

Pelatihan Media Komik Digital: Tingkatkan Kompetensi Guru Realisasikan Profil Pelajar Pancasila

Reinita Reinita^{1*}, Atri Waldi², Zuardi Zuardi³, Farida S⁴, Rifda Eliyasni⁵, Aisyah Anggraeni⁶, Muhammad Ilham Syarif⁷

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Padang, ⁷UIN Sultan Syarif Kasim Riau

*Corresponding author, e-mail: reinita1652@fip.unp.ac.id.

Abstrak

Pelatihan pembuatan media komik digital bertujuan agar guru sebagai tenaga pendidik profesional dapat mengembangkan kreativitasnya untuk menggali potensi sumber belajar agar pembelajaran berlangsung optimal. Tim pengabdian UNP memberi pelatihan pembuatan dan penggunaan media komik digital sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam merealisasikan penerapan Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik di SD Kecamatan Guguak 50 Kota. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu metode ceramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menekankan pada peningkatan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan guru SD di Kecamatan Guguak 50 Kota. Program ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi revolusi industri 4.0. Hasil dari pelatihan yang dilaksanakan selama 4 hari menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media komik digital berbasis model PBL yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi internal dan partisipasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Media komik digital; Pelajar Pancasila; Teknologi.

Abstract

The training on creating digital comic media aims to enable teachers, as professional educators, to develop their creativity and harness learning resources for optimal teaching outcomes. The UNP community service team provided training on the creation and use of digital comic media to enhance teachers' competence in implementing the Pancasila Student Profile for students at elementary schools in Guguak 50 Kota District. The methods used in this training included lectures, question and answer sessions, assignments, and discussions. The community service activities focused on improving the knowledge, understanding, and skills of elementary school teachers in Guguak 50 Kota District. This program concentrated on the use of educational media aligned with the advancements of the industrial revolution 4.0. The results of the four-day training demonstrated that the activities significantly improved teachers' skills in designing PBL-based digital comic media, which can engage students and make them active in the learning process, thereby increasing their internal motivation and participation.

Keywords: Digital comic media; Pelajar Pancasila; Technology.

How to Cite: Reinita, R et al. (2024). Pelatihan Media Komik Digital: Tingkatkan Kompetensi Guru Realisasikan Profil Pelajar Pancasila. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 249-254.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2024 by author.

Pendahuluan

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31, ayat 5 disebutkan bahwa, "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia." Hal yang perlu digarisbawahi adalah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi yang

berarti keduanya saling melengkapi dalam mencapai kemajuan itu sendiri. Menurut [Churiyah et al. \(2022\)](#), teknologi yang baik dapat membantu dalam menyediakan alat bagi peserta didik agar menjadi pembelajar yang produktif. Selain itu, menurut [Zedan et al. \(2015\)](#), teknologi juga membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang berkualitas dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu kegiatan dari Tridharma Perguruan Tinggi disamping darma pendidikan dan penelitian. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat diharapkan selalu ada keterkaitan bahkan kemandirian antara perguruan tinggi dan masyarakat ([Syahputra & Putra, 2020](#)). Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dengan penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran ([Lubis & Syahputra Siregar, 2020](#); [Mudasih & Subroto, 2019](#)). Media dapat memperlancar stimulus respon antar peserta didik dan guru sehingga konsep dan pesan yang dipelajari dapat tersampaikan dengan tepat ([Hibra et al., 2019](#)). ([Kustianingsari & Dewi, 2021](#)) menegaskan bahwa proses pemilihan media pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan berdasarkan variabel seperti karakteristik peserta didik, kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, dan fitur-fitur dalam bahan ajar. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yaitu media komik digital.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah komik digital. Menurut Lubis dalam [Dewi \(2019\)](#), komik digital adalah gambar atau lambang yang diijarkan dalam urutan tertentu dan dikerjakan sepenuhnya dengan bantuan komputer serta diterbitkan secara digital. Komik digital tidak hanya menyajikan cerita dan gambar yang menghibur, tetapi juga berpotensi besar untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar mereka dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional ([Nursidik & Suri, 2018](#)). Media ini memiliki tampilan yang menarik bagi anak-anak usia SD, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan komik digital dalam pendidikan memiliki beberapa keunggulan signifikan. Menurut [Daulay \(2018\)](#), komik digital bersifat tahan lama, biaya produksinya relatif rendah, interaktif, dan mudah diakses. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa dan beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran di abad ke-21 ([Saputri et al., 2021](#)). Melalui cerita dan gambar yang disajikan, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa dan menyampaikan nilai-nilai penting dengan cara yang mudah dipahami oleh mereka ([Prasetyo, 2018](#); [Khairi, 2016](#)).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru di Kecamatan Guguak 50 Kota masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana serta keterbatasan wawasan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, tim pengabdian dari UNP merasa perlu memberikan pelatihan pembuatan dan penggunaan media komik digital untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan Profil Pelajar Pancasila. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan guru, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Media ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Model *problem based learning* (PBL) menurut Fatorrohman dalam ([Gusriyenti & Reinita, 2020](#)) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran yang diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa pendidik kurang pemahaman tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya media komik digital.

