

## Pelatihan Pembuatan Komik Digital sebagai Modifikasi Media Pembelajaran di SD Negeri Tangerang 2

Lina Yuliana<sup>1</sup>, Titi Warsiyati<sup>2</sup>, Yoyoh Munirah<sup>3</sup>, Wiwi Nurhidayah<sup>4</sup>, Neneng Siti Zulaiha<sup>5</sup>, Musringudin<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Jurusan Administrasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka

Email: [linayliana26@gmail.com](mailto:linayliana26@gmail.com)

Email: [titiwarsiyati.eb@gmail.com](mailto:titiwarsiyati.eb@gmail.com)

Email: [yoyohmunirah6@gmail.com](mailto:yoyohmunirah6@gmail.com)

Email: [wida.ghs79@gmail.com](mailto:wida.ghs79@gmail.com)

Email: [nenkzoely@gmail.com](mailto:nenkzoely@gmail.com)

Email: [musringudin@uhamka.ac.id](mailto:musringudin@uhamka.ac.id)

**Submitted:** 24-01-2023

**Revised:** 02-03-2024

**Accepted:** 28-05-2024

### *Abstract*

*Learning media is one of the resources that supports the creation of interesting and fun student learning conditions. Teachers must keep up with the development of interactive digital learning. This is one of the challenges for teachers in following technological developments to modify learning that is more attractive to students. Learning media that contain illustrated stories that present information by containing character figures are called comics. Comics can be used to convey information in a way that is popular and easy to understand. Comics combine the power of pictures and words, and organize them into a story line so that information is more easily absorbed. The implementation method in community service goes through three stages, the preparation, implementation and evaluation. The results obtained from this community service are that the training participants feel helped by this training. Participants who found it easy to creating comic learning media, after attending the training 92,3%. This means that there was an increase in the participants ability to use create comic learning media. After this training it is hoped the participants can apply the creation of comic learning media in the daily teaching and learning process at school.*

**Keywords:** *Comic Learning Media; Training; PlasQ*

### **Abstrak**

Media pembelajaran termasuk salah satu sumber belajar yang mendukung penciptaan kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Guru harus mengikuti perkembangan pembelajaran digital interaktif. Ini merupakan salah satu tantangan bagi guru dalam mengikuti perkembangan teknologi untuk memodifikasi pembelajaran yang lebih menarik minat para siswa. Media pembelajaran yang memuat cerita bergambar yang menyajikan informasi dengan berisikan tokoh-tokoh karakter disebut komik. Komik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Komik menggabungkan kekuatan gambar dan kata-kata, dan menyusunnya menjadi suatu alur cerita agar informasi lebih mudah diserap. Metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat ini melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil yang didapatkan dari pengabdian masyarakat ini adalah bahwa peserta pelatihan merasa terbantu dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran komik digital ini. Peserta yang merasa mudah membuat media pembelajaran komik digital setelah mengikuti pelatihan sebesar 92,3%. Artinya terdapat peningkatan kemampuan yang dialami peserta dalam pembuatan media pembelajaran komik digital. Diharapkan setelah pelatihan ini para peserta dapat menerapkan pembuatan media pembelajaran komik digital dalam proses belajar mengajar sehari-hari di sekolah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Komik; Pelatihan ; PlasQ

## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran termasuk salah satu sumber belajar yang mendukung terciptanya kondisi belajar para siswa menjadi menarik dan menyenangkan (Mintarsih et al., n.d.). Dalam Ani dikatakan media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang strategis baik langsung ataupun tidak langsung dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak, memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik sehingga akan mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam proses pembelajaran (Cahyani, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan pendidik untuk perencanaan dan penelaahan dalam penerapan di pembelajaran (Syahmi et al., 2022). Salah satu unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas agar menjadi pembelajaran efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi siswa adalah tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran termasuk salah satu sumber belajar yang mendukung

penciptaan kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Media Pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri (Rusman, 2013). Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran (Arifin et al., 2021).

Menurut UU No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, pengertian guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Untuk menjalankan ke semua tugas tersebut, guru harus menggali potensi dirinya agar selalu siap dalam menghadapi berbagai kondisi dan masalah pembelajaran di kelas. Guru juga harus selalu belajar sepanjang hayatnya agar menyelaraskan pendidikan sesuai dengan zaman yang selalu berubah karena pendidikan bersifat dinamis. Proses pembelajaran yang baik dapat tercapai apabila guru mampu mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan

mengoptimalkan semua sumber daya yang ada baik di dalam maupun di luar kelas untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Narestuti et al., 2021).

