



Pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru Sekolah Dasar

Pance Mariati^{1*)}, Suharmono Kasiyun², Nafiah³, Sri Hartatik⁴, Lisa Alistiana⁵

Published online: 03 Oktober 2023

ABSTRACT

Training and Mentoring for the Digital-based Illustrated Story Creation by Elementary School Teachers at SDN Balasklumprik 1 Surabaya is an initiative aimed at enhancing the competence and creativity of teachers in developing technology-based teaching materials. The implementation method used is training and mentoring. Training is conducted through a series of practical learning sessions on the use of specialized software to create digital-based illustrated stories. After the training, teachers at SDN Balasklumprik 1 Surabaya receive ongoing mentoring in the development of digital illustrated stories. The research results indicate that this training and mentoring have had a positive impact on teachers' abilities to create creative and curriculum-relevant digital illustrated stories. Additionally, teachers have experienced an increase in motivation and self-confidence in integrating technology into the learning process. These results demonstrate that a practice-based training and mentoring approach is highly effective in enhancing teachers' competence in adopting educational technology. This research makes a significant contribution to supporting human resource development in the field of education, particularly at the elementary school level. Its findings can serve as a reference for schools and other educational institutions to develop similar training and mentoring programs to strengthen teachers' competence in integrating technology into the learning process. Furthermore, this research also underscores the importance of collaboration between the government, schools, and the community in supporting the use of technology in education.

Keywords: Training and Mentoring, Digital Illustrated Stories

Abstrak: Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Cerita Bergambar Berbasis Digital bagi Guru Sekolah Dasar di SDN Balasklumprik 1 Surabaya merupakan sebuah inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Metode pelaksanaan yang digunakan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan melalui serangkaian sesi pembelajaran praktis tentang penggunaan perangkat lunak khusus untuk menciptakan cerita bergambar berbasis digital. Setelah pelatihan, guru-guru di SDN Balasklumprik 1 Surabaya diberikan pendampingan berkelanjutan dalam pengembangan cerita bergambar digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan ini telah memberikan dampak positif pada kemampuan guru dalam menciptakan cerita bergambar digital yang kreatif dan relevan dengan kurikulum sekolah dasar. Selain itu, guru juga mengalami peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan dan pendampingan berbasis praktik sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengadopsi teknologi pendidikan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia di bidang pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hasilnya dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya untuk mengembangkan program pelatihan dan pendampingan serupa guna memperkuat kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat dalam mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Kata kunci: Pelatihan dan Pendampingan, Cerita Bergambar, Digital

¹⁻⁴ Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya Indonesia

⁵ STAI Taruna Surabaya, Indonesia

*) *corresponding author*

Pance Mariati

Email: pance_mariati@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas para pendidikanya,

yaitu para guru. Peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus sebagai fasilitator belajar (Zein, 2016). Guru juga berbagi informasi dan pengetahuan serta melatih kemampuan memecahkan masalah kepada peserta didik (Mayasari et al., 2016). Guru sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan karakter anak-anak, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan.

Pembelajaran yang inovatif di abad ke-21 fokus pada aktivitas yang mengembangkan keterampilan sesuai dengan kerangka kerja untuk keterampilan abad ke-21, yang mencakup keterampilan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan karir, kemampuan untuk berinovasi dan belajar, serta keterampilan dalam mengelola informasi, media, dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Muhali, 2019).

Perkembangan dunia teknologi dan informasi yang semakin pesat dapat memberikan alternatif bagi pendidik untuk menggunakan berbagai media pembelajaran (Rizaldi et al., 2020). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah pandangan masyarakat. Peran ilmu pengetahuan menjadi lebih dominan, yang mengharuskan individu memiliki kemampuan dan keterampilan yang tinggi untuk mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang terus berubah. Berbagai terobosan teknologi informasi baru telah muncul di berbagai sektor, termasuk dalam bidang pendidikan. Ini mencakup penggunaan alat seperti komputer, laptop, dan bahkan smartphone oleh pendidik dan siswa sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran (Akmal, H., & Susanto, H., 2018:129) dalam (Imaniyati, 2022).

