and to assist elementary school teachers in the Banyudono sub-district (59 teachers), in developing digital comics using the Pixton application. The training was conducted offline at SDN Banyudono 3 and divided into three sessions. The results of this training include an increase in teachers' understanding and skills regarding learning media in general and the development of learning media in the form of digital comics using the Pixton application. This was evaluated using a quantitative approach and analyzed through quantitative descriptive data analysis, as evidenced by pre-test and post-test results showing an improvement from the moderate category to the good category (a 19.02% increase). This activity also received positive responses from the participants, who even planned to implement the digital comics they created and will create in classroom learning. Their perception of creating digital comics, previously considered complicated and difficult, has also changed after they were able to produce their own digital comic works.

**Keywords:** Learning Media, Digital Comic, Pixton

DOI: <https://doi.org/10.31943/abdi.v6i2.177>

## **A. Pendahuluan**

Kreativitas merupakan komponen yang sangat penting pada abad 21 ini (Istiq'faroh et al., 2020). Guru harus memiliki kreativitas, termasuk dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dipercaya dapat memperbaiki mutu pembelajaran dengan cara membuat pembelajaran lebih menarik sehingga motivasi dan minat belajar siswa juga meningkat (Nurfadhillah et al., 2021; Rejeki et al., 2020). Media pembelajaran berperan dalam membantu pemahaman materi, juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih sistematis dan mendapatkan perhatian siswa. Selanjutnya, gurulah yang berperan penting dalam penggunaan media pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Kualitas pendidikan sangat bergantung pada sumber daya manusianya, dalam hal ini adalah guru (Anggrarini et al., 2024).

Adanya media dalam pembelajaran sesungguhnya dapat menunjukkan bahwa guru telah melakukan perencanaan (Sunardi et al., 2021). Pesatnya perkembangan teknologi, memungkinkan guru untuk mengembangkan berbagai bentuk media yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, dengan catatan, pengembangannya harus tetap didasarkan pada karakteristik subjek pembelajaran (Nawawi, 2020). Salah satu subjek pembelajaran yang sangat membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang bervariasi adalah siswa Sekolah Dasar. Mereka memiliki rentang perhatian yang cukup singkat saat menerima informasi baru. Oleh karena itu, guru SD harus memiliki keterampilan menyediakan beragam media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga terlihat bahwa guru berusaha untuk mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran.

Piaget mengklasifikasikan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak berdasarkan usianya adalah a) 0 - 2 (tahap sensorik motor), b) 2 - 6 (tahap operasional), c) 7 - 11 atau 12 (tahap operasional konkret), dan d) 11 atau 12 ke atas (tahap operasional formal) (Azzahra et al., 2023; Imanulhaq & Ichsan, 2022). Siswa SD berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka mampu menggunakan logika namun masih terbatas pada objek konkret (Septianti & Afiani, 2020). Mereka lebih suka bermain (Rahmi & Hijriati, 2021). Mereka akan lebih tertarik terhadap sesuatu yang konkret karena memudahkan mereka memahami materi, sehingga

ketertarikan terhadap proses pembelajaran lebih tinggi dan tidak cepat bosan. Salah satu media pembelajaran konkret yang dapat membantu pemahaman siswa Sekolah Dasar adalah media komik digital. Media pembelajaran komik digital dapat membantu siswa sekolah dasar memahami materi pembelajaran yang diberikan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta mendorong siswa untuk dapat berperan aktif pembelajaran (Mirosunaily & Pramudiani, 2021). Guru dapat mengembangkan media komik digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswanya sehingga dibutuhkan pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pelatihan kompetensi teknologi bagi guru dipercaya dapat mengatasi beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Guru memainkan peranan penting berkaitan dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran (Guggemos & Seufert, 2021). Guru harus beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Siswa di era sekarang sangat familiar dengan teknologi digital sehingga pemanfaatan teknologi digital sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pelaksanaannya pembelajarannya.

