

## **Pelatihan Pembuatan Media Ajar Quiziz dan Komic Digital dengan Aplikasi Comic Life 3/5/15 Full Version Bagi Guru Paud, Taman Kanak-Kanak, dan Sekolah Dasar**

**Nurul Setyorini\*, Khabib Sholeh, Suryo Daru Santoso, Kadaryati, Umi Faizah**

FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

Email: nurulsetyorini@umpwr.ac.id

Email Penulis Korespondensi: nurulsetyorini@umpwr.ac.id

**Abstrak**– Media pembelajaran telah menjadi sarana penting yang harus disediakan oleh para guru dalam proses pembelajaran, terutama di era disrupsi digital saat ini. Salah satu opsi media pembelajaran yang relevan adalah komik digital. Komik digital memiliki potensi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menyelenggarakan pelatihan penggunaan media ajar berupa Quizizz dan komik digital menggunakan aplikasi Comic Life versi 3, 5, dan 15. Metode yang digunakan melibatkan pendekatan berupa ceramah, diskusi, serta demonstrasi. Kegiatan ini diadakan di SD Wilcambidik Ngombol, Kabupaten Purworejo, dengan target peserta berjumlah 30 guru dari tingkat PAUD, TK, dan SD di Wilcambidik Ngombol. Tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan keterampilan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif seperti komik digital dan kuis interaktif. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang diusulkan adalah mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi Comic Life versi 3, 5, dan 15 serta Quizizz bagi para guru PAUD, TK, dan SD di wilayah tersebut. Selain itu, dukungan sumber daya dan pendampingan akan disediakan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pengabdian mendorong partisipasi guru-guru dari berbagai tingkatan sekolah untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam pemanfaatan media komik digital dan platform Quizizz. Hasil analisis awal mengindikasikan adanya kebutuhan yang belum terpenuhi dalam pengembangan media pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan yang melibatkan para ahli seperti Dr. Khabib Sholeh, Bapak Suryo Daru Santoso, dan Nurul Setyorini, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam literasi digital, pemanfaatan platform Quizizz, serta penerapan pendekatan Comic 2 Lite dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Ajar; Comic Life; Quizizz

**Abstract**—Educational media has become a crucial tool that teachers need to provide in the teaching process, particularly in the current era of digital disruption. One relevant option for instructional media is digital comics. Digital comics hold the potential to be an effective and engaging learning tool. This study aims to conduct training on using instructional media in the form of Quizizz and digital comics through the Comic Life application in versions 3, 5, and 15. The methodology involves approaches such as lectures, discussions, and demonstrations. The activities take place at Wilcambidik Ngombol Elementary School, Purworejo Regency, targeting 30 teachers from PAUD (early childhood education), TK (kindergarten), and SD (elementary school) levels in the Wilcambidik Ngombol area. The challenges faced are the limited skills of teachers in developing innovative instructional media like digital comics and interactive quizzes. To address this, the proposed solution is to organize training on using Comic Life versions 3, 5, and 15, as well as Quizizz, for PAUD, TK, and SD teachers in the region. Furthermore, resource support and mentoring will be provided to enhance the development of innovative instructional media. This engagement activity encourages the participation of teachers from various school levels to enhance their understanding of utilizing digital comic media and the Quizizz platform. Preliminary analysis results indicate unmet needs in instructional media development. After participating in training involving experts like Dr. Khabib Sholeh, Mr. Suryo Daru Santoso, and Nurul Setyorini, participants demonstrated improved understanding and skills in digital literacy, utilizing the Quizizz platform, and implementing the Comic 2 Lite approach in the teaching process.

**Keywords:** Instructional Media; Comic Life; Quizizz

### **1. PENDAHULUAN**

Media ajar adalah salah satu fasilitas penting yang harus disediakan dan dimiliki oleh guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar (Rizki Pebrina & Raudatul Fitri, 2022). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala hal yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mengurangi tingkat abstraksi suatu konsep (Sudarti, 2017).

Sebagai pembelajar, tanggung jawab kita tidak hanya sebatas menguasai media pembelajaran, tetapi lebih penting lagi adalah menerapkan pengetahuan tersebut dalam proses pembelajaran demi kesuksesan belajar peserta didik kita. Peran kita sebagai pembelajar adalah menjadi fasilitator yang menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia. Sumber belajar tersebut tidak hanya terdiri dari orang sebagai sumber pembelajaran, tetapi juga mencakup berbagai sumber belajar lainnya. Tugas kita adalah mengidentifikasi, memilih, dan menggunakan sumber belajar tersebut untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan demikian, kita dapat memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien, serta peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Hayes et al., 2017).

Media pembelajaran dalam era disrupsi digital kini menjadi lebih mudah diakses dan disusun. Era disrupsi ini mencerminkan suatu periode di mana terbentuknya kondisi yang tidak biasa, disebabkan oleh implementasi inovasi baru yang meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan. Inovasi tersebut mengganggu pola yang ada sebelumnya dan memberikan dampak yang signifikan terhadap cara-cara tradisional dalam berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan dan pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya adaptasi serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif. Dengan kemudahan akses dan fleksibilitas penyusunan, media pembelajaran dalam era disrupsi digital dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung proses belajar mengajar yang adaptif dan inovatif. (Nada & UPT., 2021). Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media digital dengan mudah sehingga pembelajaran akan lebih optimal dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu kebutuhan penting bagi guru dalam efektifitas penyampaian materi kepada siswa. Kreativitas guru dalam membuat dan menyajikan media pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Guru harus menjadi sosok yang kreatif, tanpa alasan tidak mampu atau tidak memiliki waktu, karena media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa yang diajar. Penting untuk selalu mengikuti perkembangan pembelajaran dan tren terkini, terutama dalam era digital seperti sekarang. Siswa generasi Z cenderung lebih tertarik dengan teknologi, oleh karena itu guru perlu menyesuaikan diri dan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi mereka (Imaniah & Al Manar, 2022).

