JDAL : Jurnal Dharma Abdi Lestari Vol. 2, No. 2 November 2026, Hal.128-140

PEMBERDAYAAN GURU DALAM MENGHASILKAN KOMIK DIGITAL BERBASIS MATA PELAJARAN MELALUI PROGRAM 10.000 KARYA DIGITAL

Areski Wahid[1], Ahmad Rizal Abdullah[2], Harnita Rosalia[3], Rizki Fauzi[4], Nur Aisyah Ainun[5]
areski.wahid@unm.ac.id, ahmad.rizal.abdullah@unm.ac.id, harnita.rosalia@unm.ac.id, rizki.fauzi@unm.ac.id, nur.aisyah.ainun@unm.ac.id,
[1)] Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar
[2,3,4)]Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar
[5)] Pendidikan Biologi , Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar
*Corresponding Author: areski.wahid@unm.ac.id

Abstrak
Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk tidak hanya mampu menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang potensial dikembangkan adalah komik digital berbasis mata pelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberdayakan guru dalam mengembangkan kreativitas dan literasi digital melalui produksi komik digital sebagai bagian dari program 10.000 Karya Digital Guru. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukasi, pelatihan, praktik, dan pendampingan yang dievaluasi melalui instrumen pre-test dan post-test. Sebanyak 65 guru mengikuti pre-test dan post-test. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif berdasarkan frekuensi dan persentase jawaban positif. Hasil pre-test menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) tertarik mengembangkan komik digital sesuai mata pelajaran yang diampu, meskipun pengalaman penggunaannya dalam pembelajaran masih terbatas (44,4%). Hasil post-test menunjukkan bahwa 100% responden memberikan respons positif terhadap peningkatan kemampuan menggunakan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, 89,2% responden menyatakan mampu menghasilkan komik digital berdasarkan mata pelajaran, 86,2% mampu mengintegrasikan materi ke dalam cerita, dan 93,8% termotivasi mengembangkan komik digital secara berkelanjutan. Kegiatan ini menunjukkan potensi pemberdayaan guru sebagai kreator media pembelajaran digital yang kreatif, kontekstual, dan inovatif.
Kata kunci: komik digital; pemberdayaan guru; literasi digital; media pembelajaran; kreativitas.

Abstract
The development of digital technology in education requires teachers not only to operate technological devices but also to produce creative learning media that meet students' needs. One promising medium is subject-based digital comics. This community service program aimed to empower teachers to develop creativity and digital literacy through digital comic production as part of the 10,000 Digital Works for Teachers initiative. The program employed an approach involving education, training, practical activities, and mentoring, evaluated through pre-test and post-test questionnaires. The pre-test involved 65 respondents, while the post-test involved 65 respondents. Data were analyzed descriptively using frequencies and percentages of positive responses. The pre-test results indicated that all respondents (100%) were interested in developing digital comics based on their respective subjects, although their previous experience in using digital comics for teaching remained limited (44.4%). The post-test results showed that 100% of respondents positively perceived the training's contribution to their ability to use digital applications for developing learning media. Furthermore, 89.2% reported being able to produce subject-based digital comics, 86.2% reported being able to integrate subject content into comic narratives, and 93.8% expressed motivation to continue developing digital comics. These findings indicate the potential of teacher empowerment initiatives to encourage teachers to become creative and innovative producers of digital learning resources.
Keywords: digital comics; teacher empowerment; digital literacy; learning media; creativity.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses penyelenggaraan pembelajaran. Transformasi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan berbagai inovasi melalui pemanfaatan perangkat, aplikasi, dan sumber belajar digital. Dalam konteks tersebut, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga dituntut menjadi fasilitator, inovator, dan kreator yang mampu menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik (Rahma et al., 2025). Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dari kompetensi profesional guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Kompetensi digital guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memilih, mengembangkan, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pedagogis (Hamid et al., 2025) .

Meskipun pemanfaatan teknologi digital semakin berkembang, kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital secara mandiri masih menjadi tantangan. Sebagian guru telah terbiasa menggunakan perangkat digital untuk mencari informasi, mengakses materi, dan menyampaikan pembelajaran (Rahayuningsih & Muhtar, 2022) . Namun, kemampuan tersebut belum selalu diikuti keterampilan dalam merancang dan memproduksi konten pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rabathy et al., 2024) . Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi digital guru perlu diarahkan tidak hanya pada kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga pada keterampilan menciptakan produk digital yang memiliki nilai pedagogis.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran kreatif adalah komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, teks, dialog, karakter, dan alur cerita dalam format digital (Andriani & Gunawan, 2026). Kombinasi tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi melalui pendekatan naratif dan visual yang lebih menarik. Melalui komik digital, konsep pembelajaran dapat disampaikan dalam bentuk cerita yang kontekstual sehingga peserta didik memperoleh alternatif pengalaman belajar. (Fitriyanti et al., (2023) menjelaskan bahwa komik memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan ketertarikan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran.

Pengembangan komik digital juga memungkinkan guru mengintegrasikan materi dari berbagai mata pelajaran ke dalam cerita yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Guru dapat menentukan karakter, latar, dialog, ilustrasi, dan alur cerita berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai. Dengan demikian, proses produksi komik digital tidak hanya melibatkan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga membutuhkan kreativitas pedagogis dalam mengubah materi pembelajaran menjadi konten visual yang bermakna. Dalam hal ini menunjukkan potensi pengembangan media komik digital, khususnya dalam mendukung literasi teknologi informasi peserta didik.

Beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya juga memperlihatkan bahwa pelatihan produksi komik digital dapat menjadi strategi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. (Maharani et al., 2022) melaksanakan pelatihan komik digital menggunakan Canva for Education untuk mendukung profesionalisme guru dalam menghasilkan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa guru dapat menghasilkan komik digital melalui pemanfaatan aplikasi desain yang menyediakan berbagai fasilitas visual. Selanjutnya, Deswalantri et al., (2023) melaksanakan pelatihan pembuatan komik digital cerita rakyat sebagai upaya mengembangkan literasi digital masyarakat sekolah. Kegiatan tersebut menekankan pentingnya pelatihan dan pendampingan agar peserta mampu menghasilkan karya digital serta membagikannya melalui platform digital.

