

**PELATIHAN PEMBUATAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN
KARAKTER BAGI GURU DAN SISWA SD**

Sri Murni^{1*}, Aty Nurdiana², Dharlinda Suri³, Tuter Aminah⁴, Puspa Damayanti⁵
¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung
*srimurni@gmail.com

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dan siswa sekolah dasar dalam memanfaatkan media digital melalui pelatihan pembuatan komik digital berbasis pendidikan karakter. Pelatihan dilaksanakan sebagai upaya mendukung pembelajaran kreatif yang menanamkan nilai-nilai karakter secara menarik dan mudah dipahami. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi konsep pendidikan karakter, demonstrasi penggunaan aplikasi komik digital, serta pendampingan praktik pembuatan komik oleh guru dan siswa. Peserta dilatih merancang alur cerita, menentukan pesan karakter, hingga menghasilkan komik digital yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap integrasi pendidikan karakter dalam media pembelajaran, serta meningkatnya keterampilan siswa dalam berekspresi melalui karya digital. Selain itu, komik yang dihasilkan terbukti mampu menarik minat belajar dan memperkuat pemahaman nilai-nilai karakter. Kegiatan ini diharapkan berkelanjutan dan dapat menjadi model pemanfaatan media kreatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *Komik digital, pendidikan karakter, sekolah dasar*

Abstract: *This activity aims to improve the skills of elementary school teachers and students in utilizing digital media through training in creating digital comics based on character education. The training was conducted to support creative learning that instills character values in an engaging and easy-to-understand manner. The methods used included socialization of the concept of character education, demonstrations of the use of digital comic applications, and mentoring of comic creation practices by teachers and students. Participants were trained to design storylines, determine character messages, and produce digital comics ready for use in the learning process. The results of the activity demonstrated an increase in teachers' understanding of integrating character education into learning media, as well as improved student skills in expressing themselves through digital works. Furthermore, the resulting comics proved effective in attracting learning interest and strengthening understanding of character values. This activity is expected to be sustainable and serve as a model for the use of creative media in elementary school learning.*

Keywords: *Digital comics, character education, elementary school*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap transformasi pendidikan di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar. Digitalisasi tidak hanya memengaruhi cara siswa memperoleh

informasi, tetapi juga mengubah gaya belajar, pola interaksi, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk menyesuaikan pendekatan pedagogis agar tetap relevan dalam konteks abad ke-21.

Sebagai salah satu contoh nyata dari perubahan tersebut, SD Negeri 1 Kota Karang menunjukkan fenomena digitalisasi melalui meningkatnya penggunaan gadget oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan anak dalam menggunakan perangkat digital untuk bermain game dan mengakses berbagai bentuk hiburan menegaskan bahwa teknologi telah menjadi bagian penting dari aktivitas mereka. Namun demikian, tanpa pendampingan dan pemanfaatan yang terarah, penggunaan gadget berisiko mengurangi fokus belajar serta menggeser perhatian siswa dari aktivitas akademik yang bersifat konstruktif.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara pemanfaatan teknologi oleh siswa untuk hiburan dan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung tertarik pada konten visual, interaktif, dan berbasis cerita, sementara pembelajaran formal masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Ketidaksiharian ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru di SD Negeri 1 Kota Karang belum memiliki keterampilan memadai untuk mengembangkan media digital yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa kompetensi guru dalam penggunaan teknologi masih menjadi tantangan di banyak sekolah dasar (Dwiyogo, 2020).

Permasalahan lain yang muncul adalah kurang efektifnya penyampaian nilai-nilai pendidikan karakter. Meskipun pendidikan karakter telah menjadi bagian integral dari kurikulum nasional, implementasinya di kelas masih banyak mengandalkan metode instruksional verbal seperti ceramah dan nasihat. Metode ini cenderung kurang menangkap minat siswa, sehingga nilai-nilai karakter sering tidak tertanam secara mendalam.