Setelah media komik digital selesai maka pendidik diiring untuk membuat modul ajar. Modul ajar yang dibuat berdasarkan media yang sudah dirancang sehingga diharapkan nantinya pendidik dapat melakukan simulasi sesuai dengan media dan modul ajar yang sudah dirancangnya untuk melihat ketercapaian pembelajaran dengan media komik digital ini peserta didik diminta untuk mengamati berdasarkan angket yang telah disediakan, dan untuk membentuk karakter profil pelajar pancasila peserta didik. Di akhir pelaksanaan simulasi menggunakan media komik digital akan dilakukan tanya jawab dan pengisian angket yang dapat mengamati motivasi belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media komik digital yang telah didesain dan ditampilkan. Modul Ajar yang telah didesain Pendidik kumpulkan sebagai berkas Luaran pengabdian.

Dengan diadakannya pelatihan diharapkan dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pendidik di Sekolah Dasar Di Kecamatan Guguak 50 Kota diberikan pelatihan dan diharapkan kegiatan ini dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, menambah pengetahuan, skill, dan pengalaman sebagai guru Abad-21 yang berkompotensi TPACK (*Technological Pedagogical Content*

Knowledge). Media komik dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran. Menurut Saputro (2015) Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

Menurut (Nurhayati, 2019) Media komik digital dapat digunakan peserta didik untuk menemukan informasi dengan cara-cara yang baru, sehingga dalam pembelajaran PPKn motivasi dan kreativitas peserta didik dapat meningkat serta materi pelajaran yang disampaikan guru dapat dipahami secara optimal oleh peserta didik.

Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik (Jannah & Sandika, 2023), karna media komik sangat menarik dalam kehidupan peserta didik serta merupakan suatu kenyataan bahwa sebagian dari peserta didik itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat (Saputro, 2015).

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah menyediakan materi pembelajaran komik digital yang mengikuti kurikulum merdeka. Guru-guru dari sekolah dasar di Kecamatan Guguak 50 Kota berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat ini sebagai mitra. Jelas bahwa pelatihan pembuatan media digital diperlukan karena kebutuhan untuk memahami kompetensi Guru Abad 21, serta ketidaktahuan pendidik tentang penggunaan media pembelajaran, kurangnya penggunaan media teknologi, dan kesulitan menggunakan media digital.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah:

Tabel 1. Masalah dan Solusi yang ditawarkan

No	Permasalahan	Solusi yang Ditawarkan
1	Kurang pemahaman pendidik tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya media komik digital	Mengadakan pelatihan tentang peran penting media dalam pelaksanaan pembelajaran
2	Ketidakmampuan untuk memanfaatkan perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat media animasi	Mengadakan pelatihan tentang cara mendesain media yang menarik contohnya media komik digital, melakukan pelatihan langkah-demi langkah sehingga menghasikan produk media komik digital yang menunjang pelaksanaan pembelajaran
3	Pentingnya mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran seorang pendidik perlu membuat modul ajar, Kurangnya pemahaman tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran, sehingga langkah langkah yang dilalui tidak terlihat	Agar kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai harapan, maka perlu dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan dari modul ajar tersebut media yang telah di rancang sedemikian rupa dalam memberikan pengaruh positif terhadap capaian pembelajaran. Perlunya penggunaan model pembelajaran dalam mendesain media yang menarik contohnya model problem based learning (PBL) yang ketercapaiannya dapat diamati dengan menggunakan angket
4	Pendidik perlu menyadari tingkat motivasi siswa. Tingkat minat belajar siswa dapat dijadikan sebagai indikator prestasi belajar	Keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan dari besarnya ketertarikan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran, karena ketika peserta didik sudah termotivasi mengikuti pembelajaran maka tingkat penguasaan konsep pun akan lebih mudah.

