

PENYUSUNAN BAHAN AJAR BERBASIS COMIC AI SEBAGAI MEDIA KREATIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 LEMBAR SELATAN

**Baiq Yuni Wahyuningsih^{1*}, Ida Ermiana², Fitri Puji Astria³,
Vivi Rachmatul Hidayati⁴, Ni Made Yeni Suranti⁵, Wahyu Febrian⁶**
^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram,
Indonesia

E-mail: baiqyuniwahyu27@staff.unram.ac.id

ABSTRAK

SDN 3 Lembar Selatan terletak di kecamatan Lembar, kabupaten Lombok Barat, NTB, dengan jumlah siswa yang sebagian besar berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Lokasi ini berada di wilayah dengan potensi geografis dan sumber daya lokal yang mendukung pengembangan pendidikan, namun memiliki keterbatasan dalam akses terhadap teknologi dan inovasi pembelajaran modern. Tenaga pendidik di sekolah ini sebagian besar masih membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dengan cara membekali guru dengan kemampuan menyusun bahan ajar interaktif berbasis *Comic AI (Artificial Intelligence)*, sehingga mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian dilakukan dalam 3 tahapan: sosialisasi, pelatihan dan evaluasi. Respons guru terhadap kegiatan ini sangat positif. Berdasarkan hasil survei kepuasan guru diperoleh data 85% sangat puas, 15% puas, dan tidak ada yang menyatakan kurang puas. Secara umum, hasil *post-test* menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi, dengan mayoritas peserta mampu menjawab benar di hampir semua *item* pertanyaan. Rata-rata persentase jawaban benar mencapai 92,7%, yang menandakan bahwa *workshop* telah berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang konsep, manfaat, dan penerapan *Comic AI* dalam pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih perlu diperkuat, khususnya pemahaman mengenai teknologi dasar *Comic AI* serta fungsi aplikasi pendukung seperti Canva.

Kata Kunci: Bahan Ajar; *Comic AI*; Interaktif; Media Kreatif

ABSTRACT

SDN 3 Lembar Selatan is located in Lembar district, West Lombok regency, West Nusa Tenggara, with a student population mostly from lower-middle economic backgrounds. This location is in an area with geographical potential and local resources that support educational development, but has limited access to modern learning technology and innovation. The teaching staff at this school mostly still need training to improve their competence in utilizing technology as a learning medium. This community service aims

to improve teacher competence by equipping teachers with the ability to develop interactive teaching materials based on Comic AI (Artificial Intelligence), so that they can create interesting and relevant learning media. This program was carried out in 3 stages: socialization, training, and evaluation stages. Based on the results of the satisfaction survey, it shows that 85% of teachers stated that they were very satisfied, 15% of teachers were satisfied, and no participants were dissatisfied with this present community service. In general, the post-test results show a very good level of success, with the majority of participants being able to answer almost all questions correctly. The average correct answer percentage reached 92.7%, indicating that the workshop successfully improved teachers' understanding of the concept, benefits, and application of Comic AI in learning. However, several aspects still need strengthening, particularly in understanding the basic technology of Comic AI and the functionality of supporting applications like Canva.

Keywords: *Comic AI ; Creative Media; Interactive; Teaching Materials*

Article History:	
Diterima	: 02-08-2025
Disetujui	: 01-09-2025
Diterbitkan <i>Online</i>	: 15-09-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 3 Lembar Selatan terletak di kecamatan Lembar, kabupaten Lombok Barat, NTB, dengan jumlah siswa yang sebagian besar berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Lokasi ini berada di wilayah dengan potensi geografis dan sumber daya lokal yang mendukung pengembangan pendidikan, namun memiliki keterbatasan dalam akses terhadap teknologi dan inovasi pembelajaran modern. Mayoritas masyarakat sekitar bekerja di sektor pertanian dan perikanan, dengan tingkat literasi teknologi yang relatif rendah.