Rezania et al., (2023) juga melaksanakan pelatihan media pembelajaran e-comic bagi guru sekolah dasar melalui tahapan persiapan, observasi, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan memperlihatkan adanya peningkatan skor rata-rata post-test dibandingkan pre-test serta komitmen guru untuk mengembangkan media e-comic. Sementara itu, Kusumadewi et al., (2026) menunjukkan bahwa pelatihan digital comic dapat mendukung penguatan literasi digital, kreativitas, dan kompetensi pedagogis calon guru melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, penerapan

teknologi, pendampingan, dan evaluasi. Berbagai kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa produksi komik digital memiliki relevansi sebagai bentuk pemberdayaan dalam pengembangan kompetensi digital di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, program 10.000 Karya Digital Guru dikembangkan sebagai upaya mendorong guru menjadi produsen karya digital yang produktif dan inovatif. Program ini berorientasi pada pengembangan budaya penciptaan media pembelajaran digital melalui peningkatan kreativitas, keterampilan teknis, dan literasi digital. Guru diharapkan tidak hanya memanfaatkan sumber belajar yang telah tersedia, tetapi juga mampu menghasilkan karya berdasarkan mata pelajaran yang diampu.

Hasil identifikasi awal melalui instrumen pre-test terhadap 65 guru menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital. Namun, pengalaman menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran masih terbatas. Hanya 44,4% responden yang memberikan jawaban positif terhadap pernyataan mengenai pengalaman menggunakan komik digital dalam pembelajaran. Di sisi lain, seluruh responden (100%) menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan komik digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya peluang pemberdayaan melalui pelatihan dan pendampingan yang berorientasi pada produksi karya digital secara langsung.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberdayakan guru dalam menghasilkan komik digital berbasis mata pelajaran melalui program 10.000 Karya Digital Guru. Secara khusus, kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dan tahapan pengembangan komik digital, mengembangkan keterampilan menggunakan aplikasi digital, meningkatkan kreativitas dalam mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam cerita visual, serta memperkuat literasi digital dan kesadaran terhadap etika penggunaan aset digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pemberdayaan melalui edukasi, pelatihan, praktik, dan pendampingan produksi komik digital berbasis mata pelajaran. Pendekatan tersebut dirancang untuk memberikan kesempatan kepada guru dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas melalui proses penciptaan media pembelajaran digital. Fokus kegiatan tidak hanya terletak pada pengenalan teknologi, tetapi juga pada penerapan keterampilan digital untuk menghasilkan produk pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Peserta kegiatan merupakan guru dari berbagai satuan pendidikan dan bidang mata pelajaran. Berdasarkan data instrumen evaluasi, terdapat 65 responden pada pengukuran pre-test dan 65 responden pada pengukuran post-test. Keberagaman mata pelajaran yang diampu menjadi salah satu dasar pengembangan komik digital berbasis mata pelajaran agar produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran masing-masing guru.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Identifikasi kebutuhan dan kompetensi awal guru

Tahap awal dilakukan melalui penyebaran instrumen pre-test untuk mengetahui kemampuan awal guru dalam menggunakan perangkat digital, memanfaatkan aplikasi pembelajaran, memahami literasi digital, serta mengenali konsep dan tahapan produksi komik digital. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan fokus materi pelatihan dan pendampingan.

2. Edukasi dan pengenalan konsep komik digital

Pada tahap ini, guru diberikan pemahaman mengenai konsep komik digital sebagai media pembelajaran. Materi diarahkan pada karakteristik komik digital, pemanfaatan unsur visual dan narasi, pemilihan materi pembelajaran, serta pentingnya kesesuaian antara isi cerita dengan tujuan pembelajaran. Guru juga diperkenalkan pada potensi komik digital dalam menyajikan materi secara lebih kreatif dan kontekstual.

3. Pelatihan penggunaan aplikasi digital

Tahap berikutnya berfokus pada pengenalan dan pemanfaatan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan komik pembelajaran. Guru diarahkan untuk memahami fungsi fitur aplikasi, memilih elemen visual yang relevan, menyusun teks dan dialog, serta mengembangkan

tampilan komik digital. Pelatihan ini ditujukan untuk memperkuat keterampilan teknis guru dalam menghasilkan media pembelajaran secara mandiri.

4. Praktik dan pendampingan produksi komik digital

Pada tahap praktik, guru diarahkan untuk mengembangkan ide cerita berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Proses pengembangan mencakup penentuan topik, penyusunan alur cerita, penentuan karakter dan latar, pengintegrasian materi pembelajaran, serta penyusunan ilustrasi dan dialog. Guru juga didorong untuk memperhatikan kesesuaian isi komik dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap ini menjadi bagian utama dari program 10.000 Karya Digital Guru karena berorientasi pada penciptaan produk digital yang konkret.

5. Evaluasi dan refleksi kegiatan

Tahap akhir dilakukan melalui penyebaran instrumen post-test untuk memperoleh gambaran mengenai respons guru terhadap pelatihan. Evaluasi mencakup kemampuan menggunakan aplikasi digital, keterampilan mengembangkan komik, pemahaman hak cipta, motivasi mengembangkan karya, serta kesediaan membagikan hasil karya kepada rekan guru.

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner berbasis Google Forms dengan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Instrumen pre-test terdiri atas 15 pernyataan, sedangkan instrumen post-test memuat 15 aspek penilaian setelah satu kolom pernyataan yang terduplikasi dikeluarkan dari penghitungan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui distribusi frekuensi dan persentase jawaban positif, yaitu gabungan kategori Setuju dan Sangat Setuju. Persentase jawaban positif dihitung menggunakan rumus:

$$P = (f/N) \times 100\%$$

Keterangan: P merupakan persentase jawaban positif, f merupakan jumlah responden yang memilih Setuju dan Sangat Setuju, sedangkan N merupakan jumlah keseluruhan responden pada setiap pernyataan.