Menurut Rahman et al. (2011), terdapat hubungan yang signifikan antara pelatihan yang diikuti guru terhadap efektivitas pengajaran dan kinerja siswa. Perbandingan antara guru yang mengikuti pelatihan penggunaan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan yang tidak mengikuti pelatihan menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hal bagaimana mereka mengatasi stres dan burnout, kompetensi teknologi mereka, dan kecerdasan emosional mereka di dalam kelas pada masa pandemi COVID-19 (Pozo-Rico et al., 2020). Pelatihan media pembelajaran bagi guru juga mampu meningkatkan kreativitas guru (Lestari & Deta, 2022). Guru bisa mengembangkan ide serta kreativitas sebagai salah satu upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dengan menghadirkan beragam media yang bisa mengakomodir kebutuhan peserta didik yang beragam.

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komik Digital bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan menarik kepada guru SD di Boyolali menggunakan format komik

digital. SD Negeri Boyolali 3 merupakan salah satu sekolah dasar yang mengalami penurunan jumlah siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah dan guru hal ini terjadi karena penurunan tingkat kepercayaan masyarakat yang dipengaruhi oleh kualitas pembelajarannya. Komik digital memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep secara visual. Pelatihan ini akan fokus pada konsep dasar pembuatan komik digital, termasuk pemilihan tema, penyusunan narasi, penggunaan teknologi digital, dan integrasi dengan materi pembelajaran. Pembuatan komik digital menggunakan aplikasi berbasis web, Pixton yang memiliki tampilan dengan fitur-fitur yang mudah digunakan oleh pemula termasuk template dalam pembuatan komik.

Altiparmak & Özdoğan (2010) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang masih sering digunakan oleh guru di tingkat sekolah dasar. Utomo & Ahsanah (2020) juga menyatakan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan hasil penelitian Habiddin et al. (2022) bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran mendapatkan penerimaan yang baik dari siswa. Adapun penggunaan komik digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, kompetensi bahasa Inggris siswa, kemampuan untuk memahami konsep matematika, serta minat baca siswa SD (Khotimah & Hidayat, 2022; Kusumadewi et al., 2020; Surya et al., 2020). Dalam pelatihan ini, panduan dalam menggunakan perangkat lunak atau aplikasi yang diperlukan untuk membuat komik digital diberikan. Dengan pemanfaatan komik digital, diharapkan peserta dapat mengatasi tantangan dalam mengajarkan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dimengerti oleh siswa sekaligus menarik perhatian siswa.

## **B. Metode**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui 3 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan kegiatan bisa dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian**

Pada tahap **perencanaan** dilakukan pertemuan secara daring untuk mengetahui kebutuhan mitra seperti yang terlihat pada Gambar 1. Setelah kebutuhan mitra teridentifikasi, tim pengabdian melakukan penyusunan linimasa kegiatan yang terdiri dari 3 kegiatan workshop pendampingan. Tahap kedua yaitu **pelaksanaan** dilakukan pre-test kepada peserta untuk mengetahui kompetensi awal mereka untuk selanjutnya nanti dilihat peningkatannya pada post test di akhir kegiatan. Selain itu, 3 kali workshop juga dilakukan di tahap ini seperti yang terlihat di Gambar 1. Tahap **evaluasi dan refleksi** dilakukan dengan memberikan post -test untuk melihat perkembangan dari peserta kegiatan serta wawancara untuk mendapatkan gambaran serta masukan dari peserta sebagai bahan refleksi dan tindak lanjut tim pengabdian.

Kegiatan pelatihan dilakukan sebanyak 3 kali secara luring yang melibatkan 7 orang dosen dan 8 orang mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana. Sebelum melakukan pelatihan, sebelumnya diadakan Focus Group Discussion secara daring dengan kepala sekolah dan guru dari beberapa Sekolah Dasar Negeri Banyudono 3 dan sekitarnya. Kegiatan ini dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, yaitu dimulai tanggal 16 Januari 2023 sampai 23 Februari 2024. Peserta terdiri dari 43 orang guru Sekolah Dasar Negeri Banyudono 3 dan sekitarnya. Untuk memastikan kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dan peserta benar-benar menghasilkan luaran yang diharapkan, digunakan Google Classroom. Pemanfaatan Google Classroom untuk menyediakan akses terhadap materi pelatihan bagi peserta dan pengumpulan tagihan-tagihan pada setiap tahapan pelatihan maupun pelaksanaan tes. Selanjutnya, untuk mengukur keberhasilan

kegiatan, dilakukan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk melihat peningkatan atau penurunannya. Selanjutnya, diberikan kriteria dan predikat untuk hasil tes tersebut yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria dan Predikat Nilai Pre-Test dan Post Test**