Di era digital saat ini, guru perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat keras seperti komputer dan tablet, tetapi juga melibatkan kreativitas dalam menghasilkan konten pendidikan yang menarik, seperti cerita bergambar digital. Cerita bergambar digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, menggugah imajinasi siswa, dan membantu mereka memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik.

Pada era digital saat ini, literasi digital dan media semakin penting. Literasi digital mencakup penggunaan perangkat komunikasi teknologi dan kesadaran saat menggunakannya serta memanfaatkan informasi yang akurat dan berguna serta menghasilkan informasi yang akurat dan berguna di dunia digital (Coskun, 2020). Anak-anak di seluruh dunia terpapar pada berbagai bentuk media digital, termasuk buku bergambar digital, video, dan konten interaktif lainnya. Oleh karena itu, guru sekolah dasar perlu memiliki keterampilan untuk mengembangkan dan menggunakan cerita bergambar berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital penting bagi guru sekolah dasar. Kebutuhan akan literasi digital anak-anak yang sangat penting untuk ditumbuhkan sejak dini. Anak-anak perlu memahami cara menggunakan teknologi digital dengan bijak dan efektif. Pelatihan ini membantu guru dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum mereka. Media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Cerita bergambar berbasis digital dapat menjadi alat yang menarik untuk memotivasi siswa dalam membaca dan menulis. Pembuatan cerita bergambar digital melibatkan elemen-elemen kreatif dan pemecahan masalah. Guru yang terampil dalam mengembangkan cerita ini dapat menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang efektif. Guru-guru perlu meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dan alat digital. Pelatihan ini membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan teknologi. Kemajuan teknologi terus berlanjut, dan guru harus siap menghadapinya. Pembuatan cerita bergambar berbasis digital adalah keterampilan yang relevan untuk abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang di atas, pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru sekolah dasar menjadi suatu kebutuhan mendesak. Program ini dapat membantu guru memanfaatkan teknologi digital dengan lebih efektif, meningkatkan pembelajaran siswa, dan mempersiapkan generasi muda untuk masa depan yang semakin digital.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Balasklumprik 1 di Surabaya, seperti banyak sekolah dasar lainnya, dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun sebagian besar guru di sekolah ini memiliki kemampuan mengajar yang baik, tidak semua dari mereka memiliki keterampilan dalam menciptakan materi pembelajaran berbasis teknologi, seperti cerita bergambar digital.

Perubahan dunia pendidikan yang didorong oleh perkembangan teknologi digital menimbulkan kebutuhan mendesak untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru SDN Balasklumprik 1 agar mereka dapat mengembangkan cerita bergambar digital yang inovatif dan relevan dengan kurikulum. Dengan meningkatnya akses siswa terhadap perangkat digital, kemampuan guru dalam menciptakan konten pendidikan yang menarik menjadi sangat penting.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru-guru sekolah dasar di SDN Balasklumprik 1 Surabaya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti konkret mengenai peningkatan kompetensi guru dan dampak positifnya terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar ini.

BAHAN DAN METODE

Metode pelatihan menggunakan metode Training of Trainer (TOT) mengikuti pendekatan di mana materi pertama kali disampaikan melalui ceramah, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para peserta pelatihan. Pendekatan ini dianggap efektif karena peserta pelatihan akan mengalami transfer pengetahuan yang lebih efisien. Ini terjadi karena peserta pelatihan berperan aktif dalam menyampaikan materi pelatihan tersebut, sehingga mereka merasa bahwa kegiatan pelatihan tersebut memiliki manfaat yang konkret bagi mereka. Peserta pelatihan terdiri dari guru sekolah dasar sebanyak 30 orang. Pelaksanaan kegiatan bertempat di SDN Balasklumprik 1/434 Surabaya yang beralamat di Jl. Raya Balas Klumprik, Balasklumprik, Kec. Wiyung, Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur.