Guru harus mengikuti perkembangan pembelajaran digital interaktif. Ini merupakan salah satu tantangan bagi guru dalam mengikuti perkembangan teknologi untuk memodifikasi pembelajaran yang lebih menarik minat para siswa. Inovasi berarti menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi guru dan siswa. Kondisi tersebut dapat diciptakan dengan mengoptimalkan berbagai komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sedang dipelajari, sehingga tidak lagi bersifat abstrak (Pitriana & Jufri, 2015). Guru memiliki tanggung jawab mengikuti perkembangan teknologi dan dituntut untuk bisa kompeten dalam proses membuat desain, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Salah satu unsur yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif akan lebih mudah untuk dipahami oleh para peserta didik (Mahardika et al., 2021).

Media pembelajaran yang memuat cerita bergambar yang

menyajikan informasi dengan berisikan tokoh-tokoh karakter disebut komik. Komik adalah bentuk media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami (Tresnawati et al., 2016) Komik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami. Komik menggabungkan kekuatan gambar dan kata-kata, dan menyusunnya menjadi suatu alur cerita agar informasi lebih mudah diserap (Narestuti et al., 2021). Komik juga menggambarkan suatu kejadian yang didalamnya terdapat satu tokoh atau lebih dalam rangkaian waktu terbatas, sehingga komik dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas siswa. Dialog yang ditampilkan dalam suatu komik biasanya dilingkari di dalam balon yang dikeluarkan dari mulut suatu tokoh sehingga terlihat seakan berbicara (Syahmi et al., 2022).

Komik digital merupakan suatu bentuk cerita dengan tokoh - tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik. Komik digital dalam suatu pembelajaran berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap. Media disebut sebagai komplemen bilamana media itu dijadikan sebagai pelengkap pada pembelajaran (Azmi, 2016). Keunggulan media komik digital

antara lain: (1) Dilihat dari keunggulannya, komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama. (2) Materi yang terdapat pada komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita, karena gambar ilustrasi dapat memudahkan siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai tujuan materi. (3) Dapat Menumbuhkan minat baca siswa dan bidang studi

lainnya. Dengan penggunaan media pembelajaran Komik Digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik (Narestuti et al., 2021). Aplikasi PlasQ merupakan salah satu perangkat lunak yang diciptakan pada tahun 2005 untuk mengeluarkan potensi luar biasa dari sistem komputer masa kini khususnya dalam pembuatan bahan bacaan komik (*PlasQ The Secret Origin*, 2024).



Gambar 1. Halaman depan Web PlasQ

SDN Tangerang 2 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kota Tangerang dan beralamatkan di Jl. A Damyati No.39 Kec. Tangerang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak mitra sekolah, masih belum banyak guru yang menggunakan media pembelajaran komik pada kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Guru SDN

Tangerang 2 sudah terpapar dan mengikuti perkembangan teknologi digital, salah satu contohnya yaitu menggunakan media pembelajaran video sebagai variasi dari textbook. Mayoritas guru telah bisa menggunakan video sebagai variasi media pembelajaran karena telah mengikuti pelatihan sebelumnya, namun para guru belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan

komik digital sebagai media pembelajaran. Sehingga berdasarkan latar belakang ini, diperlukan pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas para guru dengan kegiatan pelatihan pembuatan komik sebagai media pembelajaran.

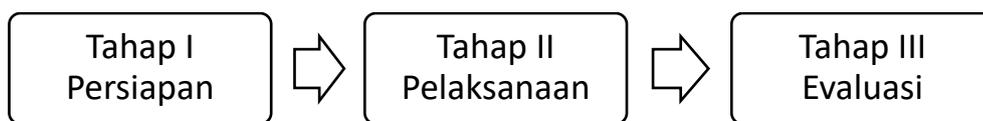
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh tim penulis, bahwa sebagian guru baru mulai mengembangkan kreatifitas ketika proses pembelajaran di dalam kelas dengan video, namun mayoritas masih menggunakan text-book, maka sangat diperlukannya kita menggali potensi lain para guru agar pembelajaran bisa selalu menjadi menyenangkan bagi siswa dan guru. Media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah buku pelajaran yang disediakan oleh sekolah.