Mengingat jumlah responden pre-test dan post-test berbeda, yaitu masing-masing 65 dan 65 responden, analisis dilakukan secara deskriptif dan tidak digunakan untuk menyimpulkan peningkatan skor individual atau signifikansi statistik. Hasil evaluasi difokuskan pada gambaran kompetensi awal dan persepsi peserta terhadap manfaat kegiatan pemberdayaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pre-test terhadap 65 guru, diperoleh gambaran mengenai kemampuan awal, pengalaman, dan kesiapan guru dalam mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital. Sebanyak 25 responden (92,6%) menyatakan mampu menggunakan perangkat digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Jumlah yang sama juga menyatakan mampu memanfaatkan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran serta mencari dan memilih sumber informasi digital yang relevan dengan materi pelajaran. Namun, kemampuan dasar tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh penguasaan keterampilan produksi komik digital. Sebanyak 17 responden (63,0%) menyatakan memahami konsep komik digital sebagai media pembelajaran dan mengetahui tahapan dalam merancang serta membuat komik digital. Selain itu, hanya 16 responden (59,3%) yang menyatakan memahami karakteristik komik digital yang efektif sebagai media pembelajaran.

Pengalaman menggunakan komik digital juga masih terbatas. Hanya 30 responden (44,4%) yang menyatakan pernah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Sementara itu, sebanyak 35 responden (55,6%) menyatakan memahami cara menggunakan komik digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Meskipun demikian, seluruh responden (100%) menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan komik digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Sebanyak 25 responden (92,6%) juga menyatakan siap menggunakan komik digital sebagai alternatif media pembelajaran di kelas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru telah memiliki modal awal berupa kemampuan digital dasar dan minat yang tinggi untuk menghasilkan media pembelajaran kreatif. Akan tetapi, pengalaman dan pemahaman teknis mengenai produksi komik digital masih membutuhkan penguatan melalui pelatihan dan pendampingan.

Setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan, dilakukan evaluasi melalui instrumen post-test yang melibatkan 65 responden. Hasil evaluasi memperlihatkan respons positif terhadap pelaksanaan program pemberdayaan. Seluruh responden (100%) menyatakan bahwa pelatihan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran. Sebanyak 40 responden (61,5%) menyatakan sangat setuju dan 25 responden (38,5%) menyatakan setuju.

Pada aspek keterampilan teknis, sebanyak 61 responden (93,8%) menyatakan mampu memanfaatkan aplikasi digital untuk menghasilkan komik pembelajaran. Selain itu, 55 responden (84,6%) menyatakan mampu menggunakan aplikasi yang diperkenalkan dalam pelatihan untuk membuat komik digital. Temuan ini menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap pengembangan keterampilan teknis dalam produksi media pembelajaran digital.

Pada aspek kreativitas dan integrasi materi, sebanyak 55 responden (84,6%) menyatakan mampu menentukan karakter, latar, dan alur cerita komik sesuai dengan materi pelajaran. Selanjutnya, 56 responden (86,2%) menyatakan mampu mengintegrasikan materi mata pelajaran ke dalam cerita komik digital. Sebanyak 55 responden (84,6%) juga menyatakan mampu menghasilkan komik digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, 58 responden (89,2%) menyatakan mampu menghasilkan komik digital berdasarkan mata pelajaran yang diampu.

Pada aspek literasi digital, sebanyak 63 responden (96,9%) menyatakan memahami pentingnya hak cipta dan etika dalam penggunaan aset digital. Selain itu, 56 responden (86,2%) menyatakan mampu mencari dan memilih sumber digital yang relevan untuk pembuatan komik. Hasil ini memperlihatkan bahwa pengembangan komik digital juga berkaitan dengan kemampuan memilih sumber informasi dan menggunakan aset digital secara bertanggung jawab.

Dari aspek keberlanjutan, sebanyak 61 responden (93,8%) menyatakan termotivasi untuk terus mengembangkan komik digital setelah pelatihan selesai. Sebanyak 62 responden (95,4%) juga menyatakan bersedia membagikan hasil karya kepada rekan guru sebagai sumber belajar bersama. Respons tersebut menunjukkan adanya potensi pengembangan budaya kolaboratif dalam produksi dan penyebarluasan karya digital di lingkungan pendidikan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pre-Test dan Post-Test Guru

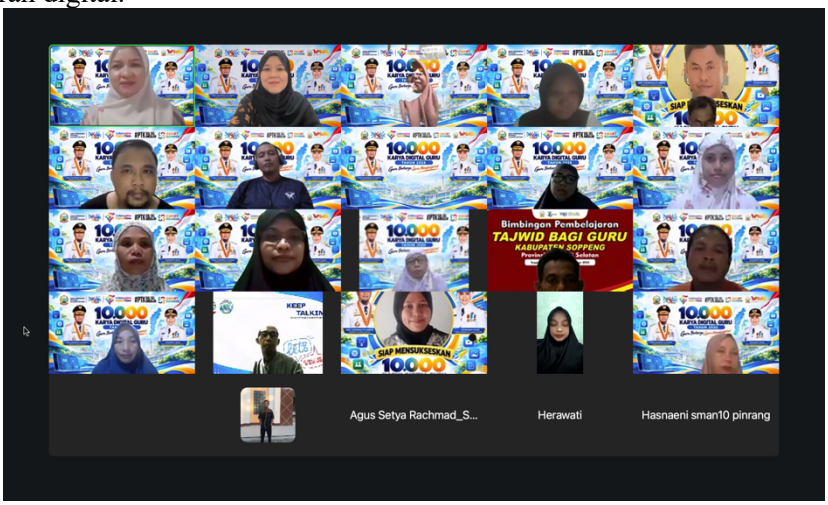
Indikator	Pre-Test (n=65)	Post-Test (n=65)
Kemampuan dasar menggunakan perangkat digital	92,6%	-
Ketertarikan mengembangkan komik digital	100%	-
Pengalaman menggunakan komik digital	44,4%	-
Kesiapan menggunakan komik digital dalam pembelajaran	92,6%	-
Pelatihan meningkatkan kemampuan menggunakan aplikasi digital	-	100%
Kemampuan menghasilkan komik berdasarkan mata pelajaran	-	89,2%
Kemampuan mengintegrasikan materi ke dalam cerita	-	86,2%
Pemahaman hak cipta dan etika aset digital	88,9%	96,9%
Motivasi mengembangkan komik digital	-	93,8%
Kesediaan membagikan karya kepada guru lain	-	95,4%

Sumber: Hasil pengolahan data kuesioner Pre-Test dan Post-Test, 2026.