Kriteria Nilai	Predikat
$x > 89.99$	Amat Baik
$79.99 < x < 90$	Baik
$69.99 < x < 80$	Cukup
$59.99 < x < 70$	Sedang
$x < 60$	Kurang

(Sumber: Sugiono (2012))

Kriteria pada Tabel 1 merupakan predikat yang digunakan untuk mendistribusikan tingkat pemahaman guru berdasarkan skor pre-test dan post-test. Selain data kuantitatif, data kualitatif berupa komik digital sebagai produk dari pelatihan yang dilakukan dan respon peserta terhadap kegiatan pengabdian yang dilaksanakan yang didapatkan dari wawancara juga dianalisa.

### C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian dalam bentuk pelatihan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Implementasi dari masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan pengabdian dalam bentuk pelatihan ini, FGD dilakukan secara online yang dihadiri oleh tim pelatihan yang berjumlah 5 orang, kepala sekolah, dan 5 orang guru dari SDN 03 Banyudono. FGD bertujuan untuk analisis kebutuhan awal dan dokumentasinya disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Kegiatan FGD Dalam Rangka Melakukan Analisis Kebutuhan Awal**

Berdasarkan hasil FGD, ditemukan bahwa guru-guru SDN 03 Banyudono membutuhkan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran inovatif dan disepakati pelaksanaannya secara online dengan memanfaatkan *google classroom*. *Google classroom* membantu dalam memantau peserta serta memudahkan peserta untuk mendapatkan bahan-bahan pelatihan serta mengumpulkan dan memperoleh umpan balik dari proses maupun produk yang dibuat. Dengan demikian peserta yang merupakan guru-guru Sekolah Dasar tetap memiliki kesempatan untuk mempelajari kembali yang diperoleh pada saat tatap muka dan menyelesaikan produknya di tengah pelaksanaan tugas mengajarnya secara fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu. Untuk pembuatan komik digital digunakan aplikasi *Pixton* yang memiliki fitur yang memudahkan untuk pembuatan grafis dan layout komik, sehingga tidak diperlukan kemampuan desain yang kompleks sehingga guru-guru akan lebih fokus pada penyusunan komik tanpa adanya beban berat pada pembuatan desain atau grafisnya.

Pelatihan dilakukan dalam 3 tahap dan pelaksanaannya membutuhkan akses internet untuk mengakses *pixton* dan *google classroom*. Sementara itu penyusunan materi dilakukan dalam beberapa kelompok tugas. Kelompok tugas ini sekaligus menjadi PIC atau narasumber pada setiap pelatihan yang sudah direncanakan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Setelah melakukan persiapan, pelatihan pengembangan Komik Digital menggunakan aplikasi *Pixton* dilakukan dalam 3 tahap.

### a. Pelatihan Komik Digital Tahap 1

Pelatihan tahap pertama dilaksanakan di SDN 03 Banyudono, diikuti oleh 62 peserta yang merupakan guru dari SDN 03 Banyudono dan beberapa Sekolah Dasar

di sekitarnya. *Brainstorming* tentang media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan penguatan bagi guru-guru tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar dilakukan. Tim kemudian mengenalkan komik digital dan aplikasi Pixton mencakup cara mendaftar (*signup*) dan login dan dilanjutkan dengan fitur-fitur dan pemberian contoh produk yang dihasilkan. Metode yang digunakan dalam pelatihan adalah praktik langsung dan demonstrasi. Fitur yang tersedia pada aplikasi digunakan untuk menyusun cerita komik sesuai dengan kebutuhan. Beberapa fitur aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *background*, *character*, *object*, *words* dan *faces*. Kegiatan pelatihan tahap 1 ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Komik Digital Tahap 1**

Selain itu, peserta juga diminta untuk bergabung ke *Google classroom* yang digunakan sebagai media dalam penyampaian materi dan pengumpulan tugas serta melakukan *pre-test* dan *post test*. Adapun tampilan *google classroom* kegiatan pelatihan komik digital disajikan pada Gambar 4.