Jumlah guru yang terdapat di SDN 3 Lembar Selatan sebanyak 12 orang, sementara jumlah siswa yaitu 150 siswa. Beberapa fasilitas yang dimiliki sekolah yaitu 6 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan. Selanjutnya Kondisi social ekonomi para siswa di sekolah ini yaitu 70% siswa berasal dari keluarga petani atau nelayan dengan penghasilan di bawah rata-rata regional. SDN 3 Lembar Selatan memiliki sejumlah tantangan yang khas. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran, seperti perpustakaan yang minim koleksi buku, sarana laboratorium yang belum memadai, serta akses internet yang terbatas. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang semakin relevan di era digital saat ini. Pengembangan bahan ajar yang berbasis elektronik dan interaktif dibutuhkan dalam rangka memenuhi tantangan yang kian hari kian dinamis (Utami & Rahmawati, 2019). Serdyukov (2017) menyatakan bahwa inovasi yang dilakukan pada teori dan praktik pembelajaran, serta semua aspek lain yang mendukung bertujuan untuk meningkatkan kualitas siswa atau pembelajar untuk menjalani kehidupan di masa depan.

Selain itu, tenaga pendidik di sekolah ini sebagian besar masih membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan mendesak di sekolah ini. Dari segi akademik, meskipun siswa memiliki semangat belajar yang tinggi, rata-rata hasil belajar mereka masih di bawah standar yang diharapkan. Hal ini diduga disebabkan oleh minimnya penggunaan bahan ajar yang inovatif dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Arsanti (2018) mengemukakan bahwa kurangnya penggunaan bahan ajar akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa SDN 3 Lembar Selatan sangat membutuhkan program pengabdian yang dapat membantu guru dan siswa menggunakan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Di sisi lain dari segi potensi wilayah, kecamatan Lembar merupakan pintu gerbang utama menuju Pulau Lombok melalui Pelabuhan Lembar, yang memberikan peluang untuk mengenalkan inovasi pendidikan berbasis teknologi kepada masyarakat luas. Hal tersebut akan berpengaruh pada peningkatan kualitas pendidikan yang merupakan salah satu manfaat dari perkembangan teknologi (Panjaitan & Rasyid, 2023).

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan analisis situasi dan diskusi dengan mitra di SDN 3 Lembar Selatan, teridentifikasi permasalahan prioritas yang menjadi fokus dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga potensi mereka untuk memahami konsep Matematika secara optimal belum sepenuhnya tercapai. **Kurangnya bahan ajar berbasis teknologi** yang ditunjukkan dengan pembelajaran di SDN 3 Lembar Selatan yang masih didominasi oleh metode konvensional dengan bahan ajar berupa buku teks atau materi cetak. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam penyampaian materi yang mampu menarik perhatian siswa. Media berbasis teknologi, seperti *Comic AI*, yang memiliki potensi untuk menyajikan pembelajaran secara visual dan menarik, belum tersedia. Bahan ajar semacam ini dinilai penting untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran Matematika yang sering dianggap abstrak oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan di kelas umumnya kurang interaktif, sehingga siswa sulit untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media visual yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran Matematika, seperti animasi, video, atau aplikasi interaktif, hampir tidak digunakan. Akibatnya, siswa kurang mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Hal di atas salah satunya disebabkan oleh sebagian besar guru di SDN 3 Lembar Selatan tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk mengembangkan atau menggunakan teknologi pendidikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya yaitu: a) Minimnya pelatihan yang relevan serta keterbatasan akses terhadap informasi dan sumber daya teknologi pendidikan; b) Guru merasa kesulitan untuk memanfaatkan perangkat lunak atau aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran interaktif di kelas.