1. Penguatan Kompetensi Digital Guru melalui Produksi Komik Digital

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemberdayaan guru melalui pelatihan produksi komik digital berbasis mata pelajaran merupakan pendekatan yang relevan dalam mendukung penguatan kompetensi digital pendidik. Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar guru telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital. Namun, kemampuan tersebut belum sepenuhnya mencerminkan keterampilan dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif dan terstruktur. Hal ini terlihat dari masih terbatasnya pengalaman guru dalam menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran, yaitu hanya 44,4% responden yang memberikan respons positif.

Hasil post-test memperlihatkan respons yang sangat positif terhadap manfaat pelatihan. Seluruh responden (100%) menyatakan bahwa kegiatan pelatihan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, sebanyak 84,6% responden menyatakan mampu menggunakan aplikasi yang diperkenalkan selama pelatihan untuk menghasilkan komik digital. Hasil tersebut sejalan dengan Maharani et al. (2022), yang menunjukkan bahwa pelatihan komik digital dapat membantu guru mengembangkan bahan ajar yang menarik dan interaktif melalui pemanfaatan aplikasi digital. Dengan demikian, pelatihan berbasis praktik dapat menjadi strategi pemberdayaan yang mendorong guru untuk beralih dari sekadar pengguna teknologi menjadi pengembang media pembelajaran digital.



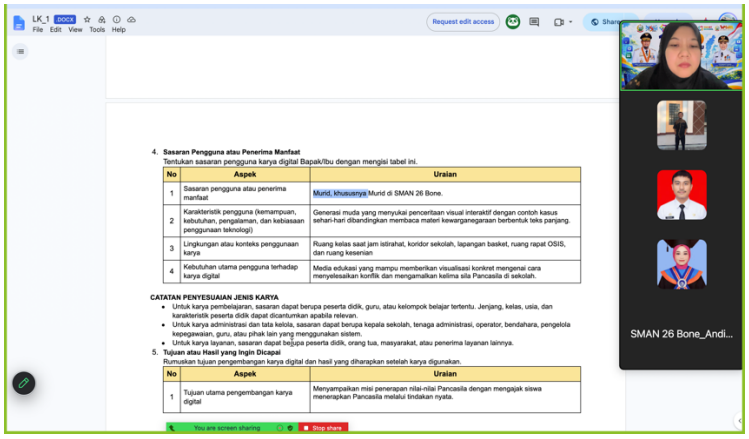
Gambar 1. Proses belajar melalui zoom untuk pembimbingan dalam pembuatan Digital Guru, 5 November 2026

2. Pengembangan Kreativitas Guru dalam Mengintegrasikan Materi Mata Pelajaran ke dalam Komik Digital

Salah satu aspek penting dalam kegiatan pengabdian ini adalah pengembangan kreativitas guru dalam mengubah materi pembelajaran menjadi cerita visual yang komunikatif. Komik digital memberikan ruang bagi guru untuk menggabungkan unsur narasi, karakter, ilustrasi, dialog, dan substansi materi pelajaran ke dalam satu media pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan materi yang sebelumnya disampaikan melalui penjelasan tekstual dikembangkan menjadi representasi visual yang lebih menarik.

Hasil post-test menunjukkan bahwa 84,6% responden merasa mampu menentukan karakter, latar, dan alur cerita komik sesuai materi pelajaran. Sementara itu, 86,2% responden menyatakan mampu mengintegrasikan materi mata pelajaran ke dalam cerita komik digital. Temuan ini menunjukkan bahwa guru mulai memahami pentingnya hubungan antara unsur visual dan substansi akademik dalam pengembangan media pembelajaran.

Lebih lanjut, sebanyak 89,2% responden menyatakan mampu menghasilkan komik digital berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Hasil ini memperlihatkan adanya potensi pengembangan komik digital yang bersifat kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing bidang studi. Temuan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan komik digital dapat mendorong kreativitas dan literasi digital masyarakat sekolah melalui pengembangan karya visual berbasis cerita. Dengan demikian, program 10.000 Karya Digital Guru dapat mendorong keberagaman karya berdasarkan kompetensi dan kreativitas setiap pendidik.