Metode Pelaksanaan

Sesuai kesepakatan dengan sekolah mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka diadakan kegiatan pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan media komik digital dan model pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu teori dan praktek atau penerapannya yang berupa contoh-contoh kegiatan sehingga dapat mendesain media yang menarik dan dapat merealisasikan penerapan profil pelajar pancasila pada peserta didik. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut, metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode resitasi atau pemberian tugas. Kerjasama sekolah mitra dan peran aktifnya dalam kegiatan pelatihan sangat diharapkan demi keberhasilan pelatihan ini.

Kegiatan melibatkan 35 peserta yang berasal dari masing-masing perwakilan Sekolah Dasar di Kecamatan Guguk 50 Kota dan 10 orang undangan dari K3S. Sebelum mendesain media komik digital. Pastikan semua peserta sudah mendownload file-file yang dibutuhkan di laptop masing-masing peserta. Setelah itu Tim Pengabdian masyarakat menjelaskan tatacara dalam mendesain media pembelajaran komik digital yang menarik.

Tim Pengabdian mendemonstrasikan cara mendesain media komik digital dengan langkah-langkah pembuatan komik digital: Menentukan *Story Making*. berupa sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita, lalu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter baik, karakter buruk dan karakter netral. Karakter merupakan pengenalan tokoh yang ada dalam cerita komik, setelah membuat naskah skenario selanjutnya pemilihan gambar karakter dan latar belakang. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari mencari dan memilih karakter yang cocok digunakan menggunakan beberapa aplikasi, tools dan website, dilanjutkan dengan membuat isi cerita komik yang berbentuk balon-balon teks yang juga diberi warna-warna yang bervariasi agar kelihatan lebih menarik. Selanjutnya menambahkan suara sesuai tokoh pada komik. Kegiatan diawali dengan melakukan peningkatan pengetahuan akan pentingnya media pembelajaran berbasis IT dengan kompetensi guru abad-21 dan TPACK. Dilanjutkan dengan kegiatan peningkatan keterampilan guru sekolah dasar dalam mendesain media pembelajaran komik digital. Kemudian, media yang telah dirancang kedalam diintegrasikan ke dalam bentuk modul ajar. Selanjutnya dilakukan simulasi proses pembelajaran dengan pedoman modul ajar yang telah diintegrasikan dengan media komik digital dan diharapkan mampu memberdayakan guru di SD Kecamatan Guguk 50 Kota. Terakhir yaitu evaluasi dari rangkaian kegiatan yang sudah dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat, metode, atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Hasanah, 2020). Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat penting, terutama dengan perkembangan teknologi (Aji & Hamid, 2023). Teknologi memungkinkan berbagai inovasi dalam media pembelajaran, seperti penggunaan platform e-learning, aplikasi pendidikan interaktif, dan video pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memudahkan akses informasi dan materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dengan teknologi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan adanya kemajuan IPTEK saat ini, maka dibutuhkan suatu workshop agar para guru juga dapat media yang menarik, interaktif dan bermanfaat, salah satunya yaitu media komik digital. Media komik ini berpotensi lebih disukai oleh siswa karena gambar-gambar dalam komik dapat menghidupkan teks tertulis yang ada (Jannah et al., 2024). Merujuk pada penelitian yang sudah dilakukan oleh (Fahyuni & Fauji, 2017) menunjukkan bahwa penggunaan komik Akidah-Akhlak di SD Muhammadiyah I Sidoarjo dapat meningkatkan minat membaca dan menimbulkan apresiasi positif dari peserta didik. Selain itu, penelitian oleh (Pratiwi & Sudibyo, 2018) menyatakan bahwa minat membaca siswa terhadap media komik mencapai 70,3%, yang termasuk dalam kategori cukup.