Hingga saat ini, belum ada program pelatihan rutin yang diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Ketidakhadiran pelatihan ini membuat guru sulit untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang. Akibatnya, inovasi dalam pembelajaran menjadi terhambat, dan potensi pemanfaatan teknologi tidak terealisasi. Permasalahan di atas menunjukkan perlunya intervensi yang komprehensif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 3 Lembar Selatan. Fokus kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

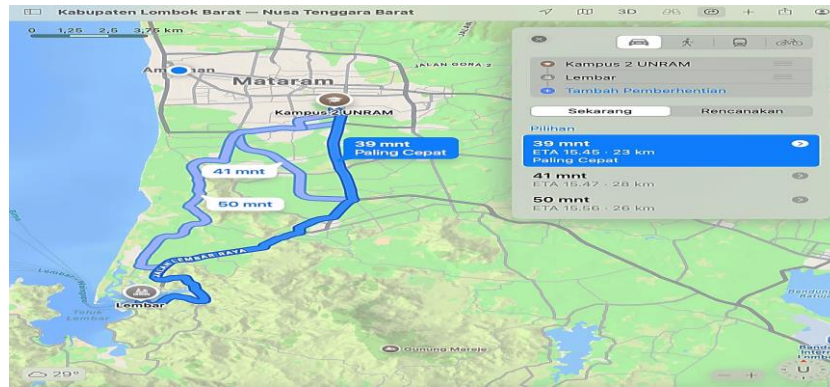
Berdasarkan uraian di atas, solusi yang ditawarkan adalah mengadakan kegiatan Pengabdian dengan bertema Penyusunan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Comic AI* Sebagai Media Kreatif Dalam Pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada guru-guru di SDN 3 Lembar Selatan untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam mempersiapkan perencanaan proses pembelajaran, khususnya bahan ajar. Adapun tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu dengan menggunakan teknologi seperti *Comic AI* guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dalam menyampaikan materi di kelas, sehingga proses pembelajaran yang alami siswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan akan berakibat pada meningkatnya motivasi serta hasil belajar yang diperoleh siswa.

Langkah konkret yang dilakukan untuk mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 3 Lembar Selatan adalah menyelenggarakan pelatihan yang komprehensif bagi para guru yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti animasi, video, aplikasi interaktif, dan *Comic AI*. Pelatihan ini dirancang secara sistematis, dimulai dari konsep umum hingga ke penerapan khusus di kelas. Langkah ini dinilai efektif sesuai dengan hasil studi terkait contoh media yang relevan dengan mata pelajaran Matematika atau yang lainnya (Andini et al, 2024; Norenza & Zunurahma, 2024; Sani, 2024).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan *workshop* penyusunan bahan ajar interaktif berbasis *Comic AI* ini merupakan salah satu bentuk Pengabdian yang dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram kepada guru-guru di SDN 3 Lembar Selatan yang berjumlah 13 orang. Kegiatan ini telah dilaksanakan secara tatap muka pada Selasa, 12 Agustus 2025 dengan melibatkan dosen, Kepala Sekolah, serta para guru.



Gambar 1. Peta lokasi SDN 3 Lembar Selatan.



Gambar 2. Tampak Depan Gerbang SDN 3 Lembar Selatan.

SDN 3 Lembar Selatan berjarak sekitar 38-40 KM dari kampus PGSD Universitas Mataram yang dapat ditempuh selama 41 menit dengan berkendara. Gambar di atas merupakan tampak depan gerbang SDN 3 Lembar Selatan dengan latar warna oranye dan biru.

2. Instrumen Kegiatan

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan *workshop* penyusunan bahan ajar interaktif berbasis *Comic AI* di SDN 3 Lembar Selatan terbagi menjadi dua, yaitu instrumen pelaksanaan dan instrumen evaluasi. Instrumen pelaksanaan mencakup perangkat pendukung teknis berupa laptop, proyektor, jaringan internet, serta aplikasi ChatGPT dan Canva yang digunakan sebagai media utama dalam praktik pembuatan *Comic AI*. Sementara itu, instrumen evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan dan peningkatan kompetensi guru. Instrumen evaluasi terdiri dari kuesioner, lembar observasi, wawancara, dan tes (*pre-test/post-test*). Kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan, persepsi, serta kendala yang dialami guru selama mengikuti *workshop*. Lembar observasi dipakai untuk menilai partisipasi dan keterlibatan guru dalam setiap sesi, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali pengalaman mendalam serta harapan guru terhadap keberlanjutan program. Adapun *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai konsep, manfaat, serta penerapan *Comic AI* dalam pembelajaran. Dengan kombinasi instrumen tersebut, evaluasi kegiatan dapat dilakukan secara komprehensif, baik dari sisi proses maupun hasil.

3. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PkM di SDN 3 Lembar Selatan dirancang secara sistematis untuk mengatasi permasalahan mitra yang telah diidentifikasi, yaitu minimnya media pembelajaran interaktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Matematika. *Tahap Pertama* yaitu sosialisasi yang bertujuan untuk memperkenalkan program kepada pihak sekolah, termasuk guru, siswa, dan komite sekolah. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pertemuan awal: Mengadakan rapat koordinasi dengan kepala sekolah, guru, dan staf untuk memaparkan tujuan, manfaat, serta tahapan program.

Tahap Kedua yaitu pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) Penyampaian materi pada sesi 1 dengan topik “Tren Media Pembelajaran Kreatif di Era Digital” yang bertujuan untuk memberikan wawasan kepada guru tentang pentingnya inovasi media dalam mendukung pembelajaran abad 21; 2) Penyampaian materi pada sesi 2 dengan topik “Pengenalan Konsep *Comic AI*”. Pada sesi ini peserta diperkenalkan pada guru salah satu alternatif media pembelajaran kreatif yaitu *Comic AI* yang dapat disusun untuk pembelajaran dikelas; dan 3) Penyampaian materi pada sesi 3 yaitu langkah-langkah penyusunan *Comic* dengan bantuan ChatGPT dan Canva yang dilanjutkan dengan pendampingan teknis dilakukan untuk memberikan bimbingan langsung selama proses pelatihan untuk memastikan setiap peserta memahami dan mampu mengimplementasikan keterampilan yang diajarkan.

Tahap Ketiga yaitu evaluasi, kegiatan ini bertujuan untuk memastikan kelancaran penerapan program serta mengevaluasi hasil yang dicapai. Proses yang dilakukan meliputi: 1) evaluasi keterampilan guru, dilakukan untuk menilai peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan melalui pengisian kuisisioner dan wawancara, 2) rapat evaluasi dilakukan dengan mengadakan diskusi dengan mitra untuk membahas keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan program.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini diawali dengan pemberian sambutan oleh Bapak Warsimin selaku Kepala Sekolah dilakukan sebagai pembuka kegiatan pengabdian dan dilanjutkan dengan sambutan yang diberikan oleh Ketua Tim Pengabdian yaitu Baiq Yuni Wahyuningsih. Secara umum pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan memberikan pengenalan pembuatan *Comic AI* berbantuan Canva dan ChatGPT. Pelaksanaan Pengabdian dilakukan dalam tiga tahapan besar, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Adapun rincian pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut.

1. Tahap Sosialisasi

Kegiatan diawali dengan sosialisasi program yang bertujuan memperkenalkan konsep pengabdian kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah dan guru. Pada tahap ini, tim pelaksana mengadakan rapat koordinasi dengan kepala sekolah dan para guru untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta rencana pelaksanaan kegiatan. Sosialisasi ini menjadi langkah penting untuk membangun pemahaman bersama, sekaligus menjalin

komitmen antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Hasil dari tahap ini adalah adanya dukungan penuh dari pihak sekolah serta keterbukaan guru untuk mengikuti program secara aktif.

2. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Pelatihan terdiri atas beberapa sesi, dimulai dengan pemaparan materi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian. Sesi pertama dengan topik “Tren Media Pembelajaran Kreatif di Era Digital” yang bertujuan untuk memberikan wawasan kepada guru tentang pentingnya inovasi media dalam mendukung pembelajaran abad 21. Bagaimana inovasi media pembelajaran berperan dalam peningkatan motivasi belajar siswa, pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi serta memfasilitasi berbagai gaya belajar yang bertujuan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yang menyangkut kreativitas, kolaborasi, komunikasi dan berpikir kritis.