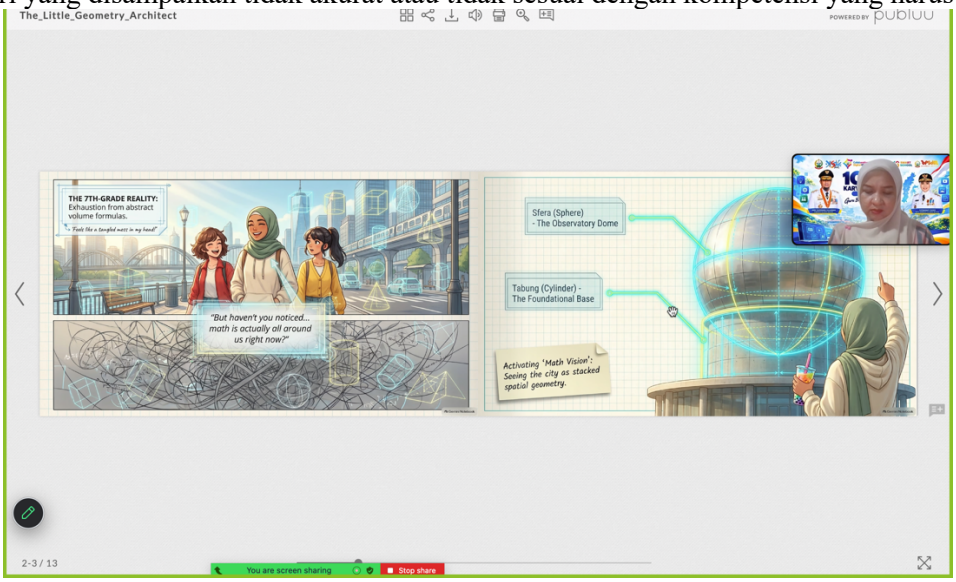


Gambar 2. Prose Pengerjaan Lembaran Kerja, 10 Oktober 2026

3. Komik Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran Kreatif

Pengembangan komik digital memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran yang semakin menekankan kreativitas, komunikasi, dan keterlibatan peserta didik. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, teks, dialog, dan alur cerita dapat memberikan alternatif pengalaman belajar dibandingkan penyampaian materi yang hanya mengandalkan teks atau penjelasan verbal. Komik digital memungkinkan guru menyajikan konsep pembelajaran melalui situasi dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Sebanyak 93,8% responden menyatakan yakin bahwa komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, 84,6% responden menyatakan mampu menghasilkan komik digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil ini memperlihatkan bahwa guru mulai mempertimbangkan kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna media pembelajaran. Komik memiliki potensi untuk mendukung motivasi, kreativitas, dan ketertarikan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Potensi penggunaan media komik digital dalam pembelajaran sains untuk mendukung literasi teknologi informasi. Meskipun demikian, efektivitas komik digital tetap bergantung pada kualitas pengembangannya. Guru perlu memperhatikan kesesuaian isi cerita dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan bahasa, kualitas ilustrasi, keterbacaan teks, serta karakteristik peserta didik. Komik digital yang menarik secara visual belum tentu efektif apabila materi yang disampaikan tidak akurat atau tidak sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai.



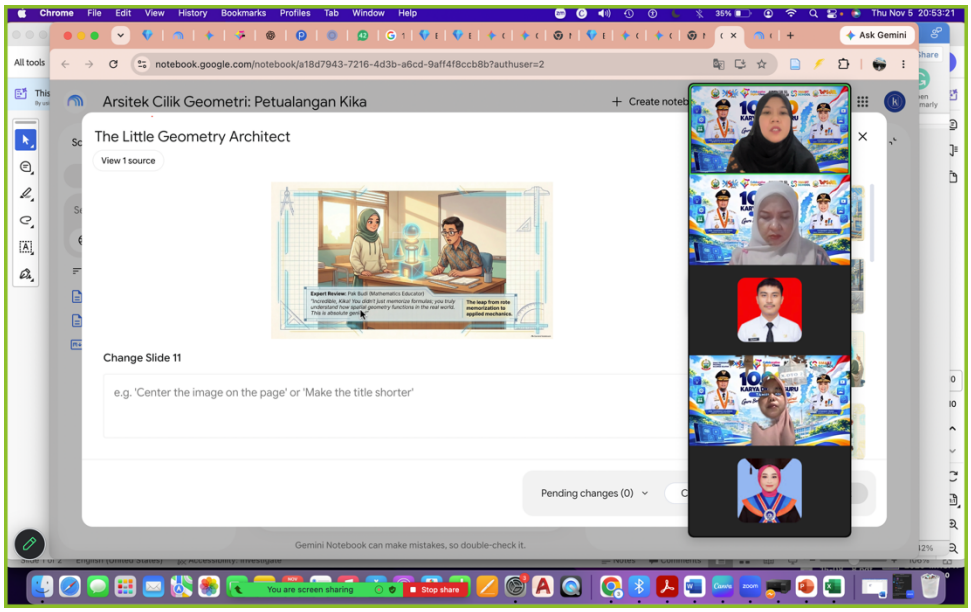
Gambar 3. Proses pembimbingan dalam pembuatan Komik Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran Kreatif, 15 Oktober 2026

4. Penguatan Literasi Digital dan Etika Penggunaan Aset Digital

Aspek lain yang menjadi perhatian dalam kegiatan pemberdayaan ini adalah penguatan literasi digital, khususnya berkaitan dengan pemilihan sumber informasi dan penggunaan aset digital secara bertanggung jawab. Produksi komik digital melibatkan penggunaan berbagai elemen visual, seperti gambar, ilustrasi, ikon, karakter, dan latar belakang. Penggunaan elemen tersebut menuntut guru untuk memahami pentingnya hak cipta, atribusi sumber, dan etika pemanfaatan materi digital.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa 88,9% guru telah memiliki kesadaran positif mengenai pentingnya memperhatikan hak cipta dalam penggunaan gambar dan materi digital. Setelah kegiatan pelatihan, sebanyak 96,9% responden menyatakan memahami pentingnya hak cipta dan etika penggunaan aset digital. Respons tersebut memperlihatkan bahwa aspek etika digital memperoleh perhatian positif dalam kegiatan pengabdian.

Selain itu, sebanyak 86,2% responden menyatakan mampu mencari dan memilih sumber digital yang relevan untuk pembuatan komik. Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dari proses produksi karena kualitas komik digital juga ditentukan oleh ketepatan informasi dan sumber materi yang digunakan. Dengan demikian, penguatan literasi digital dalam program ini mencakup kemampuan memanfaatkan sumber digital untuk menghasilkan karya dan kesadaran dalam menggunakan sumber tersebut secara etis.