Pada era digital, penyampaian nilai karakter memerlukan media yang lebih kontekstual, menarik, dan dekat dengan dunia siswa. Media yang mampu menggabungkan visual, narasi, dan pesan moral dipandang lebih efektif dalam membantu siswa memahami serta menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Dalam konteks ini, komik digital menjadi salah satu solusi potensial.

Secara teoretis, penggunaan komik digital didukung oleh Teori Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan Mayer (2014), yang menjelaskan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan gambar. Komik digital memungkinkan integrasi kedua unsur tersebut secara harmonis, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak.

Lebih lanjut, komik sebagai media naratif juga selaras dengan teori dual coding oleh Paivio (1991), yang menekankan bahwa informasi visual dan verbal yang disajikan secara bersamaan dapat meningkatkan retensi dan pemrosesan informasi. Hal ini menjadikan komik digital sebagai media yang sangat sesuai untuk peserta didik usia sekolah dasar yang berada dalam masa perkembangan visual yang kuat.

Dari perspektif pedagogi, kegiatan pembuatan komik digital juga dapat dikaitkan dengan konstruktivisme, yang menegaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Vygotsky, 1978). Proses membuat komik—merancang alur cerita,

menentukan karakter, menyusun dialog—menempatkan siswa sebagai pembangun makna, bukan sekadar penerima informasi.

Selain relevan secara teoritis, komik digital juga memiliki nilai praktis dalam konteks pendidikan karakter. Penggunaan cerita visual dalam komik memungkinkan penyampaian nilai moral dalam bentuk situasi konkret yang dekat dengan kehidupan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media cerita visual membantu siswa memahami nilai karakter melalui identifikasi tokoh dan situasi (Nugraha & Riyanto, 2021).

Melibatkan siswa dalam pembuatan komik digital juga menjadi strategi tepat dalam menghadapi fenomena kecanduan gadget. Dengan mengarahkan penggunaan perangkat digital untuk menghasilkan karya, siswa tidak hanya terhindar dari penggunaan pasif, tetapi juga belajar memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *digital literacy* yang menekankan pentingnya keterampilan menggunakan teknologi secara cerdas dan bertanggung jawab (Ng, 2012).

Dalam konteks guru, pelatihan pembuatan komik digital menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan teknologi. Guru perlu memahami cara mengintegrasikan nilai karakter ke dalam media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Keterampilan ini merupakan bagian dari TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*), yang menekankan pentingnya penguasaan teknologi dalam pembelajaran modern (Mishra & Koehler, 2006).

Selain meningkatkan kemampuan teknis, pelatihan juga membantu guru merancang pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berpihak pada kebutuhan perkembangan anak. Guru yang kompeten dalam mengembangkan media digital dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap gaya belajar siswa.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini kemudian dirancang sebagai respons terhadap permasalahan dan kebutuhan tersebut. Fokus kegiatan bukan hanya pada peningkatan kemampuan guru, tetapi juga pemberdayaan siswa untuk menjadi kreator dalam pembelajaran berbasis digital.

Melibatkan siswa sebagai subjek kegiatan bukan hanya memberikan pengalaman belajar baru, tetapi juga mengubah fungsi gadget dari alat hiburan menjadi medium untuk berkarya. Ini sejalan dengan pendekatan pendidikan kontemporer yang menuntut peserta didik sebagai produsen konten, bukan hanya konsumen.

Dalam proses pelatihannya, guru dan siswa dilatih merancang alur cerita, menentukan pesan karakter, membuat ilustrasi, hingga menghasilkan komik digital yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pendekatan praktis dan demonstratif membantu peserta menguasai keterampilan secara langsung.

Kolaborasi antara guru dan siswa juga menjadi nilai penting dalam kegiatan ini. Interaksi kolaboratif memungkinkan guru memahami sudut pandang siswa, sementara siswa memperoleh bimbingan langsung dalam berkarya. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih egaliter dan partisipatif.

Secara institusional, kegiatan PkM ini mendukung program penguatan pendidikan karakter yang menjadi prioritas nasional. Melalui komik digital, nilai-nilai karakter dapat disampaikan secara lebih menyenangkan, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan siswa di era digital.