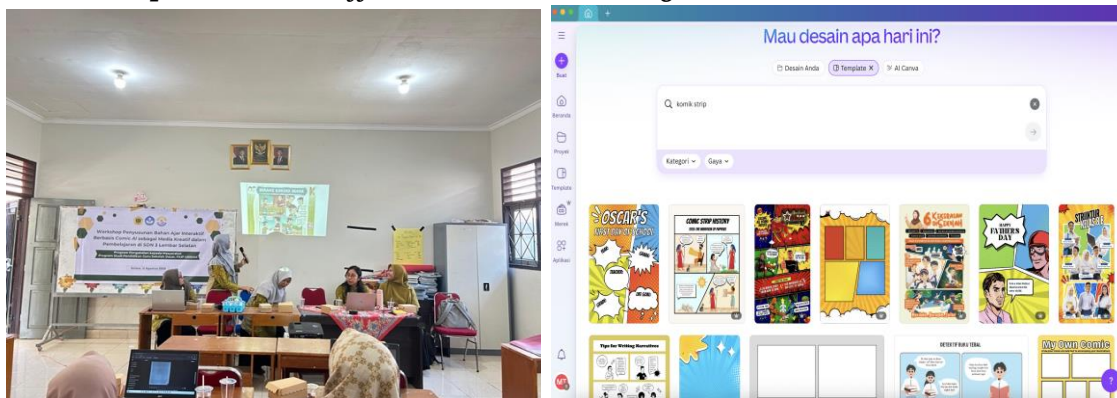
West et al (2016) menyatakan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Selain itu, disampaikan juga tentang tren media pembelajaran kreatif yang dapat dimanfaatkan di Era Digital seperti: 1) Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan quizizz, wordwall dan lainnya; 2) *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*, yaitu pengalaman belajar berbasis dunia nyata plus elemen digital atau dunia virtual imersif. AI tidak sekadar mempengaruhi cara manusia berinteraksi dengan teknologi, tetapi juga memiliki dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan (Sururina dan Kowi, 2024); 3) Platform Kolaboratif yaitu media daring untuk kerja sama realtime seperti Padlet, Canva, *Google Workspace* dan lainnya; 4) Video interaktif dan *Microlearning*, yaitu video pembelajaran dengan kuis, pertanyaan atau cabang pilihan untuk belajar singkat namun mendalam seperti *educaplay*; 5) *Artificial intelligence* dalam pembelajaran, yaitu penggunaan AI untuk analisis data belajar siswa serta memberikan materi sesuai kebutuhan individu seperti ChatGPT, Duolingo, Ruangguru AI dan lainnya. Dengan demikian dari pemaparan materi sesi 1 oleh anggota tim yaitu Vivi Rachmatul Hidayati dan Ni Made Yeni Suranti diatas menjelaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Sesi berikutnya adalah pemaparan materi dengan topik “Pengenalan Konsep *Comic AI*”. Pada sesi ini pemateri Baiq Yuni Wahyuningsih dan Fitri Puji Astria memperkenalkan pada guru salah satu alternatif media pembelajaran kreatif yaitu *Comic AI* yang dapat disusun untuk pembelajarn dikelas. *Comic AI* memanfaatkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelegence*) untuk membuat komik secara mudah dan cepat. Hal ini dapat mendukung kreativitas guru, menghemat waktu serta memberikan akses yang luas bagi guru untuk merancang dan menyusun komik yang diinginkan sesuai dengan pelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Contoh aplikasi *Comic AI* yang dapat digunakan yaitu: 1) ChatGPT + Canva (untuk menyusun ide cerita dan visualisasi), 2) Pixton, 3) *Comic Draw*, 4) *Storyboard That*, 5) Toondoo dan sebagainya.