Pendidikan pada era sekarang, yang juga dikenal sebagai Generasi Z, menghadirkan individu yang memiliki kemahiran luar biasa dalam pemanfaatan teknologi serta akses yang tak henti-hentinya terhadap internet. Dikenal pula sebagai Generasi i atau Generasi Internet, kelompok ini memiliki persamaan dengan Generasi Y, dengan kekhasan utama berupa kapabilitas mereka dalam menjalankan beragam aktivitas secara simultan; misalnya, mengirimkan tweet melalui ponsel, menjelajah internet menggunakan komputer, serta mendengarkan musik dengan memakai headset. Sebagian besar kegiatan yang mereka lakukan terhubung dengan lingkungan maya (Wijoyo et al., 2020). Mereka telah terbiasa dengan beragam jenis perangkat dan aplikasi teknologi, dan fenomena ini mungkin memberikan pengaruh dalam perkembangan perilaku dan karakter individu (Adityara & Rakhman, 2019), Ketergantungan mereka pada sumber informasi di internet tampak dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari. Dalam upaya untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, penting bagi kita untuk secara sepenuhnya memahami serta mengoptimalkan ciri-ciri ini (Suganda T., 2018).

Salah satu pilihan adalah media ajar komik digital, yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Media komik digital menjadi pilihan yang baik karena memiliki daya visualisasi yang kuat, membantu peserta didik mengembangkan ide, imajinasi, dan motivasi dalam pembelajaran. Komik digital adalah sebuah bentuk media visual yang berisi cerita kartun yang menggambarkan karakter-karakter yang terlibat dalam satu cerita melalui serangkaian gambar yang tidak bergerak. Tujuan utama komik adalah memberikan hiburan dan menyampaikan pesan kepada pembaca. Komik digital, di sisi lain, adalah versi komik yang disajikan melalui media elektronik dan menggunakan tokoh-tokoh serta karakter-karakter tertentu dalam penggambarannya (Ramadhani et al., 2022). Cloud dalam (Ratnasari & Ginanjar, 2020) mengemukakan bahwa Komik digital adalah sebuah karya yang menggunakan gambar-gambar yang disusun secara teratur dan sengaja, dengan tujuan untuk mengkomunikasikan informasi atau membangkitkan respon estetik secara visual bagi para pembaca.

Aplikasi Comic Life 3/5/15 Full Version adalah sebuah perangkat lunak yang sangat berguna untuk menciptakan media ajar dalam bentuk komik digital. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur yang luar biasa, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menggabungkan teks, gambar, dan ilustrasi dalam format komik yang menarik. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam template yang tersedia, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berkreasi dengan mudah, baik untuk tujuan pendidikan, hiburan, maupun presentasi visual yang menarik. Dengan Comic Life 3/5/15 Full Version, pembuatan komik digital menjadi lebih cepat dan efisien, memungkinkan pengguna untuk menyampaikan informasi dengan cara yang kreatif dan menarik bagi audiens mereka.

Dalam aplikasi Comic Life 3/5/15 Full Version, pengguna dapat menghasilkan media ajar komik digital dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia secara sempurna. Pengguna dapat menggunakan teks yang jelas dan padat, menyusun alur cerita yang terstruktur dengan baik, serta memanfaatkan elemen visual seperti gambar dan ilustrasi untuk meningkatkan pemahaman pembaca. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada, seperti penyesuaian font dan ukuran teks, pengaturan tata letak panel, dan efek visual yang menarik, pengguna dapat menciptakan komik digital yang menarik dan informatif. Aplikasi ini merupakan alat yang sangat berguna bagi pendidik dan pengajar untuk menciptakan materi ajar yang menyenangkan dan interaktif, sambil tetap mematuhi tata bahasa dan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

Aplikasi Comic Life 3 sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan keahlian khusus dalam menggambar. Dengan fitur-fitur yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah membuat komik yang menarik tanpa harus menjadi ahli dalam seni gambar. Keuntungan lainnya adalah aplikasi ini berbasis non-web, sehingga tidak

tergantung pada koneksi internet. Hal ini memungkinkan pengguna untuk terus bekerja dengan aplikasi tanpa harus khawatir tentang masalah kendala jaringan. Dengan kemudahan penggunaan dan kebebasan dari ketergantungan internet, Comic Life 3 adalah pilihan yang ideal bagi siapa pun yang ingin membuat komik dengan cepat dan tanpa hambatan (Damayanti & Supriyatin, 2022)

Selain media komik, guru juga dapat memanfaatkan platform penyedia media pembelajaran seperti Quizizz. Quizizz adalah platform atau aplikasi yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dengan Quizizz, pengguna dapat membuat dan mengakses berbagai jenis kuis interaktif secara online. Platform ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan para siswa dengan cara yang interaktif.