Dengan latar belakang kondisi yang diuraikan diperlukan sebuah

inovasi untuk menunjang peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru yaitu dengan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran komik digital menggunakan aplikasi PlasQ pada guru SDN Tangerang 2. Kegiatan ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Bentuk pengabdian masyarakat yang dilakukan yaitu pendidikan masyarakat dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran komik digital menggunakan aplikasi PlasQ untuk guru SD Negeri Tangerang 2. Tahapan pelaksanaan kegiatan pendidikan masyarakat ini, dapat dilihat pada bagan yang tertera di bawah ini:



### 1. Tahap I Persiapan

Tahap persiapan ini dilakukan untuk menentukan mitra, lokasi mitra, jenis kegiatan dan penyusunan perencanaan lainnya. Setelah mitra telah ditetapkan, tim melakukan koordinasi dengan pihak mitra untuk melakukan studi awal, guna mengetahui permasalahan dan

kebutuhan mitra. Masalah dan kebutuhan telah ditentukan, pengurusan administrasi dilakukan dengan pengajuan surat permohonan perijinan kepada pihak mitra yaitu SDN Tangerang 2. Mitra dan tim telah sepakat dan penyusunan proposal kegiatan yang berisikan waktu, lokasi, jenis

pengabdian untuk diajukan sebagai dasar acuan.

## 2. Tahap II Pelaksanaan

Tahap ini diawali dengan para peserta melakukan pengisian daftar hadir terlebih dahulu. Peserta mengisi kuesioner pre-test sebelum memulai pelatihan sebagai data dasar untuk mengetahui kemampuan dasar para peserta. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan langkah: 1) Pengenalan Aplikasi PlasQ, 2) Memandu peserta untuk mengunduh dan menginstal aplikasi PlasQ, 3) Pembuatan akun PlasQ, 4) Pelatihan pembuatan media komik digital dengan PlasQ.

## 3. Tahap III Evaluasi

Setelah dilakukan pelatihan, keesokan harinya peserta memasuki tahapan akhir dari kegiatan, yaitu evaluasi dengan cara pengisian kuisisioner dilakukan oleh para peserta (post-test), ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan komik digital.

Serta pada akhir kegiatan peserta diberikan sebuah proyek pembuatan komik digital secara mandiri untuk mengukur kemampuan para peserta pasca pelatihan.

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di SDN Tangerang 2 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kota Tangerang dan beralamatkan di Jl. A Damyati No.39 Kec. Tangerang, Kota Tangerang Banten. Subjek yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan guru yang berasal dari SDN Tangerang 2. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada 9 s.d 10 Januari 2023.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berlokasi di SDN Tangerang 2 telah dilaksanakan selama 2 hari dan diikuti oleh 26 peserta yang merupakan guru. Variasi rata-rata usia guru yang mengikuti pelatihan pembuatan komik digital diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Usia dan Jenis Kelamin Peserta

Variable	Frekuensi	%
<b>Usia</b>		
=< 35 Tahun	16	61.5
>35 Tahun	10	38.5
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-Laki	4	15.4
Perempuan	22	84.6

Sumber: SPSS 25

Pada tabel 1 dijelaskan bahwa peserta yang mengikuti pelatihan memiliki jumlah mayoritas berusia sama dengan atau kurang dari 35 Tahun dengan persentase 61.5%. dalam tabel tersebut diuraikan bahwa mayoritas peserta yang mengikuti pelatihan didominasi oleh perempuan dengan 84.6%.

Kegiatan pada hari pertama diawali dengan pengisian daftar hadir, kemudian pembukaan oleh master of ceremony, dilanjutkan dengan penyampaian pengantar seputar komik digital dan aplikasi PlasQ. Kegiatan inti yaitu penjelasan

tatacara dan langkah mengakses dan membuat akun PlasQ serta dilanjutkan dengan membuat akun dan memberikan contoh secara langsung cara membuat komik digital dengan aplikasi PlasQ, setelah sesi pemaparan selesai, peserta mengikuti langkah yang sudah diajarkan mulai dari membuka akun kemudian menggunakan fitur yang disediakan dan mencoba membuat komik digital. Setiap guru mencoba membuat komik digital menggunakan aplikasi PlasQ (Gambar 1)



Gambar 2. Kegiatan Hari Ke-1

Para peserta menunjukkan rasa antusiasme tentang pembuatan komik digital yang merupakan hal baru bagi mayoritas peserta. Peserta menunjukkan antusiasme dengan interaksi positif yang berlangsung selama pelatihan berlangsung. Pada hari kedua kegiatan yang berlangsung adalah kegiatan