Gambar 3. Pemaparan Materi pada Sesi 1.

Beberapa keunggulan *Comic AI* jika digunakan dalam pembelajaran yaitu praktis (tersedia banyak template), kreatif (dapat disesuaikan dengan tema, karakter, situasi kelas), interaktif (memfasilitasi diskusi, tanya jawab, kerja kelompok) dan fleksibel (bisa digunakan untuk berbagai mata pelajaran). Adapun contoh penggunaan *Comic AI* dalam pembelajaran di sekolah dasar seperti: 1) pada pelajaran IPA untuk menjelaskan siklus air melalui tokoh Si Tetes Air, 2) pada pelajaran PPKn menyajikan cerita tentang pentingnya gotong royong dan 3) pelajaran Matematika dapat menyajikan cerita berbelanja untuk mengajarkan operasi hitung atau pengukuran berat dan sebagainya. Setelah itu, pemateri juga menjelaskan kepada guru tentang bagian-bagian yang terdapat pada komik agar guru-guru dapat memahami dan dapat langsung mempraktekkan untuk pembuatan 1-2 panel komik, Adapun bagian-bagian komik yang disampaikan yaitu *panel, gutter, speech balloon, caption, sound effect, characters, background* dan *title*.



Gambar 4. Pemaparan Materi pada Sesi 2.

Selanjutnya pada sesi ketiga, pemateri Ida Ermiana memaparkan materi langkah-langkah penyusunan *Comic AI* sebagai media kreatif dalam pembelajaran. Pada tahap ini guru dijelaskan setiap langkah dalam merancang komik, dimulai dari menentuka judul dan skenario cerita/*script* yang akan dimasukkan ke komik. Setelah guru memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru dapat memanfaatkan *chatbot* ChatGPT untuk membantu menyusun skenario dan *script* cerita serta penentuan karakter/tokoh yang terdapat dalam komik. Setelah itu guru dapat mengakses Canva untuk kemudian memilih komik strip dan menentukan template yang akan digunakan. Pada Canva tersedia banyak templat yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam membuat bahan ajar. Penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat

mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan penyampaian materi tersebut diharapkan guru dapat membuat rancangan bahan ajar interaktif dimulai dari skenario dengan bantuan ChatGPT serta desain *Comic* sesuai bidang studi/pelajaran masing-masing dengan bantuan Canva.

Setelah penyampaian semua materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktek penyusunan komik dengan 1-2 panel. Pada bagian ini, peserta dituntut untuk mengintegrasikan komik digital yang mereka buat ke dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar melalui alur cerita, ilustrasi, dan dialog visual. Selama praktik, tim pelaksana memberikan pendampingan teknis secara intensif untuk memastikan setiap guru mampu mengoperasikan aplikasi yang diperkenalkan dan menghasilkan produk bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum. Pada sesi praktik *workshop*, peserta yang terdiri dari guru-guru SDN 3 Lembar Selatan mendapat kesempatan untuk secara langsung mencoba membuat komik pembelajaran berbasis *Comic AI*. Pendampingan dilakukan secara intensif oleh Tim agar setiap peserta dapat memahami langkah-langkah teknis pembuatan komik mulai dari merancang ide cerita, memilih karakter, hingga menyusun dialog dan latar komik sesuai materi pelajaran.



Gambar 5. Pemaparan Materi pada Sesi 3.

Dalam prosesnya, peserta terlihat antusias menggunakan perangkat laptop masing-masing untuk mengakses aplikasi desain seperti Canva dan ChatGPT. Beberapa peserta fokus menyusun panel komik dengan memasukkan gambar karakter dan teks, sementara yang lain berusaha menyesuaikan tata letak agar komik tampak lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Tim PkM memberikan bimbingan secara langsung di setiap kelompok, membantu peserta yang mengalami kesulitan teknis, misalnya saat mengatur ukuran panel, memilih template, atau menambahkan elemen visual yang sesuai. Pendampingan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memberikan arahan pedagogis, seperti bagaimana menyesuaikan cerita dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa SD. Suasana praktik berlangsung aktif, kolaboratif, dan penuh semangat. Guru saling berdiskusi, bertukar ide, serta mencoba mengembangkan kreativitas masing-masing. Hasil dari sesi praktik ini adalah draf komik pembelajaran sederhana yang siap digunakan sebagai media ajar, sekaligus menjadi bukti nyata peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran kreatif di kelas.