Gambar 4. Proses Bimbingan dalam Memberikan Prompt untuk Digital dan Etika Penggunaan Aset Digital, 1 November 2026

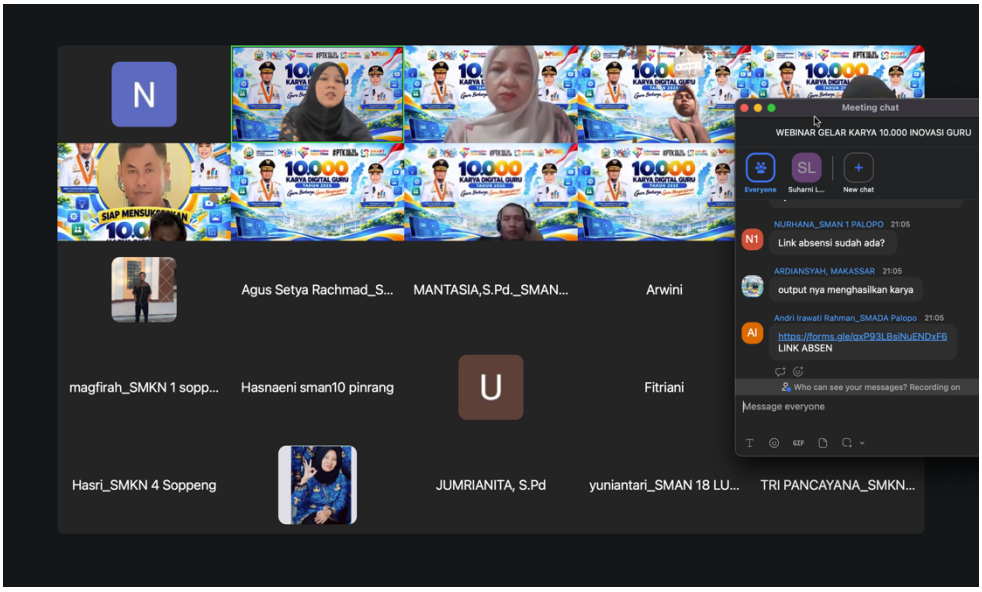
5. Keberlanjutan Pemberdayaan melalui Program 10.000 Karya Digital Guru

Program 10.000 Karya Digital Guru memiliki orientasi yang lebih luas daripada pelaksanaan pelatihan keterampilan teknologi dalam jangka pendek. Program ini mendorong terbentuknya budaya produktif di kalangan guru melalui penciptaan dan pengembangan media pembelajaran digital secara mandiri. Guru diharapkan tidak hanya menggunakan sumber belajar yang telah tersedia, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan sumber belajar yang sesuai dengan materi pelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan lingkungan sekolah.

Hasil post-test memperlihatkan adanya potensi keberlanjutan program. Sebanyak 93,8% responden menyatakan termotivasi untuk terus mengembangkan komik digital setelah pelatihan selesai. Sementara itu, 95,4% responden menyatakan bersedia membagikan hasil karya komik

digital kepada rekan guru sebagai sumber belajar bersama. Kedua temuan tersebut menunjukkan adanya kesiapan dan respons positif terhadap pengembangan karya digital secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memperlihatkan bahwa pelatihan dan pendampingan produksi komik digital dapat menjadi salah satu pendekatan pemberdayaan guru dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi digital. Hasil post-test menunjukkan penerimaan positif terhadap kegiatan, kemampuan yang dipersepsikan dalam berbagai aspek produksi komik, serta motivasi untuk melanjutkan pengembangan karya. Meskipun demikian, hasil tersebut masih menggambarkan persepsi dan penilaian diri responden setelah pelatihan. Oleh karena itu, evaluasi lanjutan melalui penilaian kualitas produk komik digital, observasi penerapan di kelas, dan pengukuran hasil belajar peserta didik diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai dampak program.



Gambar 5. Keberlanjutan Pemberdayaan melalui Program 10.000 Karya Digital Guru, 10 November 2026

Pembahasan

Temuan kegiatan memperlihatkan bahwa sebagian besar guru telah memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan teknologi digital, tetapi kemampuan tersebut belum sepenuhnya diarahkan pada produksi media pembelajaran yang inovatif (Anam et al., 2025). Hal ini tercermin dari hasil pre-test yang menunjukkan bahwa hanya 44,4% responden memberikan respons positif terhadap pengalaman penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara kemampuan menggunakan teknologi digital dan kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan produk pembelajaran (Cendy Lestari et al., 2025) . Oleh karena itu, pelatihan produksi komik digital menjadi salah satu pendekatan pemberdayaan yang relevan untuk mengembangkan kompetensi guru dari pengguna teknologi menjadi kreator media pembelajaran digital.

Peningkatan respons positif setelah pelaksanaan pelatihan memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pedagogis. Hasil post-test menunjukkan bahwa 100% responden menyatakan pelatihan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran, sedangkan 84,6% menyatakan mampu menggunakan aplikasi yang diperkenalkan untuk menghasilkan komik digital. Temuan ini memperlihatkan bahwa keterlibatan langsung dalam proses produksi memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami tahapan pengembangan media secara lebih konkret, mulai dari menentukan materi, merancang cerita, memilih karakter, menyusun dialog, hingga menghasilkan produk digital. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya berorientasi pada pengenalan aplikasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar produktif yang memungkinkan guru menerapkan pengetahuan teknologi dalam konteks

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Maharani et al. (2022), yang menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan komik digital dapat membantu guru mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan aplikasi digital (Maharani et al., 2022b) .

Aspek kreativitas merupakan temuan penting lainnya dalam kegiatan pemberdayaan ini. Kemampuan mengembangkan komik digital menuntut guru untuk mengintegrasikan pengetahuan mata pelajaran dengan keterampilan menyusun narasi dan representasi visual. Hasil post-test menunjukkan bahwa 84,6% responden merasa mampu menentukan karakter, latar, dan alur cerita sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, 86,2% responden menyatakan mampu mengintegrasikan substansi mata pelajaran ke dalam cerita komik digital, sementara 89,2% menyatakan mampu menghasilkan komik berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Persentase tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap proses transformasi materi pembelajaran menjadi media visual berbasis cerita. Kemampuan ini penting karena pengembangan media pembelajaran tidak cukup hanya mengandalkan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga membutuhkan kreativitas dalam mengorganisasikan informasi agar dapat disampaikan secara komunikatif (Zahwa & Syafi'i, 2022) . Melalui komik digital, guru dapat menghubungkan konsep akademik dengan situasi kontekstual, karakter, dan dialog yang memungkinkan materi pembelajaran disajikan melalui pendekatan yang lebih variatif.