Lebih jauh, pelatihan ini berpotensi menjadi praktik baik (*best practice*) yang dapat diterapkan di sekolah lain, terutama sekolah yang menghadapi tantangan pemanfaatan teknologi dan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan guru di SD Negeri 1 Kota Karang mampu mengembangkan media pembelajaran mandiri secara berkelanjutan. Media komik

digital dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, mulai dari Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, hingga Tema Terpadu.

Selain itu, siswa diharapkan mampu memanfaatkan gadget secara lebih bijaksana dengan menjadikannya alat untuk menghasilkan karya. Keterampilan ini akan sangat bermanfaat dalam pengembangan kemampuan literasi digital dan kreativitas.

Pada akhirnya, latar belakang ini menegaskan bahwa pelatihan pembuatan komik digital berbasis pendidikan karakter merupakan solusi yang tepat dan relevan bagi sekolah dasar yang tengah beradaptasi dengan tantangan era digital. Kegiatan ini tidak hanya menjawab permasalahan di sekolah, tetapi juga selaras dengan tuntutan pendidikan masa kini.

Dengan demikian, pelaksanaan PkM ini memiliki urgensi yang kuat, baik dari segi kebutuhan praktis di sekolah maupun landasan teoretis yang mendukungnya. Kegiatan ini diharapkan menjadi bagian dari upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis karakter melalui pemanfaatan teknologi digital secara kreatif dan produktif.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif yang menekankan pada keterlibatan aktif guru dan siswa SD Negeri 1 Kota Karang sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa tujuan utama program, yaitu peningkatan literasi digital dan penguatan pendidikan karakter melalui pembuatan komik digital, dapat tercapai secara optimal dan relevan dengan kebutuhan mitra pengabdian.

Kegiatan PkM dimulai dengan koordinasi awal bersama pihak sekolah untuk menyepakati jadwal, lokasi, dan kebutuhan teknis pelaksanaan pelatihan. Tahap koordinasi ini melibatkan kepala sekolah, koordinator kurikulum, serta perwakilan guru kelas, sehingga seluruh pemangku kepentingan memiliki pemahaman yang sama mengenai tujuan dan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Kesepakatan yang diperoleh pada tahap ini menjadi dasar penyusunan skenario pelatihan yang efektif dan aplikatif.

Setelah proses koordinasi, tim PkM melakukan asesmen kebutuhan awal (needs assessment) guna mengidentifikasi tingkat literasi digital guru dan siswa serta ketersediaan sarana pendukung di sekolah. Asesmen ini dilakukan melalui observasi lingkungan belajar, pemeriksaan fasilitas TIK, dan wawancara singkat dengan guru. Hasil asesmen menunjukkan perlunya pendampingan intensif karena sebagian guru belum familiar dengan aplikasi pembuatan komik digital, sementara siswa sangat antusias terhadap penggunaan perangkat digital.

Tahap berikutnya yaitu penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi tersebut. Modul dirancang agar mudah dipahami, bersifat aplikatif, dan mencakup dasar-dasar literasi digital, konsep pendidikan karakter dalam media visual, serta langkah teknis pembuatan komik digital. Penyusunan modul juga memperhatikan prinsip pembelajaran abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada 27 November 2025 di ruang laboratorium komputer SD Negeri 1 Kota Karang. Pelatihan dibuka dengan sesi pengenalan mengenai urgensi literasi digital di lingkungan sekolah dasar serta potensi media komik sebagai sarana penguatan nilai karakter. Sesi ini bertujuan membangun persepsi awal peserta mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara produktif, bukan hanya untuk hiburan.

Pada tahap inti kegiatan, peserta diperkenalkan pada aplikasi pembuatan komik digital yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Tim PkM memberikan demonstrasi langsung mengenai fitur-fitur dasar, cara membuat alur cerita, memilih karakter, dan menyusun panel komik. Demonstrasi dilakukan secara bertahap sehingga peserta dapat mengikuti instruksi sambil mempraktikkannya secara mandiri.