Gambar 6. Pendampingan Praktik Pembuatan *Comic AI*.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi atau terakhir ini dilakukan untuk mengukur keberhasilan program. Evaluasi dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner dan *post-test* kepada semua peserta kegiatan. Kuesioner digunakan untuk melihat respon, kepuasan, dan persepsi guru sebagai peserta kegiatan *workshop* dan *post tes* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman setelah mengikuti pelatihan. Pelaksanaan program pengabdian memberikan sejumlah hasil yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru di SDN 3 Lembar Selatan. Dari sisi keterampilan, guru yang semula terbatas pada penggunaan media konvensional kini mampu memanfaatkan aplikasi *Comic AI* untuk mendesain bahan ajar interaktif. Mereka dapat membuat komik edukasi dengan tema yang relevan, misalnya materi siklus air untuk IPA, operasi hitung dalam Matematika, dan nilai gotong royong dalam PPKn. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kapasitas pedagogis sekaligus kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Respons guru terhadap kegiatan ini juga sangat positif. Berdasarkan hasil survei kepuasan diperoleh data bahwa 85% guru menyatakan sangat puas, 15% guru menyatakan puas dan tidak ada peserta yang menyatakan kurang puas dengan pelaksanaan kegiatan PkM ini. Kepala sekolah menegaskan bahwa kegiatan *workshop* penyusunan bahan ajar interaktif berbasis *Comic AI* merupakan hal baru yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan telah sesuai dengan kebutuhan guru, terutama dalam peningkatan keterampilan penggunaan teknologi pembelajaran. Guru mengakui bahwa sebelum kegiatan, mereka jarang menggunakan media interaktif karena keterbatasan

pengetahuan dan kemampuan teknis dalam membuat media/alat peraga yang sederhana, terjangkau, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Selama ini, guru di SDN 3 Lembar Selatan relatif jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menghasilkan media atau alat peraga yang sederhana, terjangkau, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui kegiatan *Comic AI* ini, guru mendapatkan pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media kreatif yang menarik dan kontekstual, sehingga mereka merasa terbantu dalam menyampaikan materi yang biasanya dianggap sulit atau abstrak oleh siswa. Muhaimin et al (2023) mengungkapkan bahwa siswa menyukai media pembelajaran *e-Comic* dan merasa belajar dengan menggunakan *e-Comic* lebih menyenangkan. Dengan demikian melalui pelatihan *e-Comic*, guru merasa terbantu dalam merancang media kreatif yang lebih menarik dan kontekstual, misalnya untuk menjelaskan konsep abstrak pada IPA, operasi hitung dalam Matematika, maupun nilai-nilai karakter dalam PPKn. Hal ini sejalan dengan Sumantri dan Putri (2021) bahwa penggunaan *e-Comic* akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa secara aktif, efektif, dan menyenangkan. Mitra juga menyampaikan harapan agar kegiatan pengabdian semacam ini dapat dilanjutkan secara berkesinambungan, sehingga kompetensi guru semakin meningkat dan pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif serta sesuai dengan tuntutan abad 21. Dengan adanya pelatihan *e-Comic*, sekolah merasa mendapatkan inspirasi baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus membuka peluang bagi guru untuk mengintegrasikan inovasi digital ke dalam praktik mengajar sehari-hari.