**Gambar 4. Tampilan *Google Classroom* Kegiatan Pelatihan Komik Digital**

Sasaran capaian pada pelatihan tahap ini adalah guru-guru memiliki motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital serta memiliki pengetahuan tentang aplikasi yang digunakan untuk pembuatan komik digital. Selama pelaksanaan kegiatan tahap 1 peserta terlihat antusias dan aktif



ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang diberikan dan eksplorasi terhadap fitur-fitur dalam aplikasi yang dilakukan. Walaupun begitu, kendala terkait akses internet dimana perangkat mereka tidak dapat terhubung dengan koneksi internet yang tersedia serta kesulitan mengakses aplikasi karena lupa *password* akun *google* yang dimiliki juga terjadi. Kendala ini diatasi dengan menyediakan alternatif koneksi internet selain *wifi* yang dimiliki sekolah yaitu menggunakan paket data. Sedangkan peserta yang lupa *password* jika tidak bisa sama sekali mengakses kembali maka disarankan membuat akun *gmail* yang baru.

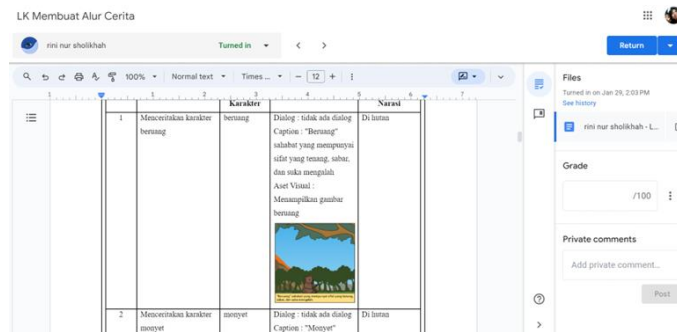
b. Pelatihan Komik Digital Tahap 2

Pelatihan Komik Digital tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2024. Pelatihan di tahap ini dihadiri oleh 59 orang peserta. Pada tahap 2 ini, disampaikan mengenai pembuatan alur cerita dan peserta diminta untuk mencoba membuat alur cerita (*story line*) berdasarkan topik pembelajaran pada mata pelajaran masing-masing. Pelaksanaan kegiatan seperti yang terlihat pada Gambar 5.



**Gambar 5. Pelaksanaan Pelatihan Komik Digital Tahap 2**

Alur cerita yang dibuat oleh peserta merupakan rancangan dasar pembuatan komik yang akan mereka buat sebagai media pembelajaran. Alur cerita yang dihasilkan dikumpulkan ke *google classroom* untuk diberi masukan atau umpan balik. Peserta mengerjakannya dalam bentuk lembar kerja seperti terlihat pada Gambar 6.



**Gambar 6. Lembar Kerja Membuat Alur Cerita Komik**

Tujuan dari pembuatan alur cerita adalah, agar cerita yang dibuat tidak monoton dan mudah dimengerti pembaca, dalam hal ini pembaca yang dimaksud adalah siswa Sekolah Dasar. Selain itu pembuatan alur cerita dapat digunakan untuk mengecek kesesuaian isi cerita komik dengan tujuan yang dibuat. Kendala yang dihadapi oleh peserta pada kegiatan tahap ke 2 ini adalah kesulitan untuk menyajikan materi pembelajaran ke dalam bentuk cerita atau cerita yang relevan dengan siswa SD. Untuk kendala ini, peserta diberi kesempatan untuk berdiskusi tentang topik dan ide cerita yang dibuat.

c. Pelatihan Tahap 3

Pelatihan Komik Digital tahap 3 dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2024 di SDN Banyudono 3 Boyolali dan dihadiri oleh 58 orang peserta. Pada tahap ini dilakukan pendampingan kepada peserta untuk mengembangkan komik digital mereka berdasarkan *storyboard* yang sudah mereka susun di Lembar Kerja sebelumnya. Selain pendampingan, pada tahap terakhir ini juga dilakukan refleksi pelaksanaan pelatihan dan pengembangan komik digital. Kegiatan tahap ketiga ini diakhiri dengan foto bersama yang dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 7. Sesi Foto Bersama di Akhir Kegiatan Pelatihan**

