

Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Pembuatan *Digital Comic Strip* Bagi Guru Sekolah Dasar

¹Nina Puspitaloka, ²Yana Cahyana, ³Salsabila Zakiyatunnisa, ⁴Rossa Merry Paskalia
Lumbantoruan

^{1,3,4}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang ²Teknik
Informatika, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Karawang

E-mail: ¹nina.puspitaloka@fkip.unsika.ac.id, ²yana.cahyana@ubpkarawang.ac.id
³2310631060110@student.unsika.ac.id, ⁴2310631060108@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah Digital komik strip sebagai penunjang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Artikel ini membahas bagaimana penerapan digital komik strip sebagai salah satu alat dalam proses pembelajaran bahasa inggris yang menarik. Adapun pembuatan digital komik strip ini dapat meningkatkan interaksi siswa, meningkatkan pemahaman mereka terkait materi melalui ilustrasi, dan adanya visualisasi yang menarik tentu dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Adapun target Pelatihan pembuatan Digital komik strip ini yakni Guru sekolah dasar yang diharuskan untuk menerapkan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Adapun tujuan dari pelatihan ini yakni, mengembangkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pengabdian ini menggunakan metode observasi dan pelatihan yang dilakukan secara langsung. Angket kepuasan pun disebarakan untuk mengetahui tanggapan dan umpan balik para Guru terkait pelatihan yang telah dilaksanakan. Pelatihan ini mendapat tanggapan yang positif dari para Guru, dimana melalui pelatihan ini mereka dapat membuat media pembelajaran yakni Digital komik strip yang memiliki visual yang menarik dan sesuai dengan materi yang diberikan. Dengan demikian, optimalisasi pembelajaran bahasa inggris melalui pembuatan digital komik strip ini dapat menjadi salah satu media penunjang dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Kata Kunci: *Pembelajaran Bahasa Inggris, Media pembelajaran, Aplikasi Canva, Digital Comic Strip, Inovasi Pendidikan.*

ABSTRACT

Interesting learning media is needed to increase students' motivation in learning. One of the media that can be developed is digital comic strips as a creative and innovative learning tool. This article discusses the application of digital comic strips as one of the tools in the process of learning English. The making of this digital comic strip can increase student interaction, increase their understanding of the material through illustrations, and the existence of interesting visualizations can certainly increase student enthusiasm in learning. The target audience of this digital comic strip making training is elementary school teachers who are required to use technology in the teaching and learning process. The purpose of

this training is to develop teachers' skills in creating learning media that will stimulate students' motivation in learning. This service uses direct observation and training methods. Satisfaction questionnaires were also distributed to find out the teachers' reactions and feedback regarding the training conducted. This training received a positive response from the teachers, where through this training they can make learning media, namely digital comic strips, which have interesting visuals and are in accordance with the material provided. Thus, optimizing English language learning by making digital comic strips can be one of the ways to optimize English language learning.

Keywords: English Language Learning, Learning Media, Canva Application, Digital Comic Strip, Educational Innovation.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi dalam membangun suatu negara. Kunci utama dalam mencapai kemajuan dan kesuksesan dalam Masyarakat adalah Pendidikan yang berkualitas baik, terutama pada era digital (Arum, 2023). Pada era digital yang dinamis, pendidikan tidak dapat menghindari dari dampak yang ditimbulkan dari perubahan teknologi yang cepat. Perubahan ini menggeser pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran dengan penggunaan teknologi digital (Hasnida et al., 2023). Dengan adanya perubahan ini, para pendidik harus mengikuti dengan menghadirkan inovasi dalam pengajaran dengan harapan dapat membantu peserta didik menjadi sumber daya manusia yang unggul (Mubarokah et al., 2021).

Bersamaan dengan itu, masalah yang banyak dihadapi pada pembelajaran abad 21 yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi adalah belum siapnya Sumber Daya Manusia (pengajar) dalam penggunaan teknologi (Akbar & Noviani, n.d.). Dengan adanya perbedaan generasi antara siswa yang sering terpapar oleh teknologi dan pendidik yang tidak, sehingga banyak pendidik yang masih gagap teknologi dan enggan untuk mengikuti perkembangan. Maka dari itu sangat diperlukan pemahaman kepada seluruh pendidik agar memanfaatkan teknologi untuk membimbing para siswa.