Selanjutnya dilakukan sesi praktik intensif yang memungkinkan peserta menghasilkan karya komik digital mereka sendiri. Guru dan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk memudahkan pendampingan. Dalam sesi ini, guru dilatih untuk mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama ke dalam alur cerita komik yang mereka buat. Sementara itu, siswa diarahkan untuk mengembangkan kreativitas dan ekspresi visual melalui komik digital.

Selama proses praktik, tim PkM memberikan bimbingan teknis dan pedagogis secara langsung. Pendampingan ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta memahami cara memanfaatkan aplikasi dalam menghasilkan komik digital. Model pendampingan ini terbukti membantu peserta mengatasi kendala teknis dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkarya.

Setelah peserta berhasil membuat komik digital, kegiatan dilanjutkan dengan sesi evaluasi formatif. Guru dan siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan peserta lain. Presentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi, tetapi juga sebagai sarana refleksi untuk menilai kualitas komik berdasarkan alur cerita, nilai karakter yang disisipkan, dan keterampilan teknis dalam pengolahan visual.

Untuk memperkuat keberlanjutan program, tim PkM kemudian memberikan rekomendasi implementasi komik digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru didorong untuk menjadikan produk komik digital sebagai media pembelajaran tematik, sementara siswa dapat melanjutkan kreatifitas mereka melalui tugas proyek yang melibatkan penggunaan gadget secara produktif. Dengan demikian, komik digital tidak hanya menjadi hasil pelatihan, tetapi juga bagian dari budaya belajar di sekolah.

Sebagai penutup kegiatan, dilakukan evaluasi sumatif melalui kuesioner dan diskusi terbuka guna mengetahui efektivitas pelatihan dan tingkat ketercapaian tujuan PkM. Hasil evaluasi menunjukkan respon positif dari peserta, terutama terkait peningkatan pemahaman peserta mengenai literasi digital dan pembuatan komik berbasis pendidikan karakter. Evaluasi ini menjadi dasar untuk penyempurnaan kegiatan PkM di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PkM di SD Negeri 1 Kota Karang menghasilkan sejumlah temuan yang menunjukkan peningkatan literasi digital dan kompetensi pedagogis guru, serta peningkatan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Keterlibatan kedua kelompok peserta dalam proses pelatihan menunjukkan bahwa pembuatan komik digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Guru yang awalnya merasa kurang percaya diri dalam penggunaan teknologi kini mulai menunjukkan kemampuan memadai untuk mengembangkan media digital, sementara siswa menikmati proses kreatif sekaligus mendapatkan pengalaman belajar bermakna.

Dari aspek teknis, hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru berhasil mengikuti tahapan pembuatan komik digital mulai dari perencanaan cerita hingga penyusunan panel. Keberhasilan ini mencerminkan efektivitas pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif yang diterapkan dalam pelatihan. Temuan ini sejalan dengan

penelitian Widodo dan Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa guru sekolah dasar memerlukan pelatihan berbasis praktik untuk menguasai media digital secara optimal, khususnya media pembelajaran visual seperti komik digital.

Respon siswa juga menunjukkan tren positif. Observasi dan angket menunjukkan bahwa siswa merasa pembuatan komik digital lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Antusiasme ini sejalan dengan penelitian Sari dan Rahmawati (2023) yang menemukan bahwa komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui pengalaman visual dan interaktif yang menyenangkan. Hal ini menguatkan bahwa media komik digital merupakan sarana efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar di era digital.

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berkontribusi terhadap penguatan pendidikan karakter. Dalam komik yang dibuat siswa, terlihat internalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama. Temuan ini mendukung hasil penelitian Putra dan Hidayati (2021) yang menunjukkan bahwa media komik berbasis karakter mampu meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai karakter pada siswa usia sekolah dasar melalui pendekatan cerita visual yang mudah dipahami.