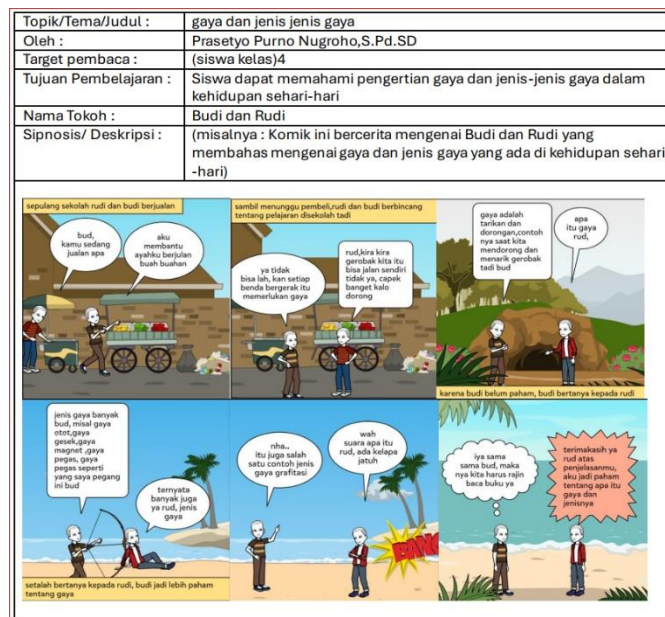
3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai dilakukan. Jika dilihat dari hasilnya, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil dilihat dari peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan yang disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test**

No	Aspek Penilaian	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori
1	Pengetahuan tentang media pembelajaran	67,5	sedang	70	cukup
2	Pengetahuan tentang komik digital menggunakan Pixton	68,33	sedang	91,66	amat baik
<b>Rata-Rata</b>		67,91	sedang	80,83	baik
<b>Persentase Peningkatan</b>		<b>19,02%</b>			

Dapat dilihat dari Tabel 2 bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta terhadap media pembelajaran dan komik digital menggunakan Pixton sebesar 19,02% yang diperoleh dari persentase selisih antara rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* dari kategori sedang menjadi baik. Selain dari hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil dari pelatihan juga dapat dilihat dari produk yang berupa komik digital yang bisa dilihat pada Gambar 7 dimana alur cerita mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif bagi guru-guru SD di kecamatan Banyudono yang sejalan dengan Guggemos & Seufert (2021).



**Gambar 7. Contoh Salah Satu Produk dari Kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa Komik Digital**

Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan di akhir kegiatan kepada beberapa peserta menunjukkan bahwa peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dalam bentuk pelatihan ini. Beberapa peserta menyampaikan bahwa ternyata membuat komik digital tidak serumit yang mereka bayangkan sebelumnya. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Lestari & Deta (2022) bahwa melalui pelatihan kompetensi TIK, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran, dapat meningkatkan kreativitas guru. Mereka juga menyampaikan bahwa mereka akan menggunakan dalam pembelajaran di kelas untuk menarik minat belajar siswa. Guru-guru tersebut yakin bahwa komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa yang sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Utomo & Ahsanah (2020). Berikutnya terdapat beberapa hal dari pelaksanaan pelatihan komik digital tahap 1 dan 2 yang dapat dievaluasi antara lain:

- a. Beberapa peserta awalnya mengalami kendala dalam hal mengakses *google classroom* dan aplikasi *Pixton* dikarenakan mereka lupa *password* akun emailnya. Permasalahan ini diselesaikan dengan membuat akun email yang baru.
- b. Terdapat beberapa guru senior yang sudah lanjut usia mengalami kesulitan dalam pelaksanaan praktek pembuatan komik digital. Dalam hal ini, peran tim mahasiswa sangat membantu menyelesaikan kendala tersebut.