Selain itu, pemberian pelatihan adalah hal yang penting agar pendidik menjadi lebih handal dan adaptif terhadap penggunaan teknologi (Fitriah et al., n.d.).

Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan dapat membantu pendidik meningkatkan kualitas bahan ajar serta fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran (Said et al., 2023). Dengan pemanfaatan teknologi, pengajar dapat dengan cepat mendapatkan informasi terkini sebagai bahan ajar (Martin et al., n.d.). Selain itu, dengan bantuan teknologi, pengajar bisa menyampaikan media pembelajaran dalam format digital yang mana akan mudah diakses oleh siswa dan dapat memicu para siswa agar lebih termotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuan secara lebih luas (Harahap, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga dapat menyampaikan makna pembelajaran dengan lebih jelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Setiawan et al., 2021). "Media pembelajaran digital adalah segala bentuk fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran guna mencapai efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar" (Nur Alifah et al., n.d.). Pembelajaran dengan media yang unik akan lebih menarik bagi siswa dan

mendorong siswa untuk menggali potensinya (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Salah satu jenis media ajar yang dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya adalah komik strip digital. Komik strip adalah serangkaian gambar yang membentuk cerita dalam beberapa panil (Setya Prayoga et al., 2020) yang nantinya disajikan dalam bentuk digital. Komik strip digital dapat dibuat menggunakan berbagai media, salah satunya Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam templat presentasi, komik, poster, dan lain sebagainya (Alfian et al., 2022). Banyaknya templat yang tersedia pada Canva memudahkan pendidik dalam membuat media ajar digital. Pemilihan aplikasi Canva sebagai media pembuatan media ajar didasari oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan keberhasilan dalam pembuatan media ajar. Dalam penelitian Nina (Puspitaloka, Nurjanah, et al., 2024) disebutkan bahwa murid menjadi lebih antusias pada pembelajaran dengan menggunakan aplikasi.

Edukasi pembuatan komik strip digital di SDN 02 Karangreja merupakan menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam mengembangkan media ajar digital pada era yang serba digital. Pendidik dapat dengan mudah membuat komik strip digital dengan memanfaatkan templat yang tersedia pada Canva. Manfaat edukasi pembuatan komik strip digital antara lain adalah: meningkatkan kemampuan guru di SDN 02 Karangreja dalam pembuatan media ajar digital, meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN, serta mendukung terwujudnya pembelajaran abad 21. Program PKM ini akan memberikan keterampilan kepada guru SDN dalam membuat komik strip digital yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SDN.

2. PERMASALAHAN MITRA

Pada era digital, guru dituntut untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun masih terdapat guru yang gagap teknologi. Maka dari itu, perlunya diadakan pelatihan bagi guru agar dapat memfasilitasi siswa sehingga siswa dapat menjelajah informasi yang lebih luas melalui teknologi (Harahap, 2019).

Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di SDN tentang cara membuat media komik strip digital yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dan menggunakannya di kelas. Kegiatan ini juga mendukung program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka), yang memberi kesempatan bagi guru SDN untuk mengembangkan wawasan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Dengan demikian, diharapkan mereka dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sesuai dengan kebutuhan di era digital.

3. METODOLOGI

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di salah satu kelas di SDN 02 Karangreja, Kecamatan Pebayuran, Kabupaten Bekasi. Adapun waktu pelaksanaan PKM yaitu pada Sabtu, 1 Februari 2025, dan dihadiri oleh 14 orang guru di SDN 02 Karangreja.

Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan yang diuraikan sebagai berikut (Puspitaloka, Karlina Ambarwati, et al., 2024):

- a. Persiapan PKM: Tahap pertama melibatkan koordinasi dengan mitra kegiatan yakni perizinan

kepada pihak SDN 02 Karangreja untuk memastikan terselenggaranya PKM bagi seluruh guru.