Temuan tersebut juga memperlihatkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik peserta didik. Sebanyak 93,8% responden menyatakan yakin bahwa komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, 84,6% responden menyatakan mampu menghasilkan komik digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Respons ini menunjukkan bahwa guru mulai mempertimbangkan aspek pengguna dalam proses pengembangan media pembelajaran, bukan hanya berfokus pada penyampaian materi. Penggunaan ilustrasi, dialog, karakter, dan alur cerita memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan konsep pembelajaran melalui representasi yang lebih dekat dengan pengalaman peserta didik (Purnomo et al., 2023) . Dalam konteks pembelajaran, media visual berbasis cerita juga dapat dimanfaatkan untuk membantu mengorganisasikan informasi dan memberikan konteks terhadap materi yang dipelajari. Meskipun demikian, daya tarik visual perlu diimbangi dengan ketepatan substansi materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, keterbacaan teks, dan tingkat kompleksitas bahasa. Dengan demikian, kualitas komik digital perlu dilihat dari keselarasan antara unsur visual, narasi, dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai, bukan semata-mata dari aspek estetika produk.

Selain kompetensi teknis dan kreativitas, kegiatan ini memberikan perhatian terhadap penguatan literasi digital dan etika penggunaan sumber digital. Produksi komik digital melibatkan berbagai aset visual dan informasi yang diperoleh dari sumber digital, sehingga guru perlu memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, memilih, dan menggunakan sumber tersebut secara bertanggung jawab. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 88,9% guru telah memiliki kesadaran positif mengenai pentingnya memperhatikan hak cipta dalam penggunaan gambar dan materi digital. Setelah pelatihan, persentase tersebut meningkat menjadi 96,9% responden yang menyatakan memahami pentingnya hak cipta dan etika penggunaan aset digital. Selain itu, sebanyak 86,2% responden menyatakan mampu mencari dan memilih sumber digital yang relevan untuk mendukung pembuatan komik. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan produksi media digital juga dapat menjadi sarana penguatan kesadaran etis dalam pemanfaatan teknologi (Sri Mulyati et al., 2026). Kompetensi digital guru dengan demikian tidak hanya diukur melalui kemampuan menghasilkan produk, tetapi juga melalui tanggung jawab dalam menggunakan informasi, gambar, ilustrasi, dan berbagai sumber digital yang menjadi bagian dari produk pembelajaran.

Dimensi keberlanjutan menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan Program 10.000 Karya Digital Guru. Hasil post-test menunjukkan bahwa 93,8% responden termotivasi untuk terus mengembangkan komik digital setelah pelatihan, sedangkan 95,4% menyatakan bersedia membagikan hasil karya kepada rekan guru sebagai sumber belajar bersama. Kedua temuan tersebut memperlihatkan adanya respons positif terhadap kemungkinan pengembangan budaya produktif di kalangan pendidik. Guru tidak hanya ditempatkan sebagai pengguna media pembelajaran yang telah tersedia, tetapi juga didorong untuk menjadi pengembang dan penyebar sumber belajar digital berdasarkan kompetensi mata pelajaran masing-masing.

Kesediaan berbagi karya juga membuka peluang terjadinya pertukaran pengetahuan, pengalaman, dan praktik baik antarguru. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat sekolah, pola kolaboratif tersebut dapat memperluas manfaat pelatihan karena produk yang dihasilkan tidak hanya digunakan secara individual, tetapi berpotensi menjadi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh komunitas pendidikan yang lebih luas (Norsidi et al., 2026).

Untuk memastikan keberlanjutan tersebut, pelatihan produksi komik digital perlu dikembangkan melalui kegiatan pendampingan dan penguatan komunitas guru kreator digital. Pembentukan komunitas dapat menjadi ruang bagi guru untuk mendiskusikan pengembangan media, berbagi pengalaman, memberikan umpan balik terhadap produk, serta memperbaiki kualitas komik digital yang telah dihasilkan (Noordyanto et al., 2026) . Selain itu, dokumentasi karya berdasarkan mata pelajaran dan jenjang pendidikan dapat mendukung terbentuknya bank media pembelajaran digital yang lebih terorganisasi. Kegiatan pameran karya, publikasi produk, dan pendampingan lanjutan juga dapat menjadi strategi untuk mempertahankan motivasi guru dalam menghasilkan karya secara berkelanjutan. Dengan demikian, Program 10.000 Karya Digital Guru memiliki peluang untuk berkembang menjadi gerakan kolaboratif yang tidak hanya meningkatkan keterampilan individu, tetapi juga membangun ekosistem produksi dan berbagi sumber belajar digital di lingkungan pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan memperlihatkan bahwa pelatihan dan pendampingan produksi komik digital merupakan pendekatan pemberdayaan yang relevan dalam mendukung penguatan kompetensi digital, kreativitas, literasi digital, dan produktivitas guru. Respons positif pada hasil post-test menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengalaman dan kepercayaan diri dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, hasil evaluasi ini masih didasarkan pada persepsi dan penilaian diri responden setelah mengikuti pelatihan. Oleh karena itu, persentase respons positif belum dapat secara langsung diartikan sebagai bukti peningkatan kualitas pembelajaran atau hasil belajar peserta didik. Evaluasi lanjutan diperlukan melalui penilaian kualitas produk komik digital berdasarkan aspek pedagogis, substansi materi, kreativitas, dan teknis; observasi penggunaan media dalam proses pembelajaran; serta pengukuran respons dan hasil belajar peserta didik. Langkah tersebut penting untuk mengetahui sejauh mana kompetensi yang diperoleh guru dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran dan memberikan dampak nyata terhadap kualitas pendidikan. Dengan demikian, keberhasilan Program 10.000 Karya Digital Guru tidak hanya ditentukan oleh jumlah karya yang dihasilkan, tetapi juga oleh kualitas, relevansi, pemanfaatan, dan keberlanjutan produk digital tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program 10.000 Karya Digital Guru menunjukkan bahwa pemberdayaan guru dalam produksi komik digital berbasis mata pelajaran merupakan salah satu upaya yang relevan untuk mendukung penguatan kreativitas dan literasi digital dalam pembelajaran. Hasil pre-test memperlihatkan bahwa guru telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital, tetapi pengalaman dalam memanfaatkan komik digital sebagai media pembelajaran masih perlu dikembangkan. Meskipun demikian, tingginya ketertarikan guru untuk menghasilkan komik digital menunjukkan adanya potensi yang kuat untuk mengembangkan program pelatihan berbasis produksi karya.