Sebagian besar peserta tidak mengumpulkan tugas yang diberikan melalui *google classroom* pada aktivitas tugas kelas namun di beranda. Tim pengabdian senantiasa harus mengingatkan peserta untuk mengumpulkan tugas pada tempatnya

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital di Sekolah Dasar kecamatan Banyudono dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari peserta, yaitu guru-guru Sekolah Dasar di kecamatan Banyudono. Hasil yang baik juga dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan mengenai media pembelajaran dan membuat komik digital menggunakan aplikasi *Pixton* dari kategori sedang menjadi baik (peningkatan

19,02%). Selain itu, dihasilkan juga produk berupa komik digital yang kemudian digunakan dalam pembelajaran di kelas. Persepsi guru tadinya menganggap rumit dan sulit pembuatan komik digital juga berubah setelah mereka dapat menghasilkan satu komik digital karya mereka sendiri menggunakan aplikasi Pixton. Adapun saran dan rekomendasi untuk kegiatan PkM selanjutnya adalah memberikan pelatihan dalam penggunaan LMS sebagai media pelaksanaan pelatihan sebelum pelatihan dimulai.

### **E. Ucapan Terimakasih**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada (1) Universitas Kristen Satya Wacana yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat melalui hibah dengan nomor kontrak 076/WR RIK/01/2024 ; (2) Ketua KKG bersama dengan Kepala SD Banyudono 3 yang memberikan berbagai informasi, ijin, serta fasilitas yang dibutuhkan.

### **Daftar Pustaka**

- Altiparmak, K., & Özdoğan, E. (2010). A study on the teaching of the concept of negative numbers. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 41(1), 31–47. <https://doi.org/10.1080/00207390903189179>
- Anggrarini, N., Wati, A., & Lorentza, L. P. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SD di Desa Kedokanbunder Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Visual. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.31943/abdi.v6i1.149>
- Azzahra, N. N., Nurmalasari, C., Manihuruk, E. M., & Dewi, N. R. (2023). Kesesuaian Teori Perkembangan Mental Jean Piaget pada Anak Tahap Operasi Konkret dalam Memahami Hukum Kekekalan Panjang. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 181–184. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Guggemos, J., & Seufert, S. (2021). Teaching with and teaching about technology – Evidence for professional development of in-service teachers. *Computers in Human Behavior*, 115. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106613>
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3), 159–166. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28967>
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal WANIAMBEY : Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- Istiq'faroh, N., Suhardi, & Mustadi, A. (2020). Improving elementary school

- students' creativity and writing skills through digital comics. *Elementary Education Online*, 19(2), 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.689661>
- Khotimah, H., & Hidayat, N. (2022). Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 245–258. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2>
- Kusumadewi, R. F., Neolaka, A., & Yasin, M. (2020). Improving the Ability of Understanding Mathematical Concepts through Digital-based Comics for Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(2), 280. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i2.7024>
- Lestari, N. A., & Deta, U. A. (2022). Kreativitas Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Sederhana. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 61–68. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.271>
- Mirosunnaily, S., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 151–157.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pozo-Rico, T., Gilar-Corbí, R., Izquierdo, A., & Castejón, J. L. (2020). Teacher training can make a difference: tools to overcome the impact of COVID-19 on primary schools. An experimental study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(22), 1–23. <https://doi.org/10.3390/ijerph17228633>
- Rahman, F., Jumani, B., Akhter, Y., Saeed, D., Chisthi, H., & Ajmal, M. (2011). Relationship between Training of Teachers and Effectiveness Teaching. *International Journal of Business and Social Science*, 2(4), 150–160. [www.ijbssnet.com](http://www.ijbssnet.com)
- Rahmi, P., & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 141–154.
- Rejeki, Adnan, M. F., & Sonang Siregar, P. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. In *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (16th ed.). Alfabeta.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media

- Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu Dandi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.
- Surya, A., Indrastoeti, J., Poerwanti, S., & Sriyanto, M. I. (2020). The Effectiveness of the Use of Digital-Based Educational Comic Media in Improving Reading Interest in Elementary School Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 411–415.
- Utomo, D. T. P., & Ahsanah, F. (2020). Utilizing Digital Comics in College Students' Grammar Class. In *Journal of English Language Teaching and Linguistics* e-ISSN (Vol. 5, Issue 3). [www.jeltl.org](http://www.jeltl.org)