Untuk memahami bagaimana pembuatan media komik digital, maka workshop pada pengabdian ini dibagi menjadi dua kegiatan. Kegiatan I dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 Juli 2023 bertempat di SDN 03 Guguk VIII Kota. Kegiatan I dimulai pada pukul 08.00 WIB s.d. 17.00 WIB. Kegiatan I ini memiliki titik fokus pada penyajian materi media pembelajaran media komik digital berbasis model *Problem Based Learning* (PBL), mendemonstrasikan cara mendesain media pembelajaran komik digital dan Workshop perancangan media komik digital. Adapun hasil yang telah dicapai pada kegiatan I ini adalah guru-guru di SD Kecamatan Guguk 50 Kota telah mendapatkan pemahaman tentang: a) Kedudukan media digital yang sesuai dengan perkembangan aman dalam pembelajaran kurikulum merdeka, b) Pengertian media komik digital, c) Langkah-langkah membuat komik digital, d) Komik digital sebagai media pembelajaran, e) Cara merancang media pembelajaran komik digital berdasarkan kurikulum merdeka, f) Model Pembelajaran Problem Based

Learning (PBL), g) Kelebihan model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), h) Langkah-langkah model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), i) Profil Pelajar Pancasila. Hampir semua guru-guru di SD Kecamatan Guguak 50 Kota memahami konsep-konsep Media pembelajaran komik digital berbasis model *Problem Based Learning*. Hal ini dapat diketahui dari hasil jawaban dari kegiatan tanya jawab yang dilaksanakan pada peserta pelatihan. Peserta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan baik. Peserta sudah mampu merancang media komik digital yang relevan dengan kompetensi yang hendak dicapai, akurat, sesuai dengan konsep dasar materi, kemampuan media sebagai stimulus telah berpusat pada siswa, tampilan media sudah seperti komik digital dengan hasil yang dicapai 100% dengan kualifikasi sangat baik.

Kemudian, setelah guru-guru sudah mampu memahami cara menyusun modul ajar dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis model *Problem Based Learning* dilanjutkan dengan kegiatan kedua yang berlangsung pada 22 Juli 2023. Dari kegiatan ini, peserta workshop sudah mampu merancang modul ajar dengan memahami perancangan tujuan pembelajaran dengan penerapan langkah PBL dengan menggunakan media pembelajaran komik. Ditambah lagi para guru sudah memahami pemilihan sumber belajar, media pembelajaran, memahami pemilihan metode dan pendekatan pembelajaran, memahami langkah-langkah model PBL serta penerapannya dengan hasil yang dicapai 92,96% dengan kualifikasi sangat baik. Guru-guru sudah mampu mensimulasikan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang sudah dirancang dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis model *Problem Based Learning* yang berlangsung pada 23 Juli 2023.

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan menciptakan adanya kesadaran diri pendidik terhadap kompetensi yang harus dimiliki, guru Abad-21 dan TPACK. Guru Abad-21 dimana melek terhadap kemajuan teknologi, melakukan pembelajaran yang menarik sehingga disamping konsep pembelajaran yang mudah dipahami juga adanya semangat dan motivasi mempelajari hal-hal baru yang menuntut rasa ingin tahu peserta didik (Rahayu et al., 2023). Pengabdian kepada masyarakat dapat membantu guru dalam mendesain media yang menarik media komik digital berbasis model PBL memudahkan guru karena dalam mendesain medianya dapat dilakukan dengan menggunakan *laptop*. Pendidik dibimbing dengan langkah-langkah pembuatan desain media komik digital. Hingga akhir dari desain media yang dibuat oleh pendidik ini dapat berupa media pembelajaran yang sudah di desain dengan memanfaatkan beberapa website dan aplikasi.