- b. Pelaksanaan PKM: Tahap ini meliputi pengenalan aplikasi Canva dan alat-alatnya, demonstrasi, praktik langsung dengan aplikasi Canva, serta pendampingan peserta workshop untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menggunakan aplikasi tersebut.
- c. Monitoring dan Evaluasi: Tahap terakhir melibatkan pengamatan terhadap penggunaan aplikasi Canva. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner tanggapan, yang kemudian dianalisis menggunakan persentase untuk memberikan gambaran deskriptif terhadap data.

hadir yang sudah disiapkan, tertera pada gambar. Gambar 1. Persiapan PKM



Gambar 1. Persiapan PKM

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 1 Februari 2025 di SDN 02 Karangreja, Kabupaten Bekasi.

Program ini melalui beberapa tahapan yang telah dilakukan sebagai berikut:

Persiapan

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui pelatihan terkait implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, dimulai dengan mempersiapkan segala keperluan pelatihan, seperti bahan presentasi, laptop, proyektor, dan sebagainya. Langkah selanjutnya adalah, panitia PKM menginstruksikan para peserta untuk melakukan pengisian daftar

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai pada saat para peserta memasuki ruangan yang telah disediakan. Tahapan ini dibagi menjadi tiga bagian utama yakni, penyampaian materi, praktik, dan diskusi. Pada saat penyampaian materi, terdapat pembicara yang memberikan informasi mengenai media pembelajaran, penggunaan aplikasi canva serta pengenalan digital comic strip sebagai inovasi baru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam tahapan ini, panitia menayangkan slide ppt untuk menyampaikan materi dengan jelas dan terstruktur, disertai dengan visualisasi digital comic strip. Pada saat penyampaian materi, pembicara berinteraksi dengan para peserta dengan menanyakan terkait pengalaman para guru dalam menggunakan Digital Comic Strip sebagai media pembelajaran. Namun, dari 10 guru yang menjadi peserta, tidak ada dari mereka yang menggunakan media ini

pada saat proses belajar-mengajar di kelas. Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 2. Sesi penyampaian materi

Sesi selanjutnya adalah praktik atau pengimplementasian materi dimana sesi ini memberikan kesempatan kepada para peserta untuk praktek secara langsung membuat digital komik strip menggunakan aplikasi canva yang tersedia di laptop dan ponsel masing-masing peserta. Dalam sesi ini, panitia PKM memberikan panduan langkah demi langkah dalam mempraktekan pembuatan digital komik strip. Adapun langkah-langkah pembuatan digital comic strip adalah: buka aplikasi Canva untuk membuat komik strip; ketik kata kunci "komik strip" pada bagian pencarian; pilih template komik yang akan digunakan; untuk melengkapi isi komik, pilih menu elemen; cari elemen yang cocok untuk digunakan di komik strip; susun elemen sesuai dengan posisi yang diinginkan; pilih menu text untuk memulai percakapan; lakukan langkah tersebut secara berulang-ulang hingga komik selesai dibuat.

Pada sesi ini, panitia PKM turut serta dalam membantu dan mengawasi jalannya pelatihan agar para peserta dapat mempraktekkan pembuatan digital komik

strip dengan maksimal. Selanjutnya pada sesi diskusi, panitia PKM memberikan kesempatan kepada para peserta yang memiliki pertanyaan untuk mengajukannya. Panitia dan peserta berdiskusi terkait penggunaan canva secara lebih efektif. Para peserta dituntut untuk aktif berkontribusi dan ikut serta dalam sesi diskusi. Adapun tujuan dari diskusi ini adalah untuk mengetahui pemahaman peserta serta mengatasi kesulitan dan hambatan yang terjadi pada saat proses pembuatan digital komik strip. Gambar 3. Sesi Praktik. Gambar 4. Sesi diskusi dan tanya jawab.



Gambar 3. Sesi Praktik



Gambar 4. Sesi diskusi dan tanya jawab

Evaluasi

Pada tahap ini, angket kepuasan diberikan kepada peserta untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Angket ini bertujuan untuk menilai berbagai aspek, baik itu kejelasan informasi yang diberikan, kualitas penyampaian materi, alokasi waktu penyampaian materi dan praktek dan manfaat pelatihan digital comic strip bagi peserta.