Salah satu kelebihan dari Quizizz adalah kemampuannya dalam mengadaptasi pengalaman belajar sesuai preferensi individu. Baik guru maupun pengguna dapat dengan mudah membuat kuis yang cocok dengan tujuan dan kurikulum yang diterapkan. Mereka memiliki fleksibilitas untuk menambahkan pertanyaan, pilihan jawaban, serta melampirkan penjelasan tambahan pada setiap jawaban yang dipilih. Quizizz diakui sebagai referensi dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menghibur tanpa mengurangi pemahaman siswa terhadap materi. Pendekatan ini memanfaatkan tren teknologi dengan menggabungkan elemen permainan atau game dalam pembelajaran. Sebagai contoh, dalam konteks pendidikan SMA, alternatif yang efektif adalah menggunakan aplikasi Quizizz. Permainan edukatif ini menawarkan berbagai keuntungan yang berkontribusi pada proses pembelajaran, karena pendekatan yang menarik serta kemampuan untuk memotivasi pikiran siswa dan mengembangkan keterampilan manajemen waktu (Salsabila et al., 2020).

Secara keseluruhan, Quizizz membuktikan diri sebagai sarana yang efisien dalam meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang interaktif, kemudahan dalam personalisasi, serta kemampuan untuk memantau perkembangan siswa, platform ini memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Mengimplementasikan Quizizz sebagai alat pendukung atau bahkan solusi utama dapat menciptakan lingkungan belajar yang mengasyikkan dan aktif, mengingat siswa diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor ini dapat berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik (Okta Nadia & Desyandri, 2022)

Quizizz adalah sebuah platform yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki fitur-fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk bersaing dan saling memotivasi dalam belajar. Mereka dapat mengambil kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau proses tersebut dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Meskipun demikian, banyak guru yang belum mengetahui dan menggunakan Quizizz dalam pembelajaran (Eka & Nugraha, 2021)

Namun, tidak semua guru telah memanfaatkan dan menyusun media ajar digital. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan mengembangkan ide kreatif dalam pembelajaran di sekolah. Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru SD di Wilcambidik Ngombol, mayoritas guru masih belum mampu mengembangkan media ajar berupa komik digital dan belum memanfaatkan platform Quizizz sebagai media pembelajaran.

Hasil wawancara dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia di SD Wilcambidik Ngombol, Kabupaten Purworejo, mengungkapkan bahwa mayoritas guru di wilayah tersebut masih belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan media ajar berupa komik digital dan kuis interaktif. Dalam upaya menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, guru-guru di SD, TK, dan PAUD di Wilcambidik Ngombol ditargetkan untuk mengikuti kegiatan pengabdian ini. Diharapkan bahwa melalui kegiatan tersebut, sebanyak 30 guru akan dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media ajar yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut.

Dalam wawancara tersebut, ditemukan bahwa mayoritas guru di SD Wilcambidik Ngombol di Kabupaten Purworejo belum memiliki kemampuan yang memadai dalam mengembangkan media ajar berupa komik digital dan kuis interaktif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini ditargetkan untuk melibatkan 30 guru SD, TK, dan PAUD di Wilcambidik Ngombol. Diharapkan melalui kegiatan ini, para guru akan mendapatkan pelatihan dan bimbingan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan media ajar yang lebih menarik dan inovatif. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut dengan memanfaatkan media-media yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Dalam rangka mengatasi permasalahan kurangnya kemampuan guru-guru di SD Wilcambidik Ngombol dalam mengembangkan media ajar berupa komik digital dan kuis interaktif, sebuah alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah melibatkan pelatihan menggunakan media ajar Quizizz dan Comic Life. Para guru akan diundang untuk mengikuti pelatihan yang dipimpin oleh ahli atau instruktur yang berpengalaman dalam menggunakan kedua media ajar tersebut. Selain itu, pendampingan dan bimbingan juga akan disediakan setelah pelatihan selesai, agar guru-guru dapat mendapatkan dukungan dan masukan dalam mengembangkan media ajar yang lebih

menarik dan inovatif. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan ini, diharapkan 30 guru yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media ajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah di wilayah tersebut.

Selain itu, penting juga untuk menyediakan sumber daya yang memadai untuk mendukung pengembangan media ajar yang inovatif. Pengadaan akses terhadap contoh-contoh media ajar menggunakan Quizizz dan Comic Life, serta materi pembelajaran yang relevan dan menarik, akan membantu para guru dalam mengembangkan ide-ide baru dalam pengajaran. Kolaborasi antar guru juga perlu didorong, agar mereka dapat saling berbagi pengalaman dan ide-ide dalam mengembangkan media ajar yang kreatif dan efektif. Dengan solusi-solusi tersebut, diharapkan bahwa guru-guru di SD, TK, dan PAUD di Wilcambidik Ngombol akan mampu meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media ajar yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa-siswa di sekolah-sekolah tersebut.

Penelitian tentang aplikasi comic life dan quizizz dalam rangka kegiatan pengabdian masyarakat belum banyak dilaksanakan. Akan tetapi, penelitian dalam rangka pengembangan dan implementasi pembelajaran sudah banyak dilakukan, seperti penelitian (Restian & Sari, 2019), (Damayanti & Supriyatin, 2022), (Prihastari & Widyaningrum, 2018) dan (Eka & Nugraha, 2021).

Penelitian (Restian & Sari, 2019) meneliti tentang Pengembangan Media “Comic Life” untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Persamaan tersebut berkaitan dengan pemanfaatan comic life, sedangkan perbedaannya bahwa penelitian penulis menggunakan versi professional tidak seperti yang digunakan oleh penelitian (Restina, 2019) menggunakan versi non professional. Perbedaan berikutnya bahwa penelitian penulis merupakan kegiatan pengabdian, sedangkan penelitian (Restian & Sari, 2019) merupakan kegiatan penelitian pengembangan.