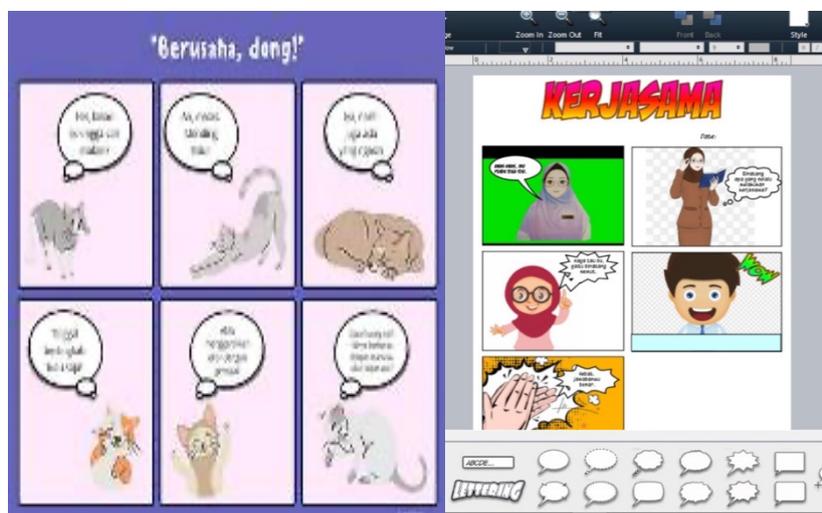
evaluasi, evaluasi berupa penampilan desain media pembelajaran berupa komik digital dari para peserta yang mengikuti pelatihan di hari pertama dan pengisian kuesioner. Para peserta bergantian maju untuk menampilkan komik digital yang telah dibuat (Gambar 2).



Gambar 3. Kegiatan Hari Ke-2

Hasil pembuatan komik digital yang telah dibuat oleh para peserta

saat melakukan pelatihan diantaranya sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Pembuatan Komik Peserta Pelatihan

Pada hari kedua ini selain menampilkan hasil pembuatan komik digital, para peserta mengisi angket evaluasi dari penyelenggaraan pelatihan ini. Angket terdiri dari 5 pertanyaan seputar pengetahuan dan persepsi peserta dalam pembuatan media pembelajaran komik digital. Kuesioner dibuat menggunakan

Google formulir sehingga peserta bisa mengisinya menggunakan android handphone ataupun laptop yang digunakan. Link kuesioner disebarkan dan diisi oleh peserta pelatihan sebelum kegiatan penutupan, sehingga dipastikan bahwa seluruh peserta mengisi kuesioner tersebut.

Berdasarkan hasil pengolahan dari kuesioner tersebut didapatkan hasil dan temuan-temuan dari

pelaksanaan pelatihan. Hasil pengolahan kuesioner diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Evaluasi Pelatihan Pembuatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran menggunakan aplikasi PlasQ

No	Variabel Pertanyaan	Hasil	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Apakah bapak/ibu mengetahui tentang aplikasi PlasQ?	14 (53,8%)	12 (46,2%)
2	Apakah bapak/ibu pernah membuat media pembelajaran komik dengan menggunakan PlasQ?	2 (7,7%)	24 (92,3%)
3	Setelah mengikuti pelatihan, apakah bapak/ibu merasa terbantu untuk memodifikasi media pembelajaran dalam bentuk komik digital?	26 (100%)	0 (0%)
4	Setelah mengikuti pelatihan, apakah bagi bapak/ibu membuat media pembelajaran komik digital dengan aplikasi PlasQ mudah?	24 (92,3%)	2 (7,7%)

Berdasarkan tabel 2 di atas, peserta yang telah mengetahui aplikasi PlasQ sedikit lebih banyak dibandingkan yang belum yaitu dengan 53,8%, namun yang pernah membuat media pembelajaran komik dengan menggunakan PlasQ hanya 7,7%, yang artinya masih sangat sedikit guru yang pernah membuat komik pembelajaran, dengan kata lain masih sedikit guru yang pernah memodifikasi menjadi media belajar yang lebih menarik dengan komik. Mayoritas guru belum pernah menggunakan aplikasi PlasQ untuk membuat media pembelajaran komik dengan angka 92,3%, dengan angka ini harus menjadi perhatian bagi penyelenggara pelatihan agar bisa meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan para peserta pelatihan.