Pada tahap awal perencanaan, kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru sekolah dasar dimulai dengan menyusun tujuan dan sasaran yang jelas. Tujuan utama kegiatan adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selanjutnya, membentuk tim pelaksana yang terdiri dari fasilitator yang memiliki pengetahuan tentang cerita bergambar digital dan seorang koordinator program. Menentukan lokasi dan waktu pelatihan serta menyediakan fasilitas komputer dan akses internet yang memadai.

Tahap selanjutnya yakni tahap persiapan kegiatan. Pada tahap ini, persiapan materi pelatihan menjadi fokus utama. Materi pelatihan yang terstruktur harus disiapkan dengan baik. Materi tersebut mencakup pengenalan konsep cerita bergambar digital, pemilihan perangkat lunak yang tepat, dan panduan penggunaan perangkat lunak tersebut. Selain itu, perlengkapan teknis seperti perangkat lunak yang diperlukan harus diinstal pada komputer di lokasi pelatihan. Perlengkapan proyektor atau layar juga harus tersedia untuk presentasi.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, proses dimulai dengan registrasi peserta saat mereka tiba. Peserta akan menerima materi pelatihan sebagai panduan selama kegiatan. Sesi pertama berfokus pada pengenalan konsep dasar cerita bergambar digital, diawali dengan sambutan dan perkenalan, menjelaskan konsep dasar, dan peserta diberikan panduan tentang pemilihan perangkat lunak yang sesuai. Sesi kedua adalah praktik langsung dalam pembuatan cerita bergambar berbasis digital, di mana peserta memilih topik cerita dan mendapat panduan dalam membuatnya. Sesi ketiga adalah penutupan, di mana peserta mempresentasikan cerita mereka dan menerima umpan balik positif serta saran konstruktif.

Setelah kegiatan selesai, tahap selanjutnya yakni melakukan evaluasi kepuasan. Survei kepuasan harus dibagikan kepada peserta untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan. Hasil dari survei ini akan membantu dalam perbaikan kegiatan di masa depan. Selanjutnya yakni menyusun laporan akhir kegiatan, mencakup tujuan kegiatan, jumlah peserta, materi pelatihan yang digunakan, dan hasil evaluasi kepuasan peserta. Selain itu, materi pelatihan harus didistribusikan kepada peserta sebagai referensi untuk penggunaan di masa mendatang.

Tindak lanjut setelah kegiatan adalah langkah kunci dalam memastikan keberlanjutan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh oleh peserta. Peserta mendapat kesempatan untuk sesi pendampingan berkelanjutan agar mereka dapat menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam pembelajaran mereka. Monitoring dan evaluasi lanjutan harus dilakukan untuk melihat dampak jangka panjang kegiatan ini pada kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 9 Agustus 2023, Dosen PGSD UNUSA bersama SDN Balasklumprik 1 Surabaya berhasil melaksanakan program pelatihan dan pendampingan yang bertujuan untuk memberikan kemampuan dalam merancang dan membuat cerita bergambar berbasis digital. Kegiatan ini menggabungkan literasi digital dengan kreativitas dalam upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif bagi siswa.

Peserta program ini terdiri dari 18 guru sekolah dasar di SDN Balasklumprik 1 Surabaya. Para peserta datang dengan latar belakang pengetahuan yang beragam terkait dengan teknologi digital. Tujuan utama program ini adalah untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan baru kepada peserta dalam merancang dan membuat cerita bergambar berbasis digital yang interaktif dan bermakna.

Program dimulai dengan sambutan dari kepala sekolah, yang menyampaikan tujuan dan manfaat dari kegiatan ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Setelah itu, para peserta dibimbing oleh seorang ahli literasi digital yang memberikan wawasan tentang pentingnya literasi digital dalam pendidikan masa kini.