Penelitian (Damayanti & Supriyatin, 2022) meneliti tentang Implementasi Educational Comic Berbasis Aplikasi Comic Life sebagai Media Pembelajaran Alternatif, Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan aplikasi Comic Life, dan jenis pengabdian masyarakat. Sementara itu, perbedaannya terletak pada versi aplikasi yang digunakan. Aplikasi yang digunakan oleh peneliti adalah versi comic life 3/5/15 full version, sedangkan penelitian (Damayanti, 2022) menggunakan versi 3.

Penelitian (Prihastari & Widyaningrum, 2018) meneliti tentang Pengembangan “Mas Novel” Berbasis Etnomatsains Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian (Prihastari & Widyaningrum, 2018). Persamaannya adalah sama-sama menggunakan aplikasi comic life, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian. Penelitian penulis merupakan pengabdian masyarakat, sedangkan penelitian (Prihastari & Widyaningrum, 2018) merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan dua aplikasi comic life dan flip book maker.

Penelitian (Eka & Nugraha, 2021) “Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring” dan pelatihan “Pembuatan Media Ajar Quizizz dan Komic Digital dengan Aplikasi Comic Life 3/5/15 Full Version” (Setyorini, 2023) memiliki persamaan dalam fokus penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran daring dan tujuan meningkatkan pembelajaran melalui teknologi interaktif. Namun, mereka berbeda dalam konteks penelitian dan pelatihan, fokus media pembelajaran, sumber penelitian dan pelatihan, serta target peserta. Penelitian berfokus pada evaluasi efektivitas Quizizz dalam pembelajaran daring, sedangkan pelatihan membahas pembuatan media ajar menggunakan Quizizz dan komik digital dengan aplikasi Comic Life.

Pelatihan ini memiliki keunikan dan kebaruan dalam bidang pengabdian masyarakat, dengan mengeksplorasi potensi aplikasi Comic Life 3/5/15 Full Version sebagai media ajar komik digital. Meskipun sedikit penelitian yang telah dilakukan terkait aplikasi ini dalam konteks pengabdian masyarakat, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran interaktif yang inovatif. Dengan membandingkan penelitian sebelumnya, penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menggunakan versi professional dari Comic Life, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga berbeda karena menggabungkan penggunaan aplikasi Comic Life dengan media pembelajaran lainnya, membuka peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.

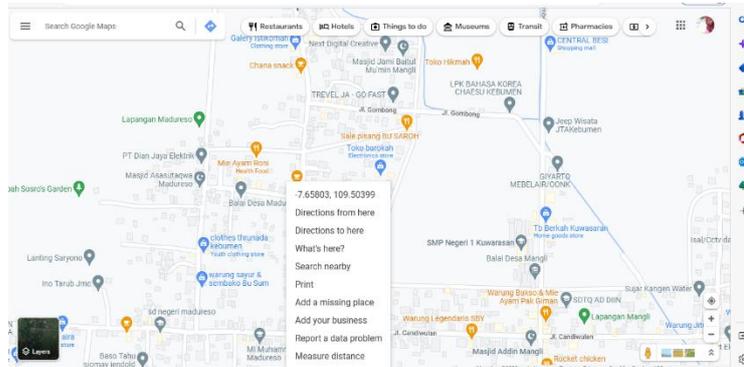
Pelatihan pembuatan media ajar quizizz dan komic digital dengan aplikasi Comic Life 3/5/15 full version memiliki urgensi dan kontribusi yang signifikan bagi guru PAUD, TK, dan SD di wilcambidik, Ngombol. Dalam paragraf pertama, pelatihan ini akan memberikan guru-guru kemampuan untuk menciptakan media ajar yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan aplikasi Comic Life, guru dapat menggabungkan teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya untuk menciptakan karya yang kreatif dan inovatif. Media ajar yang menarik akan memotivasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, pelatihan ini juga akan memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru-guru akan belajar mengintegrasikan aplikasi Comic Life ke dalam metode pengajaran mereka, yang akan membantu siswa terbiasa dengan teknologi dan persiapan mereka untuk dunia digital. Pelatihan ini juga dapat menjadi forum kolaborasi antara guru-guru, memungkinkan mereka untuk saling berbagi pengalaman, ide, dan praktik terbaik dalam penggunaan aplikasi Comic Life. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi guru dan siswa, tetapi juga membangun komunitas pendidik yang kuat di wilcambidik, Ngombol.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Lokasi kegiatan

SD Wilcambidik Ngombol, Kuwarasan, Kec. Kuwarasan, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah 54366



**Gambar 1.** Lokasi SD Wilcambidik Ngombol

### 2.2 Waktu Pelaksanaan

Pada tanggal 13 Juni 2023, dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Dasar Wilcambidik Ngombol.

### 2.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam mengatasi persoalan yang terjadi di SD Wilcambidik Ngombol, maka pemecahan masalah yang dapat dilaksanakan, antara lain:

1. Menyampaikan materi tentang media ajar
2. Simulasi pembuatan media ajar digital dan ticket to ride

### 2.4 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru di SD Wilcambidik Ngombol

### 2.5 Metode Kegiatan

Kegiatan ini menggunakan metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan pelatihan. Metode ceramah melibatkan penyampaian informasi melalui penggunaan kata-kata (Tambak, 2014). Mulyasa dalam (Ahmad & Tambak, 2018) metode diskusi dapat dijelaskan sebagai suatu percakapan yang responsif yang dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang menantang untuk mencari pemecahan masalah. Ini sejalan dengan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa diskusi adalah pertemuan ilmiah di mana orang saling berbagi pikiran tentang suatu masalah. Dalam diskusi, selalu ada inti permasalahan yang perlu diselesaikan. Metode demonstrasi memiliki tujuan untuk mencapai beberapa hal dalam proses pembelajaran, yaitu memastikan partisipasi aktif guru dalam kegiatan pembelajaran, mencegah kesalahan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, dan membangkitkan motivasi guru dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, metode demonstrasi juga bertujuan untuk melatih keterampilan guru dalam menganalisis situasi yang sedang dialami atau didemonstrasikan (Kamoyo et al., 2017). Pelatihan adalah suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dan melatih keterampilan, keahlian, serta pengetahuan mereka dalam menjalankan tugas mereka dengan efektivitas dan efisiensi guna mencapai tujuan dalam sebuah lembaga pendidikan (Haryati, 2019).