Hasil post-test menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Seluruh responden (100%) memberikan respons positif terhadap peningkatan kemampuan menggunakan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran. Selain itu, 89,2% responden menyatakan mampu menghasilkan komik digital berdasarkan mata pelajaran yang diampu, 86,2% mampu mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam cerita komik, dan 96,9% memahami pentingnya hak cipta serta etika penggunaan aset digital. Tingginya motivasi untuk terus mengembangkan komik digital (93,8%) dan kesediaan membagikan hasil karya kepada rekan guru (95,4%) juga menunjukkan adanya potensi keberlanjutan program. Secara keseluruhan, program ini dapat menjadi salah satu strategi untuk mendorong perubahan peran guru dari pengguna teknologi menjadi kreator media pembelajaran digital yang kreatif, kontekstual, dan inovatif.

SARAN

Kegiatan pengabdian berikutnya disarankan untuk mengembangkan evaluasi yang lebih komprehensif melalui penilaian langsung terhadap produk komik digital yang dihasilkan guru. Penilaian dapat mencakup kreativitas, kualitas visual, ketepatan materi, keterbacaan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan relevansi pedagogis. Pengelola program perlu mengembangkan rubrik penilaian yang terstruktur, objektif, dan terukur untuk mengevaluasi kualitas produk digital yang dihasilkan oleh guru. Selain itu, evaluasi lanjutan perlu melibatkan observasi penerapan komik digital dalam proses pembelajaran serta pengukuran respons dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan desain evaluasi dengan responden pre-test dan post-test yang sama juga disarankan agar perubahan kompetensi guru dapat dianalisis secara lebih terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak sekolah, mitra, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, fasilitas, serta kontribusi dalam pelaksanaan program 10.000 Karya Digital Guru sehingga kegiatan pelatihan dan pendampingan produksi komik digital dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Anam, K. A., Mushlih, A., Luki Puspita Sari, D., Hajar Sulistyowati, S., & Nuria Qurrota Aini, S. (2025). Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (Canva AI dan Chatgpt) Bagi Guru. *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(1), 80–92. https://doi.org/10.31960/caradde.v8i1.2943

Andriani, T. M. R., & Gunawan, G. (2026). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, *16*(2), 775. https://doi.org/10.70713/publikan.v16i2.84115

Cendy Lestari, Rahma Dini Pratiwi, Dimas Julian Pratama, & Sani Safitri. (2025). Kesenjangan Digital dan Dampaknya terhadap Pendidikan. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *3*(4), 01–16. https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.783

Deswalantri, D., Pratiwi, I. W., Riyanti, A., Hasdiansa, I. W., & Hasbiah, S. (2023). Pengembangan Literasi Digital Masyarakat Sekolah Melalui Pelatihan Pembuatan Komik Digital Cerita Rakyat. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 27–34. https://doi.org/10.61220/jsipakatau.v1i1.234

Fitriyanti, N., Bahri, B. S., & Kristanto, A. (2023). Comics As Instructional Media in Education Journals Across Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *8*(1), 84. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6059

Hamid, R. J., Rampeng, R., Bakri, M., Ramadhan, N. R., & Abeng, A. T. (2025). Pelatihan Canva untuk Pengembangan Kompetensi Guru di Era Digital di SMP Negeri 2 Bajeng Barat. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *4*(1), 107–117. https://doi.org/10.35580/jhp2m.v4i1.8191

Kusumadewi, R. F., Ulia, N., Nugraheni, S. W. K., & Setyawan, T. B. (2026). Pendampingan Pembuatan E-LKPD Bermuatan Literasi Numerasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Calon Guru Sekolah Dasar Di FKIP UNISSULA. *Inisiatif : Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat*, *5*(1). https://doi.org/10.61227/inisiatif.v5i1.814

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

Noordyanto, N., Darmawan, Y. S., Farqo, T. M., Nugraha, Y. E., Danendra, M. Y., & Marhamah, A. (2026). Komik Edukasi sebagai Media Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Masalah Sosial Kritis di Dunia Digital. *Sewagati*, *10*(2), 243–259. https://doi.org/10.12962/j26139960.v10i2.8752

Norsidi, Novita Sariani, Agus Suwarno, Yoga Prasetya Adi Nugraha, Elsa Titi Uma, Justami, & Manuel Daryono. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Aplikasi Flipbook di Kota Pontianak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, *4*(2), 414–428. https://doi.org/10.54832/judimas.v4i2.766

Purnomo, T. W., Aulia, S. M., Muslim, M., & Milala, P. E. B. S. (2023). Komik Edukasi Ragam Hias Suamatera Utara sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, *12*(2), 358–365. https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.49749

Rabathy, Q., Komala, E., Fitrananda, C. A., Purnama, A. A. N., & Maulida, N. L. (2024). Pengembangan Kemampuan Kreatif Siswa dalam Produksi Konten Edukatif. *Journal of Empowerment*, *5*(1), 23. https://doi.org/10.35194/je.v5i1.4284

Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6960–6966. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433

Rahma, I. D., Rahmadania, R., Ningrum, T. R. S., Edwar, Y., Oktara, Y. R., Hidayat, T., & Rifa'i, R. (2025). Transformasi Peran Guru Di Era Kecerdasan Buatan: Dari Pengajar Menjadi Fasilitator Digital. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(2), 6198–6203. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1566

Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Masfufah, H., & Pratiwi, R. H. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran E-Comic Bagi Guru SDN Suko Sidoarjo. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *7*(2), 771. https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14464

Sri Mulyati, Angga Dwi Pratama, & Muhammad Rizki. (2026). Penguatan Literasi Digital Islami Siswa Melalui Pembelajaran PAI Berbasis Konten Media Sosial. *Journal of Health Education Law Information and Humanities*, *3*(2), 61–70. https://doi.org/10.57235/helium.v3i2.8782

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, *19*(01), 61–78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963