Setelah media pembelajaran dibuat, pendidik juga diarahkan pada pentingnya penggunaan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran model yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Problem Based Learning*. Jika media pembelajaran komik digital selesai maka pendidik diiring untuk membuat modul ajar kurikulum merdeka. Modul ajar yang dibuat berdasarkan media yang sudah dirancang sehingga diharapkan nantinya pendidik dapat melakukan simulasi sesuai dengan media dan modul ajar yang sudah dirancangnya untuk melihat ketercapaian pembelajaran dengan media komik digital ini peserta didik diminta untuk mengamati berdasarkan angket yang telah disediakan, dan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik. Pada akhir pelaksanaan simulasi menggunakan media komik digital dilakukan tanya jawab dan pengisian angket yang dapat mengamati motivasi belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media komik digital yang telah didesain dan ditampilkan.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan pelatihan pembuatan dan penggunaan media komik digital sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam merealisasikan penerapan profil pelajar pancasila pada peserta didik di SD Kecamatan Guguak 50 Kota dapat disimpulkan beberapa hal. *Pertama*, kegiatan pelatihan telah berhasil memotivasi dan membuat guru di SD Kecamatan Guguak 50 Kota untuk menambah pengetahuan, pemahamannya dan meningkatkan keprofesionalannya dalam perancangan media komik digital serta penggunaan pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media dengan penggunaan teknologi dengan memperhatikan penanaman profil pelajar pancasila dalam pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). *Kedua*, kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang Media Komik Digital berbasis model PBL yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi internal dan partisipasi siswa dalam belajar, membuat kelompok aktif dan bertanggungjawab, mampu menjelaskan materi pelajaran yang dipelajari melalui animasi media. *Ketiga*, pelaksanaan simulasi menggunakan media komik digital Berbasis model PBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kurikulum merdeka sehingga, dapat mencapai tujuan dan fungsi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan pembelajaran dalam rangka mengembangkan siswa menjadi seorang yang cerdas, terbuka dengan teknologi dan berkarakter.

Disarankan kepada guru-guru di SD Kecamatan Guguak 50 Kota yang telah paham dan mempunyai pengalaman dalam menggunakan media Komik Digital Berbasis Model PBL, untuk dapat menerapkannya

di SD dan melakukan *sharing* pada guru-guru kelas yang lainnya agar kegiatan ini memiliki dampak positif. Pihak-pihak pengelola pendidikan di SD, seperti Kepala UPTD Pendidikan, KKKS Kecamatan Guguak 50 Kota, Pengawas SD, Kepala-kepala Sekolah se- kecamatan Guguak 50 Kota agar dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak lagi kepada guru-guru SD untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilannya dalam mendesain media pembelajaran Komik Digital Berbasis model *Problem Based Learning* (PBL).

Daftar Pustaka

- Aji, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhan, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Gusriyenti, M. P., & Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn dengan Model Problem Based Learning (PBL). *E-Journal Pembelajaran Inovasi*, 8(1).
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hibra, B. A., Hakim, L., & Sudarwanto, T. (2019). Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang. *International Journal of Educational Research Review*, 435–438. <https://doi.org/10.24331/ijere.573945>
- Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). *The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school*. 10(2), 149–157.
- Jannah, M., Yahya, A. F., Yahya, S. D., Gunawan, M. T., & Pada, A. T. (2024). Workshop Pelatihan Business Model Canvas Untuk Mahasiswa Tingkat Akhir dan Lulusan Baru. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i1.524>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Mudasih, I., & Subroto, W. T. (2019). Comparison of Student Learning Outcomes Through Video Learning Media with Powerpoint. *International Journal of Educational Research Review*, 183–189. <https://doi.org/10.24331/ijere.517997>
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 68–75.
- Pratiwi, D.P., & Sudibyo, E. (2018). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Kelas VIII. *Pendidikan Sains*, 6(02), 290–295. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/24263>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Karakteristik Keterampilan Guru Abad 21. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.8018>
- Saputro, S. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media. *Muaddib*, 05(ISSN 2088-3390), 01.
- Syahputra, A., & Putra, H. R. (2020). Persepsi Masyarakat Terhadap Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (Kpm). *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*. <https://doi.org/10.47498/tanzir.v1i1l1.349>
- Zedan, A. M., Yusoff, M. Y. Z. B. M., & Mohamed, M. R. B. (2015). An Innovative Teaching Method in Islamic Studies: The Use of PowerPoint in University of Malaya as Case Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 543–549. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.776>