### 2.6 Desain Metode Kegiatan

Langkah-langkah pengabdian masyarakat antara lain: 1) berdiskusi dengan mitra, 2) pelatihan, dan 3) evaluasi. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara luring.

## **2.7 Peran Mitra**

Kegiatan PKM ini melibatkan berbagai pihak dan instansi sehingga tujuan dan manfaatnya dapat tercapai. Pertama, UMP sebagai penyandang dana kegiatan. Kedua, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai tim pelaksana dan fasilitator kegiatan. Ketiga, Wilcambidik Ngombol sebagai mitra kegiatan. Adapun sebagai target kegiatan adalah para guru PAUD, TK, dan SD.

## **2.8 Evaluasi Program**

Usai kegiatan ini berlangsung, kewajiban para pelaksana tidak berhenti dalam kegiatan ini semata. Melainkan, membuat produk berupa media komik.

# **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

## **3.1 Deskripsi Kegiatan**

Mitra Wilcambidik Ngombol memainkan peran yang sangat esensial dalam keseluruhan pelaksanaan kegiatan, yang melibatkan pelatihan merancang media pembelajaran, menciptakan kuis interaktif, dan menghasilkan komik digital dengan memanfaatkan perangkat lunak Comic Life dalam berbagai versinya. Fokus mitra ini adalah berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung upaya pengabdian terhadap para pendidik di jenjang PAUD, Taman Kanak-Kanak, dan Sekolah Dasar. Melalui kolaborasi yang produktif dengan para guru anggota Wilcambidik Ngombol, kerjasama ini memastikan penerapan yang tepat dan relevan dari teknologi media dalam konteks pembelajaran, menghasilkan pengalaman belajar yang tak hanya mencerahkan, tetapi juga penuh interaksi.

Seluruh rangkaian kegiatan ini dimulai dengan tahap persiapan yang mendalam, yakni analisis teliti terhadap kebutuhan yang muncul dalam penyelenggaraan program. Analisis awal terfokus pada target pengabdian, yaitu kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran berupa komik digital melalui Comic Life dan pembuatan kuis interaktif. Dari hasil penelaahan kebutuhan di kalangan guru SD, TK, dan PAUD di Wilcambidik Kecamatan Ngombol, muncul permasalahan mendasar yang melingkupi proses pembelajaran. Isu paling mendasar adalah kurangnya kemampuan sebagian besar guru dalam mengembangkan media ajar berupa komik digital dan kuis interaktif sebagai alat penunjang pembelajaran.

Pada bulan Juni 2023, digelar kegiatan pengabdian yang diikuti oleh 30 peserta, yang kesemuanya adalah pendidik dari sekolah dasar, TK, dan PAUD di Wilcambidik Ngombol. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berfokus pada ceramah. Tahap presentasi dibawakan dengan penggunaan bantuan visual berupa PowerPoint dan dilanjutkan dengan sesi simulasi di depan kelas. Kemudian, dalam tahap praktik, seluruh peserta didorong untuk memanfaatkan media komik digital dalam konteks pembelajaran. Pelaksanaan praktik ini diberi bimbingan oleh fasilitator, yang telah mengilustrasikan penggunaan media pembelajaran di depan kelas. Tahap akhir berupa sesi diskusi, di mana para pelaksana memberikan ruang untuk dialog mengenai segala aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan pengabdian. Hasil signifikan yang dihasilkan dari keseluruhan kegiatan ini adalah adanya peningkatan jelas dalam kemampuan para pendidik dalam memanfaatkan media komik digital sebagai sarana efektif dalam proses pembelajaran.

## **3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung**

Sebelum kegiatan dilakukan, pelaksana memberikan soal pretes kepada peserta. Tujuan dari pretes (pretest) adalah untuk mengukur pengetahuan atau pemahaman awal peserta didik sebelum mereka terlibat dalam suatu program pembelajaran atau pelatihan tertentu. Metode Pre-test digunakan sebelum proses belajar mengajar untuk mengukur perkembangan kognitif peserta pengabdian dan menilai tingkat pemahaman yang telah tercapai (Suganda T., 2018) (Adri, 2020). Adapun hasilnya dapat dilihat melalui diagram berikut.

Berdasarkan diagram di atas, dapat diidentifikasi beberapa hal sebagai berikut:

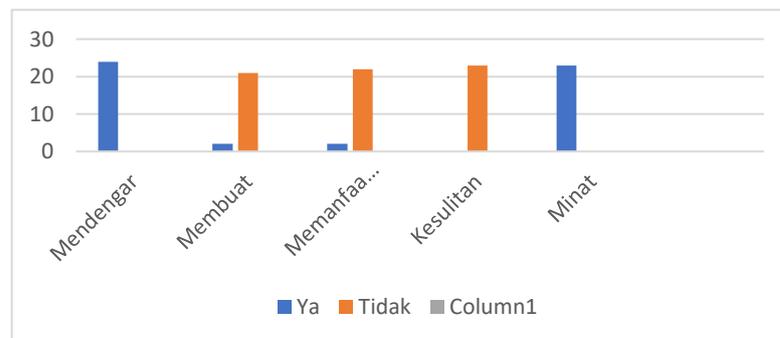
- a) Masih ada beberapa yang belum pernah mendengar tentang media Quiziz dan Comic Lite. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian orang belum familiar atau belum memiliki pengetahuan tentang kedua media tersebut.
- b) Masih sedikit yang sudah membuat media ajar dari Comic Lite dan Quiziz. Meskipun media ajar berbasis Comic Lite dan Quiziz telah ada, jumlah orang yang telah menggunakan media ini untuk membuat materi pembelajaran masih terbatas. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ajar tersebut masih belum populer atau diterima dengan luas.
- c) Masih banyak yang belum memanfaatkan media ajar dari Comic Lite dan Quiziz. Mayoritas orang belum memanfaatkan potensi media ajar berbasis Comic Lite dan Quiziz untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan media tersebut dalam konteks pendidikan.
- d) Masih ada yang mengalami kesulitan dalam membuat media ajar dari Comic Lite dan Quiziz. Beberapa orang mungkin menghadapi tantangan atau kesulitan teknis dalam menghasilkan materi pembelajaran

menggunakan Comic Lite dan Quiziz. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan, pelatihan, atau sumber daya yang lebih baik untuk membantu orang-orang mengatasi hambatan tersebut.

- e) Masih ada beberapa guru yang tidak memiliki minat untuk memanfaatkan media ajar dari Comic Lite dan Quiziz. Meskipun ada berbagai kemungkinan alasan, beberapa guru mungkin kurang tertarik atau skeptis terhadap penggunaan media ajar berbasis Comic Lite dan Quiziz. Mengatasi keengganan ini mungkin membutuhkan pendekatan komunikasi, pengenalan manfaat yang lebih jelas, atau penyediaan contoh-contoh sukses tentang penggunaan media tersebut.

Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa kemajuan dalam pengenalan dan pemanfaatan media ajar Comic Lite dan Quiziz, masih terdapat banyak potensi yang belum dimanfaatkan dan tantangan yang perlu diatasi. Upaya lebih lanjut dalam mengedukasi dan mendorong penggunaan media ajar tersebut dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Setelah diadakan pelatihan tentang media quiziz dan komik digital dengan comic life. Terdapat perubahan yang dimiliki oleh peserta. Hal itu nampak pada hasil pretest di bawah ini.



**Gambar 2.** Hasil Pretest

Berdasarkan hasil pretest tersebut, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting. Terlebih dahulu, peserta telah terpapar banyak dengan media, yang dapat mencakup berbagai jenis media seperti televisi, radio, internet, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat paparan yang tinggi terhadap informasi dan hiburan yang disampaikan melalui media tersebut.

Selanjutnya, ada penurunan kesulitan yang dapat diamati pada peserta. Artinya, peserta memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi atau memahami informasi yang diberikan dalam konteks media. Mungkin peserta lebih terbiasa dengan format dan gaya penyampaian yang umum digunakan dalam media, sehingga mereka lebih mudah mengerti dan menginterpretasikan informasi yang disajikan.

Selain itu, hasil pretest tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan minat peserta terhadap media. Peserta mungkin menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap berbagai bentuk media, entah itu berita, program televisi, film, atau musik. Meningkatnya minat ini bisa jadi akibat dari paparan yang intens terhadap media atau mungkin adanya perubahan dalam preferensi dan minat pribadi peserta.

Namun, perlu dicatat bahwa kesimpulan ini didasarkan pada hasil pretest saja. Untuk memastikan keakuratan dan keandalan kesimpulan tersebut, diperlukan analisis lanjutan menggunakan data yang lebih lengkap dan metode yang lebih terperinci. Selain itu, faktor-faktor lain seperti konteks sosial, budaya, dan personal peserta juga perlu dipertimbangkan dalam mengevaluasi pengaruh media terhadap peserta.

### 3.3 Dokumentasi Kegiatan



**Gambar 3.** Penyampaian Materi Oleh Dr. Khabib Sholeh

Dr. Khabib Sholeh adalah dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo yang pernah melakukan penelitian tentang literasi digital dan telah memberikan banyak kontribusi dalam memajukan pemahaman tentang

penggunaan teknologi digital secara bijaksana. Dalam presentasinya tentang literasi digital, Dr. Khabib Sholeh dapat mengembangkan beberapa topik yang relevan, termasuk:

1. **Pengertian Literasi Digital:** Dr. Khabib Sholeh dapat menjelaskan secara rinci tentang apa itu literasi digital. Ia dapat menguraikan komponen-komponen literasi digital, seperti kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, berkomunikasi, serta menciptakan informasi secara efektif menggunakan teknologi digital.
2. **Pentingnya Literasi Digital:** Dr. Khabib Sholeh dapat membahas mengapa literasi digital sangat penting dalam era digital saat ini. Ia dapat mengungkapkan dampak positif yang dapat dimiliki individu yang memiliki literasi digital yang baik, seperti kemampuan untuk mencari informasi yang akurat, menghindari penipuan online, dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan digital.
3. **Tantangan dalam Literasi Digital:** Dr. Khabib Sholeh dapat mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam membangun literasi digital. Misalnya, ia dapat membahas tentang kecenderungan penyebaran informasi palsu (hoaks) dan bagaimana kita dapat mengatasi hal tersebut. Selain itu, ia juga dapat membahas tentang privasi online dan perlindungan data pribadi.
4. **Strategi Meningkatkan Literasi Digital:** Dr. Khabib Sholeh dapat memberikan strategi dan saran praktis tentang bagaimana meningkatkan literasi digital. Ia dapat membagikan tips tentang penggunaan yang bertanggung jawab terhadap media sosial, pengenalan alat-alat pengamanan digital, dan cara mengembangkan kemampuan kritis dalam mengevaluasi informasi online.
5. **Peran Pendidikan dalam Literasi Digital:** Dr. Khabib Sholeh dapat membahas peran penting pendidikan dalam membangun literasi digital. Ia dapat memperkenalkan model pembelajaran yang berfokus pada literasi digital, termasuk integrasi literasi digital dalam kurikulum sekolah dan pelatihan bagi guru untuk mengajar literasi digital secara efektif.
6. **Literasi Digital di Era Masa Depan:** Dr. Khabib Sholeh dapat membahas tren dan perkembangan terbaru dalam literasi digital. Ia dapat berbagi pandangan tentang bagaimana kemajuan teknologi, seperti kecerdasan buatan dan realitas virtual, dapat memengaruhi cara kita berinteraksi dengan informasi digital dan tantangan baru yang mungkin muncul di masa depan.
7. **Dalam presentasinya,** Dr. Khabib Sholeh dapat menggunakan contoh konkret, statistik terkini, dan penelitian yang relevan untuk mendukung setiap topik yang dikembangkan. Dia juga dapat mendorong partisipasi aktif dari audiensnya dengan mengajukan pertanyaan, diskusi kelompok, atau studi kasus yang melibatkan situasi dunia nyata terkait literasi digital.



**Gambar 4.** Penyampaian Materi Oleh Suryo Daru Santoso, M. Pd.

Bapak Suryo Daru Santoso, M. Pd., akan menyampaikan materi tentang Quizziz. Quizziz adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis online yang menarik bagi siswa. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan sambil menguji pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Ada beberapa fitur utama yang ditawarkan oleh Quizziz:

1. **Pembuatan Kuis:** Dengan Quizziz, guru dapat dengan mudah membuat kuis interaktif dengan pertanyaan pilihan ganda, jawaban singkat, atau bahkan pertanyaan dengan gambar atau video. Guru dapat menambahkan pertanyaan mereka sendiri atau menggunakan pertanyaan yang telah dibagikan oleh guru lain di platform ini.

2. Format yang Menarik: Quizziz menawarkan berbagai format yang menarik untuk menjaga siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap pertanyaan disertai dengan pilihan jawaban yang muncul secara acak, sehingga setiap kali siswa menjawab pertanyaan, mereka akan melihat urutan jawaban yang berbeda.
3. Live Game atau Pembelajaran Mandiri: Quizziz dapat digunakan dalam dua mode, yaitu Live Game dan Self-paced mode. Dalam Live Game, guru dapat menjadwalkan kuis untuk dimainkan oleh seluruh kelas secara bersamaan. Siswa dapat melihat peringkat mereka secara langsung saat menjawab pertanyaan, yang dapat meningkatkan semangat kompetisi dan interaksi dalam kelas. Dalam Self-paced mode, siswa dapat menjawab pertanyaan kapan saja dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.
4. Statistik dan Analisis: Setelah kuis selesai, Quizziz menyediakan statistik rinci dan analisis tentang kinerja siswa. Guru dapat melihat skor rata-rata, pertanyaan yang paling sering salah dijawab, serta pemahaman umum kelas terhadap materi pelajaran. Informasi ini dapat membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran siswa dan menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif di masa depan.
5. Integrasi dengan Platform Pembelajaran Lainnya: Quizziz dapat dengan mudah diintegrasikan dengan platform pembelajaran digital lainnya seperti Google Classroom, sehingga guru dapat dengan mudah membagikan kuis kepada siswa dan mengakses hasil kuis secara terpusat.

Dalam menggunakan Quizziz, guru dapat memanfaatkannya untuk menguji pemahaman siswa, memotivasi siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.



**Gambar 4.** Penyampaian Materi Oleh Nurul Setyorini, M.Pd.

Nurul Setyorini, M.Pd., adalah seorang dosen Teknologi Bahasa dan Sastra Indonesia yang akan menyampaikan materi tentang "Comic 2 Lite". Comic 2 Lite merupakan pendekatan atau gaya dalam pembuatan komik yang menggunakan elemen-elemen sederhana dan minimalis. Pendekatan ini memungkinkan para pembuat komik untuk menyampaikan cerita dengan cara yang lebih singkat dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam sesi presentasinya, Nurul Setyorini dapat mengembangkan materi Comic 2 Lite dengan menjelaskan beberapa aspek penting berikut:

1. Gaya Visual: Dalam Comic 2 Lite, gaya visual yang digunakan adalah gaya yang sederhana dan minimalis. Hal ini melibatkan penggunaan garis-garis yang bersih dan minimal, dengan fokus pada elemen-elemen penting dari cerita. Gambar-gambar dalam Comic 2 Lite biasanya lebih simpel, dengan penekanan pada ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan objek-objek yang penting dalam alur cerita.
2. Narasi Ringkas: Dalam Comic 2 Lite, narasi cerita harus disampaikan secara ringkas dan efektif. Hal ini dapat dilakukan dengan mengurangi dialog dan mengandalkan ekspresi visual untuk menyampaikan emosi dan pesan. Setiap panel komik harus memiliki arti yang jelas dan memberikan kontribusi pada alur cerita secara keseluruhan.
3. Penggunaan Pencahayaan dan Warna: Penggunaan pencahayaan yang sederhana dan penggunaan warna yang minimalis dapat memperkuat pesan dalam Comic 2 Lite. Pencahayaan dapat digunakan untuk menyoroti bagian-bagian penting dari gambar, sementara warna yang terbatas dapat digunakan untuk membedakan objek atau memberikan fokus pada elemen yang signifikan dalam cerita.
4. Humor dan Kesederhanaan: Comic 2 Lite seringkali mengandalkan unsur humor dan kesederhanaan. Penggunaan humor dalam komik dapat membuat cerita lebih menarik dan menghibur, sedangkan kesederhanaan memungkinkan pembaca untuk dengan cepat memahami dan menikmati cerita tanpa terlalu banyak kompleksitas.