Secara umum, hasil *post-test* menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat baik, dengan mayoritas peserta mampu menjawab benar di hampir semua item pertanyaan. Rata-rata persentase jawaban benar mencapai 92,7%, yang menandakan bahwa *workshop* telah berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang konsep, manfaat, dan penerapan *Comic AI* dalam pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih perlu diperkuat, khususnya pemahaman mengenai teknologi dasar *Comic AI* serta fungsi aplikasi pendukung seperti Canva.

Di samping hal tersebut, beberapa kendala juga dialami dalam kegiatan ini seperti keterbatasan perangkat teknologi di mana tidak semua guru memiliki laptop atau *smartphone* dengan spesifikasi tinggi yang mendukung penggunaan aplikasi tertentu. Selain itu, kondisi jaringan internet di sekolah masih kurang stabil sehingga kadang menghambat proses eksplorasi aplikasi secara maksimal. Waktu pelatihan yang terbatas juga membuat beberapa guru merasa perlu adanya kesempatan tambahan untuk berlatih secara mandiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema *workshop* penyusunan bahan ajar interaktif berbasis *Comic AI* di SDN 3 Lembar Selatan ini telah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana. Seluruh rangkaian kegiatan—mulai dari sosialisasi, pelatihan, praktik, hingga evaluasi—dapat diikuti dengan antusias oleh guru-guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi guru dalam memanfaatkan

teknologi, khususnya *Comic AI*, untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Guru-guru yang sebelumnya terbatas pada penggunaan media konvensional kini mampu mengembangkan komik digital sebagai bahan ajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan abad 21. Respon positif dari peserta dan dukungan kepala sekolah menegaskan bahwa program ini bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

Dengan demikian, diperlukan pelatihan lanjutan secara rutin agar guru semakin mahir dan percaya diri dalam mengintegrasikan *Comic AI* maupun media digital lainnya ke dalam pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat meningkatkan dukungan sarana prasarana, khususnya perangkat komputer/laptop dan jaringan internet yang memadai, agar implementasi media berbasis teknologi dapat berjalan optimal. Guru diharapkan mulai mengintegrasikan hasil pelatihan ke dalam RPP/modul ajar, sehingga penggunaan *Comic AI* tidak hanya bersifat insidental tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang sistematis

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram atas dukungan pendanaan yang telah diberikan, serta kepada SDN 3 Lembar Selatan sebagai mitra dan guru-guru yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan e-Comic Berbasis AI "Petinju"(Petualangan Tino Jujur) tentang Materi Perilaku Terpuji pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 243-263. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v7i1.6956>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan bahan ajar mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo*, 1(2), 71-90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399-405. <https://doi.org/10.51494/JPDF.V4I1.814>
- Norenza, Z., & Zunurahma, F. C. (2024). Analisa Penggunaan Perangkat Digital Dalam Pembuatan Komik Digital: ChatGPT. *Jurnal Kreatif: Karya Pengabdian Untuk Masyarakat Aktif Dan Inovatif*, 1(2), 89-103. <https://doi.org/10.64578/jkreatif.v1i02.6>
- Panjaitan, N. A. S., & Al Rasyid, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, 4(2), 484-495, <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Sani, R. M. (2024). *Pengembangan E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar* (Skripsi). Lampung:

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Serdiyukov, P. (2017). Innovation in Education: What Works, What Doesn't, and What to do About it?. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4-33. <https://doi.org/10.1108/JRIT-10-2016-0007>
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2021). Pemanfaatan komik digital pada pembelajaran ipa di kelas tinggi sekolah dasar. *PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 67-73. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/maddana/article/view/5607>
- Sururina, I., & Kowi, M. S. (2024, December). Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam Menghadapi Era Data Tinjauan Perspektif Islam. In *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science*, 4(1), 232-246. <https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/article/view/1225>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Sumber*, 13(44), 83-93. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Utami, D. A., & Rahmawati, L. E. (2020). Pengembangan Bahan ajar berbasis modul interaktif bagi pemelejar BIPA tingkat A1. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4747>
- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). An analysis of instructional design and technology departments. *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 869-888. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-67301-1_1