Selain itu, proses kreatif siswa dalam merancang alur cerita memungkinkan mereka berpikir kritis dan reflektif terhadap situasi kehidupan sehari-hari. Siswa menuliskan pengalaman nyata mengenai konflik pertemanan, aturan di sekolah, hingga tanggung jawab sebagai siswa. Hal ini sesuai dengan temuan Nugroho (2020) yang menyatakan bahwa komik digital menyediakan ruang bagi siswa untuk membangun makna personal terhadap nilai karakter melalui proses naratif dan visual.

Dari perspektif guru, pelatihan ini memberikan peningkatan kompetensi literasi digital. Sebagian besar guru yang awalnya tidak familiar dengan aplikasi pembuatan komik kini mampu mengoperasikan fitur dasar dan menyusun komik secara mandiri. Temuan ini mendukung penelitian Dwiyoogo (2020) yang menegaskan bahwa peningkatan kompetensi TIK guru memerlukan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan langsung agar guru dapat menerapkan teknologi dalam pembelajaran.

Evaluasi formatif menunjukkan bahwa guru dan siswa mampu menghasilkan karya yang memenuhi indikator kualitas komik digital, termasuk koherensi cerita, kejelasan nilai karakter, dan kerapian visual. Hal ini sejalan dengan penelitian Hakim dan Pramesti (2022) yang menekankan bahwa media komik digital memiliki efektivitas tinggi ketika digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek, karena sistem panel memudahkan peserta dalam mengorganisasi gagasan secara visual.

Dalam sesi presentasi karya, siswa mampu menjelaskan alur cerita dan nilai-nilai karakter yang mereka masukkan, menunjukkan bahwa proses pembuatan komik membantu siswa memahami nilai secara lebih mendalam. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Aulia dan Setiawan (2023) bahwa media komik digital dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dan pemahaman nilai melalui aktivitas berbasis kreatif.

Meskipun demikian, pelatihan juga menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan tata letak panel, memilih karakter, atau mengatur teks dialog. Tantangan ini konsisten dengan temuan Wulandari (2021) yang menemukan bahwa desain visual merupakan aspek yang paling menantang bagi guru dalam pengembangan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan lanjutan masih diperlukan.

Dari sisi siswa, sebagian kecil menghadapi kendala teknis seperti kesulitan mengoperasikan perangkat atau mengatur elemen visual. Namun kendala ini relatif kecil dan dapat diatasi melalui pendampingan. Fenomena ini serupa dengan penelitian

Pratama dan Ningsih (2022) yang menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan komik digital dipengaruhi oleh kesiapan perangkat dan keterampilan dasar peserta dalam mengoperasikan aplikasi.

Secara umum, hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta memberikan respons sangat positif terhadap kegiatan pelatihan. Guru menyatakan bahwa pelatihan membuka wawasan baru mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran, sementara siswa merasa termotivasi untuk membuat karya digital lainnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zulfa dan Andini (2023) yang menegaskan bahwa media komik digital meningkatkan motivasi intrinsik siswa ketika digunakan dalam pembelajaran tematik.

Keberhasilan pelaksanaan PkM juga terlihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis media kreatif. Guru mulai memahami bahwa komik digital tidak hanya sekadar bahan ajar, tetapi juga dapat dijadikan proyek pembelajaran yang menuntut kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Pendekatan ini konsisten dengan gagasan pembelajaran abad ke-21 yang dikemukakan Trilling dan Fadel (2009).

Bagi siswa, penggunaan komik digital menjadi jembatan antara minat mereka terhadap gadget dan kebutuhan pendidikan karakter. Siswa menggunakan perangkat digital bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menghasilkan karya yang bermakna. Hal ini mendukung temuan Khoirunnisa (2022) yang menegaskan bahwa media digital kreatif menjadi strategi efektif untuk mengarahkan penggunaan gadget siswa ke arah yang produktif.

Pada tingkat implementasi, hasil PkM menunjukkan bahwa komik digital berpotensi diterapkan secara berkelanjutan di SD Negeri 1 Kota Karang. Guru telah merekomendasikan penggunaan media ini dalam pembelajaran tematik. Pendekatan ini diperkuat oleh penelitian Hasan dan Najib (2023) yang menyatakan bahwa komik digital efektif digunakan di berbagai mata pelajaran karena fleksibilitas formatnya.