5. Pemilihan Kata yang Tepat: Dalam Comic 2 Lite, setiap kata dalam dialog sangat penting. Pembuat komik harus dapat memilih kata-kata yang tepat dan efektif untuk menyampaikan pesan cerita secara singkat namun kuat. Penekanan pada kata-kata kunci atau pernyataan yang menonjol juga dapat membantu dalam menyampaikan pesan dengan lebih jelas.

Dengan mengembangkan materi-materi di atas, Nurul Setyorini dapat menyajikan sebuah presentasi yang informatif tentang Comic 2 Lite kepada peserta yang ingin mempelajari pendekatan dan teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan komik ini.

Setelah berhasil mengimplementasikan program pengabdian masyarakat ini, peneliti memiliki proyeksi untuk melanjutkan dengan rangkaian kegiatan penelitian serta pengabdian yang lebih lanjut. Dengan demikian, terbentuklah sinergi antara aspek pengembangan ilmiah dan kontribusi nyata kepada Masyarakat,

#### 4. KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan awal terhadap guru SD, TK, dan PAUD di Wicambidik, Ngombol, mengidentifikasi masalah utama dalam pembelajaran, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar komik digital dan Quizzes. Sebanyak 30 peserta guru terlibat dalam kegiatan pengabdian pada bulan Juni 2023. Sebelumnya, pretes menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum familiar dengan media Quizzes dan Comic Lite, serta jarang menggunakannya dalam pembelajaran. Setelah pelatihan, peserta menunjukkan perubahan dengan penurunan kesulitan dan peningkatan minat terhadap media tersebut. Namun, masih ada potensi yang belum dimanfaatkan dan tantangan yang perlu diatasi. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, perlu lebih mengedukasi dan mendorong penggunaan media ajar Comic Lite dan Quizzes. Guru-guru di Wicambidik telah meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan komik digital, tetapi masih ada kesulitan teknis dan keengganan yang perlu diatasi. Dukungan, pelatihan, dan sumber daya yang lebih baik diperlukan untuk membantu guru mengatasi hambatan tersebut. Evaluasi yang lebih mendalam dengan data yang lengkap juga penting untuk memantau dampak penggunaan media ajar tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adityara, S., & Rakhman, R. T. (2019). Karakteristik Generasi Z dalam Perkembangan Diri Anak Melalui Visual. Seminar Nasional Seni Dan Desain 2019, Surabaya, Indonesia, September 2019, September, 401–406.
- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *MENARA Ilmu*, 14(1), 81–85.
- Ahmad, M., & Tambak, S. (2018). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Fiqh. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(1), 64–84. [https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15\(1\).1585](https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15(1).1585)
- Damayanti, F., & Supriyatin, T. (2022). Implementasi Educational Comic Berbasis Aplikasi Comic Life sebagai Media Pembelajaran Alternatif. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 365–373. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16551>
- Eka, A., & Nugraha, P. (2021). *E-DIMAS*. 12(2), 291–296.
- Haryati, R. A. (2019). Analisis Pelaksanaan Program Pelatihan dan Pengembangan Karyawan: Studi Kasus Pada PT Visi Sukses Bersama Jakarta. *Widya Cipta - Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 3(1), 91–98. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v3i1.5185>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Imaniah, I., & Al Manar, M. A. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital: Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dan Media Sosial. *Community Services and Social Work Bulletin*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889>
- Kamoyo, R., Rede, A., & Sabang, M. (2017). Penerapan Metode Demonstrasi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Kelas III SDN Mire. *Jurnal Kreatif Online*, 5(2), 102–111.
- Nada, I. W., & UPT. (2021). Kompetensi Pustakawan Di Era Disrupsi Digital. *Msip*, 1(1), 1–11.
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Prihastari, E. B., & Widyaningrum, R. (2018). Pengembangan “Mas Novel” Berbasis Etnomatsains Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 167. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.6944>
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>
- Restian, A., & Sari, E. K. (2019). Pengembangan Media “Comic Life” untuk Gerakan Literasi Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 159. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13187>
- Rizki Pebrina, & Raudatul Fitri. (2022). Pengembangan E-Comic Dengan Aplikasi Comic Life 3 Materi Berbaik Sangka. *Eduainment*, 10(2), 57–63. <https://doi.org/10.35438/e.v10i2.663>
- Sudarti, S. (2017). Pemanfaatan Media Komik Dan Metode Latihan Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis

Cerpen Siswa Kelas X-1 SMA NI Cepiring Semester 2 Tahun .... Majalah Ilmiah Inspiratif, 2.  
<http://jurnal.unpand.ac.id/index.php/INSPI/article/view/628%0Ahttp://jurnal.unpand.ac.id/index.php/INSPI/article/viewFile/628/610>

Suganda T. (2018). Pengelolaan Pembelajaran Generasi Z. Seminar Pembelajaran Bagi Generasi Z. Stipar Yapari, February.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23700.60800>

Tambak, S. (2014). Metode Ceramah dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.

Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). Generasi Z & Revolusi Industri 4.0 Penulis. In *Pena Persada Redaksi* (Issue July).