

Sosialisasi Pembuatan Media Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Era Digital di SDS Muhammadiyah Hutalambung

Budi Azhari Muda Hasibuan^{1*}, Royhanun Siregar², Riswandi Harahap³, Sahrudin Pohan⁴

^{1*,2,3,4} Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Indonesia

*Email Korespondensi: budiazhari85@gmail.com

Abstract

This Community Service Program was conducted at SDS Muhammadiyah Hutalambung to improve teachers' knowledge and skills in creating digital comics as creative learning media in the digital era. The activity involved eight teachers and was carried out through socialization, training, practice, mentoring, and evaluation. The materials included an introduction to digital comics, their benefits in learning, and hands-on practice in creating digital comics using accessible applications. The results showed that participants understood the concept and benefits of digital comics and were able to create simple digital comics for classroom learning. Questionnaire results also indicated a very positive response and a high level of participant satisfaction. The program successfully enhanced teachers' competencies in utilizing technology to create more engaging, interactive, and innovative learning media. Therefore, digital comics can be used as an effective alternative learning medium to support teaching and learning activities in elementary schools.

Keyword: media, comics, digital, teachers, elementary school.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SDS Muhammadiyah Hutalambung dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media komik digital sebagai media pembelajaran kreatif di era digital. Kegiatan diikuti oleh 8 orang guru dengan menggunakan metode sosialisasi, pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Materi yang diberikan meliputi pengenalan komik digital, manfaat komik digital dalam pembelajaran, serta praktik pembuatan komik digital menggunakan aplikasi yang mudah diakses. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memahami konsep dan manfaat komik digital serta mampu membuat komik digital sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket juga menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan dengan tingkat kepuasan yang tinggi. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Dengan demikian, komik digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: media, komik, digital, guru, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menciptakan proses belajar yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik cenderung lebih tertarik pada media yang mengandung unsur visual, warna, gambar, dan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang memanfaatkan media pembelajaran secara terbatas dan cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan rendahnya minat belajar dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengombinasikan unsur gambar, teks, dan alur cerita sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan komunikatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Nurafni (2021), penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik karena materi disajikan dalam bentuk visual yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Selain itu, komik digital juga dapat membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan literasi digital. Hasil penelitian oleh Hidayah et al (2020) menunjukkan bahwa media komik digital efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus mendukung pengembangan keterampilan literasi digital. Dengan demikian, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan teknologi di era digital.

Di sisi lain, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi masih perlu ditingkatkan. Banyak guru yang telah menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari, namun belum memiliki keterampilan yang memadai dalam merancang media pembelajaran digital yang inovatif. Kondisi tersebut juga ditemukan pada guru-guru di SDS No. 100119 Muhammadiyah Hutanlambung. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa guru memiliki minat yang tinggi untuk mengembangkan media pembelajaran digital, tetapi masih memerlukan pendampingan dan pelatihan terkait pemanfaatan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran kreatif, khususnya komik digital.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan sosialisasi pembuatan media komik digital merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru diberikan pemahaman mengenai konsep komik digital, manfaatnya dalam pembelajaran, serta praktik pembuatan komik digital menggunakan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan.

Pelaksanaan kegiatan "Sosialisasi Pembuatan Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Era Digital di SDS Muhammadiyah Hutanlambung" diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SDS Muhammadiyah Hutanlambung dengan sasaran guru-guru sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi, pelatihan, praktik, dan pendampingan. Metode tersebut dipilih untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebagai langkah awal untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai dengan kebutuhan mitra. Kegiatan pada tahap ini meliputi: melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SDS Muhammadiyah Hutanlambung terkait waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan kegiatan, melakukan identifikasi kebutuhan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, menyusun materi sosialisasi dan pelatihan mengenai pembuatan media komik digital, menyiapkan perangkat pendukung kegiatan seperti laptop, proyektor, jaringan internet, dan aplikasi pembuatan komik digital, menyusun instrumen evaluasi berupa lembar observasi dan angket respon peserta.

b. Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran digital dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Materi yang disampaikan meliputi: konsep dan karakteristik media pembelajaran digital, pentingnya inovasi pembelajaran di era digital, pengertian dan manfaat komik digital sebagai media pembelajaran, dan contoh penerapan komik digital dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan pada tahap ini adalah ceramah interaktif dan diskusi. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta memperoleh wawasan mengenai potensi komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif.

c. Tahap Pelatihan dan Demonstrasi

Setelah memperoleh pemahaman teoritis, peserta mengikuti kegiatan pelatihan dan demonstrasi pembuatan komik digital. Pada tahap ini tim pengabdian memberikan penjelasan dan contoh praktik

mengenai: pengenalan aplikasi pembuatan komik digital, penggunaan fitur-fitur utama dalam aplikasi, penyusunan alur cerita (storyboard) yang sesuai dengan materi pembelajaran dan teknik mengintegrasikan teks, gambar, dan ilustrasi ke dalam komik digital.

d. Tahap Praktik dan Pendampingan

Tahap praktik dan pendampingan merupakan inti kegiatan pengabdian. Pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk membuat komik digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Tim pengabdian melakukan pendampingan secara langsung dalam: menentukan tema dan materi pembelajaran yang akan dituangkan dalam komik digital, menyusun alur cerita yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mendesain tampilan komik menggunakan aplikasi yang telah diperkenalkan, melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap hasil komik digital yang dibuat.