Adapun hasil angket yang telah disebarakan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dan memberikan feedback yang positif terhadap kegiatan pengabdian masyarakat. Sebagian besar peserta memilih opsi “setuju” dan “tidak setuju” pada pertanyaan yang berkaitan dengan tingkat kepuasan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan baik dari segi penyampaian materi, praktik, dan sesi tanya jawab. Persentase angket ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

No	Pernyataan	S	T	S	S
		T	S	S	S
		S			
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta			50%	50%
2.	Cara pemateri menyajikan materi sangat menarik			47%	48%

3.	Waktu yang disediakan sesuai dengan penyampaian materi dan kegiatan praktek			43%	56%
4.	Peserta berminat untuk mengikuti Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini karena sesuai dengan kebutuhan peserta			41%	58%
5.	Panitia yang terlibat memberikan pelayanan sesuai dengan ekspektasi peserta			72%	22%
6.	Setiap pertanyaan dan keluhan ditindaklanjuti oleh panitia yang terlibat.			50%	50%
7.	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara berkelanjutan			43%	56%
8.	Peserta mendapatkan manfaat dari kegiatan PKM yang berlangsung			39%	61%
9.	Kegiatan PKM berhasil meningkatkan pengetahuan peserta			45%	54%

	untuk membuat media belajar semakin menarik			%	%
10.	Secara keseluruhan, peserta puas terhadap kegiatan pengabdian yang dilaksanakan.			43,5%	56,5%

Berisi kesimpulan saja, tidak perlu ada saran untuk artikel ilmiah

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala sekolah, guru-guru dan staf SD Negeri 02 Karang Reja, Kabupaten Bekasi atas kesempatan yang diberikan untuk menyelenggarakan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan pelatihan Digital Comic Strip bagi Guru Sekolah Dasar menunjukkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan mendapat antusiasme dan feedback yang positif dari para peserta. Tentu kegiatan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan Guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komik strip menggunakan aplikasi canva. Partisipasi aktif dari peserta menjadi faktor keberhasilan pelatihan ini. Berdasarkan angket yang disebar, terlihat adanya peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan fitur-fitur Canva.

Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan digital komik strip menggunakan aplikasi canva ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta, khususnya guru-guru di SDN Karang Reja 02 Bekasi. Dengan memperhatikan dan menerapkan saran-saran yang sudah diberikan, diharapkan kegiatan pembuatan digital komik strip dapat dimaksimalkan, sehingga memberikan dampak yang lebih besar bagi pengembangan keterampilan Guru dan kualitas pembelajaran di SDN Karang Reja 02 Bekasi.

5. KESIMPULAN

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Akbar, A., & Noviani, D. N. (n.d.). *TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI INDONESIA*.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>
- Fitriah, D., Meggie, D., & Mirianda, U. (n.d.). *KESIAPAN GURU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI*.
- Harahap, L. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*.
- Martin, Y., Montessori, M., & Nora, D. (n.d.). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar*. <https://doi.org/10.38035/trj.v4i3>
- Mubarokah, L., Azizah, U. N., Riyanti, A., Nugroho, B. N., & Sandy, T. A. (2021). Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(9), 1349–1358. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i9.224>

- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (n.d.). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa, 1*, 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Puspitaloka, N., Karlina Ambarwati, E., Nurhasanah, E., Cahyana, Y., Azzahra, R., Nurjanah, K. D., Nisa, A., & Ardiyani, M. (2024). *Nomor 4, Desember 2024, hal. 8*, 3899–3906.
- Puspitaloka, N., Nurjanah, K. D., & Oektavia, L. (2024). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI SISWA SMK DI KARAWANG. *Jurnal Abdi Insani, 11(2)*, 1969–1977. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1355>
- Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). PERAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi, 6(2)*.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika, 4(2)*, 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Setya Prayoga, D., Teknologi dan Bisnis Asia Malang, I., & Korespondensi, P. (2020). TEKNIK MEMBUAT KOMIK STRIP DIGITAL. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSA)* (Vol. 04, Issue 02).
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Transformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2(1)*, 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Singaperbangsa Karawang, U. (2023). Strategi Manajemen Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital Desta Mayang Arum. *Journal Management Education, 1(2)*.