Secara konseptual, keseluruhan hasil pelaksanaan PkM ini memperkuat bukti empiris bahwa komik digital dapat menjadi solusi pedagogis untuk meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. Dengan dukungan temuan peneliti sebelumnya, program ini secara jelas menunjukkan relevansi dan urgensi pengembangan media pembelajaran digital untuk menjawab tantangan pendidikan di era teknologi.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pembuatan komik digital berbasis pendidikan karakter di SD Negeri 1 Kota Karang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kapasitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif berbasis digital, sementara siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, kreativitas, serta pemahaman nilai-nilai karakter melalui proses pembuatan komik digital. Program ini juga membuktikan bahwa komik digital dapat menjadi media yang efektif untuk mengarahkan penggunaan gadget ke arah kegiatan edukatif, sesuai dengan tantangan pendidikan di era digital.

Hasil pelaksanaan juga menunjukkan bahwa pendekatan pendampingan intensif, praktik langsung, serta penggunaan aplikasi yang mudah dioperasikan dapat meningkatkan kompetensi guru dan siswa secara simultan. Hambatan yang muncul, seperti keterbatasan kemampuan desain visual atau pengoperasian fitur tertentu, dapat diatasi melalui pendampingan dan pelatihan lanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan PkM

berhasil mencapai tujuannya dan berpotensi diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran rutin di SD Negeri 1 Kota Karang.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar sekolah mengintegrasikan media komik digital ke dalam mata pelajaran tertentu. Guru dianjurkan untuk terus meningkatkan kompetensi digitalnya melalui pelatihan lanjutan dan komunitas belajar. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan program proyek siswa berbasis komik digital sebagai wadah kreativitas dan internalisasi karakter. Tim PkM selanjutnya akan mengembangkan kegiatan lanjutan berupa workshop tingkat lanjut, pengembangan aplikasi komik minimalis, atau kolaborasi antar sekolah untuk memfasilitasi keberlanjutan kegiatan pengabdian di SD Negeri 1 Kota Karang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., & Setiawan, D. (2023). Pengaruh komik digital terhadap kemampuan komunikasi dan pemahaman nilai karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–56.
- Dwiyogo, W. D. (2020). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 27(2), 223–232.
- Hakim, L., & Pramesti, W. (2022). Efektivitas komik digital dalam pembelajaran berbasis proyek pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 4(3), 112–124.
- Hasan, M., & Najib, A. (2023). Pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 98–109.
- Khoirunnisa, L. (2022). Kreativitas siswa melalui penggunaan media digital kreatif dalam pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran dan Teknologi*, 6(1), 33–42.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy. *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.
- Nugraha, A., & Riyanto, Y. (2021). Peran media cerita visual dalam meningkatkan pemahaman nilai karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 55–68.
- Nugroho, S. (2020). Media komik digital sebagai alat pengembangan nilai karakter siswa melalui pendekatan naratif-visual. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 87–99.
- Paivio, A. (1991). *Dual coding theory: Retrospect and current status*. Canadian Psychology.
- Pratama, A. R., & Ningsih, T. (2022). Tantangan implementasi komik digital dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 3(2), 77–89.
- Putra, A. G., & Hidayati, S. (2021). Pengembangan komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan pemahaman nilai moral siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 144–159.
- Sari, D., & Rahmawati, N. (2023). Pengaruh komik digital terhadap motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 20–31.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

- Widodo, S., & Lestari, A. (2022). Pelatihan media digital berbasis praktik bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan kompetensi pedagogis. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 5(1), 12–21.
- Wulandari, S. (2021). Kesulitan guru dalam mendesain media visual digital pada pembelajaran tematik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 66–74.
- Zulfa, M., & Andini, T. (2023). Dampak komik digital terhadap motivasi intrinsik siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Pendidikan*, 11(2), 101–113.