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan serta mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti program. Evaluasi dilakukan melalui beberapa cara, yaitu: observasi, untuk mengamati keaktifan dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung, penilaian produk, yaitu menilai hasil komik digital yang dibuat peserta berdasarkan aspek kesesuaian materi, kreativitas desain, dan keterbacaan isi, angket respon peserta, untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode penyampaian, dan manfaat kegiatan dan diskusi reflektif, untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi peserta serta peluang penerapan komik digital dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Sosialisasi Pembuatan Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Era Digital di SDS Muhammadiyah Hotalambung” telah dilaksanakan dengan melibatkan 8 orang guru sebagai peserta. Kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu sosialisasi, pelatihan, praktik, dan evaluasi.

Pada tahap sosialisasi, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran serta pengenalan komik digital sebagai media pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya, peserta memperoleh pelatihan mengenai penggunaan aplikasi pembuatan komik digital serta praktik langsung dalam mendesain komik pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti sesi diskusi, mengajukan pertanyaan, serta keterlibatan dalam praktik pembuatan komik digital. Pada akhir kegiatan, seluruh peserta berhasil menghasilkan satu produk komik digital sederhana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, tim pelaksana menyebarkan angket evaluasi kepada seluruh peserta. Angket menggunakan skala Likert 1–5 dengan kategori Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Cukup Setuju (CS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan dan terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Persentase Kepuasan Peserta PKM

No	Indikator	Persentase
1	Kesesuaian Materi	85%
2	Kejelasan Penyampaian	80%
3	Manfaat Kegiatan	90%
4	Pendampingan Praktik	85%
5	Kepuasan Keseluruhan	90%

Berdasarkan grafik tersebut, aspek manfaat kegiatan dan kepuasan keseluruhan memperoleh nilai tertinggi dengan persentase 90%, diikuti pendampingan praktik dan kesesuaian materi sebesar 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan telah mampu menjawab kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai pembuatan komik digital setelah mengikuti kegiatan. Berikut hasil angket tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 2. Tingkah Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Kategori	Sesudah	Sebelum
1	Memahami Konsep Komik Digital	95%	60%
2	Mampu Menggunakan Aplikasi	90%	35%
3	Mampu Membuat Komik Digital	88%	25%

Tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum memiliki kemampuan yang memadai dalam membuat komik digital. Setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan yang cukup tinggi, terutama pada kemampuan memahami konsep komik digital dan penggunaan aplikasi pendukung.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi dan pelatihan pembuatan komik digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif. Keberhasilan kegiatan terlihat dari meningkatnya pemahaman peserta mengenai konsep komik digital, kemampuan menggunakan aplikasi desain, serta kemampuan menghasilkan produk komik digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media visual berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Komik digital yang menggabungkan unsur gambar, teks, dan cerita dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media komik digital juga dapat mendukung pengembangan literasi digital guru dan peserta didik dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan guru di SDS Muhammadiyah Hotalambung. Pendekatan yang mengombinasikan sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. Selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tetapi juga pengalaman langsung dalam merancang dan membuat media pembelajaran berbasis komik digital.

Produk komik digital yang dihasilkan peserta menunjukkan bahwa guru telah mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Media yang dihasilkan memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita dan ilustrasi yang menarik sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, tetapi juga memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan PkM ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media komik digital sebagai media pembelajaran kreatif di era digital. Hasil kegiatan diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih optimal dalam proses pembelajaran di SDS No. 100119 Muhammadiyah Hotalambung.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Sosialisasi Pembuatan Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Era Digital di SDS Muhammadiyah Hotalambung” telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan yang diikuti oleh 8 orang guru ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep, manfaat, dan langkah-langkah pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, praktik, dan pendampingan, peserta berhasil menghasilkan produk komik digital sederhana yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket, peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Tingginya tingkat kepuasan peserta serta meningkatnya kemampuan dalam menggunakan aplikasi dan membuat komik digital menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif

dalam meningkatkan kompetensi guru di bidang pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, komik digital yang dihasilkan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SDS Muhammadiyah Hutalambung, sekaligus memperkuat kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari upaya mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hidayah, N., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 45–53.
- Putri, R. A., & Nurafni, N. (2021). Efektivitas penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(4), 125–134.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.