Pada poin pertanyaan ketiga didapatkan hasil bahwa 26 (100%) seluruh peserta merasa terbantu untuk memodifikasi media pembelajaran dalam bentuk komik digital. Sebelum adanya pelatihan pembuatan komik digital dilaksanakan hanya 7,7% peserta yang pernah membuat media pembelajaran komik, namun setelah mengikuti pelatihan para peserta mengatakan bahwa pembuatan media pembelajaran komik dengan PlasQ itu mudah sebanyak 92,3%, yang dapat disimpulkan terdapat peningkatan kemampuan peserta yang sebelumnya tidak pernah melakukan dan saat ini sudah

melakukan bahkan mengatakan bahwa pembuatannya tidak sulit. Dan seluruh peserta merasa sangat tertarik untuk berinovasi membuat media pembelajaran komik dengan PlasQ.

Dalam pembuatan sebuah media pembelajaran yang menarik dan kreatif dibutuhkan peralatan yang dapat digunakan untuk pembuatan media tersebut. Terdapat berbagai macam jenis peralatan yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, salah satunya yaitu aplikasi PlasQ. Seperti dalam penelitian Tsuroyya, bahwa Penggunaan media pembelajaran komik digital dapat dijadikan sebagai solusi dalam pengembangan media pembelajaran (Tsuroyya et al., 2022). Sejalan dengan penelitian Hidayah yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan komik pada pelajaran IPS sangat layak dan baik bagi guru maupun murid dengan skor yang tinggi (Hidayah, 2017).

Pembuatan media pembelajaran komik digital ini bisa menggunakan berbagai platform dari mulai yang berbayar maupun yang tidak berbayar. Pengembangan media pembelajaran komik dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa dalam proses belajar, peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Narestuti bahwa penerapan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Narestuti et al., 2021), didukung dengan hasil penelitian

Nurlatipah bahwa siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan pada hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran komik (Nurlatipah et al., 2015).

Pelatihan pembuatan media pembelajaran komik digital ini meningkatkan kemampuan guru untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran dengan hasil 92,3% guru merasa mudah untuk membuat komik sebagai media belajar. Sejalan dengan hasil pelatihan yang dilakukan oleh Prasetyo bahwa pelatihan pembuatan komik yang dilakukan kepada Guru SMA Negeri 2 efektif meningkatkan kemampuan sebesar 76% (Prasetyo et al., 2022).

Para peserta menyatakan bahwa dengan adanya pelatihan ini mereka merasa terbantu dalam pembuatan komik sebagai bentuk modifikasi media pembelajaran. Hal tersebut tergambar dari hasil evaluasi melalui kuesioner yang diisi oleh para peserta. Para peserta menyatakan "ya" 100% bahwa setelah mengikuti pelatihan ini, merasa terbantu untuk memodifikasi media pembelajaran dalam bentuk komik digital. Novitasari menyatakan dalam penelitiannya bahwa terdapat peningkatan pemahaman, kualitas dan pemahaman ragam jenis media belajar (Novitasari, 2021).

#### 4. PENUTUP

Pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran komik digital untuk memodifikasi media pembelajaran bagi guru SDN

Tangerang 2 terlaksana dengan baik. Pelatihan ini memberikan kesan yang baik bagi guru, seluruh guru merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini. Persentase guru yang menganggap bahwa pembuatan media pembelajaran komik digital mudah sebanyak 92,3% dari yang sebelumnya hanya 7,7% yang pernah terpapar membuat media pembelajaran komik. Hasil tersebut artinya terdapat peningkatan kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran komik digital dengan aplikasi PlasQ.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *OJS Universitas Negeri Makasar*, 468-472.
- Azmi, M. (2016). Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Masa Depan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Cahyani, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 34-46.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Mintarsih, Erni Kurniasih, Hilda Festi, Ela Nurlaila, Musringudin, & Chairunnisa Minarni Alamsyah. (n.d.). *Pelatihan Modifikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Petir 1 Dan Sdn Petir 3*.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., Nurjanah, U., Jember, U. I., Timur, J., Digital, K., & Belajar, H. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana*, 6(20), 305-317.
- Novitasari, N. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Komik Strip Bagi Guru: Usaha Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sdn 1 Sumberargo. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 2 Sumber Pada*. 5.

- Pitriana, D., & Jufri. (2015). The Use of Cartoon Movie as a Media in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Journal of English Language Teaching*, 1(2).
- PlasQ *The Secret Origin*. (2024).
- Prasetyo, H., Munaris, Putri, A. S., & Hilal, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komik berbantu Canva Bagi Guru SMA Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu. *Education Language and Arts Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.
- Tsuroyya, Z. N., Yunita, L., & Ramli, M. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Peserta didik Kelas X IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2).