Sesi pelatihan dilanjutkan oleh narasumber, yang memberikan panduan mendalam tentang elemen-elemen penting dalam pembuatan cerita bergambar yang menarik dan bermakna. Para peserta diperkenalkan dengan konsep karakter, alur, pesan moral, dan teknik-teknik narasi yang efektif. Mereka juga diberikan contoh-contoh praktis tentang bagaimana merancang cerita yang sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar.

Para peserta kemudian diajarkan oleh seorang ahli teknologi tentang alat dan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat cerita bergambar digital. Mereka mempelajari tentang aplikasi atau platform yang memungkinkan mereka membuat gambar, menambahkan teks, dan mengatur tata letak secara kreatif. Selain itu, peserta juga diajarkan tentang cara mengintegrasikan elemen-elemen interaktif, seperti animasi atau efek suara sederhana, untuk membuat cerita menjadi lebih menarik.

Sesi praktik menjadi bagian penting dari program ini. Para peserta diberikan waktu untuk merancang dan membuat cerita bergambar berdasarkan konsep yang telah mereka pelajari. Dalam tahap ini, peserta diberikan panduan dan bimbingan oleh para pendamping yang ahli dalam teknologi dan literasi. Mereka belajar tentang cara menyusun cerita dengan narasi yang kuat dan menggunakan gambar yang relevan.

Hasil karya cerita bergambar berbasis digital tersebut kemudian diintegrasikan menjadi presentasi digital yang menarik. Para peserta diajarkan tentang cara mengatur tata letak, menambahkan elemen-elemen visual, dan memberikan narasi yang mendukung cerita. Mereka juga diberikan panduan tentang bagaimana mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam presentasi.

Program ini ditutup dengan sesi presentasi hasil karya oleh masing-masing peserta. Setiap guru membagikan cerita bergambar berbasis digital yang telah mereka buat, menjelaskan proses pembuatan, tujuan cerita, serta pesan yang ingin disampaikan. Umpan balik positif dan konstruktif diberikan oleh rekan-rekan sesama guru dan para pendamping, yang memperkaya pengalaman pembelajaran.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru sekolah dasar menghasilkan beberapa pencapaian yang signifikan. Peserta pelatihan, yaitu guru-guru sekolah dasar, berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam pembuatan cerita bergambar berbasis digital. Mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep dasar cerita bergambar digital dan cara menggunakan perangkat lunak yang sesuai.

Para guru berhasil mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan cerita bergambar digital. Mereka dapat menghasilkan cerita yang menarik dan relevan dengan kurikulum sekolah dasar. Guru-guru telah mulai mengintegrasikan cerita bergambar digital dalam proses pembelajaran di kelas mereka. Hal ini telah membuka peluang baru dalam pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Peserta pelatihan memberikan umpan balik positif terkait dengan kegiatan pelatihan. Mereka merasa bahwa metode pelatihan yang digunakan sangat bermanfaat karena kombinasi ceramah dan praktik langsung. Para peserta menerima sertifikat penghargaan sebagai pengakuan atas partisipasi mereka dalam kegiatan pelatihan. Sertifikat ini dapat menjadi tambahan nilai dalam pengembangan karir mereka.

Kegiatan pendampingan berkelanjutan telah dimulai setelah pelatihan untuk memastikan bahwa guru-guru dapat terus mempraktikkan dan memperdalam keterampilan yang mereka pelajari. Ini bertujuan untuk meningkatkan keberlanjutan penggunaan cerita bergambar digital dalam pembelajaran.

Dengan adanya cerita bergambar digital, guru memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas mereka. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik oleh siswa. Hasil dari kegiatan pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran telah memberikan dampak yang positif. Guru-guru sekarang lebih siap untuk menghadirkan inovasi dalam pendidikan dasar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berharga bagi siswa mereka. Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital.



Gambar 1. Penjelasan materi pembuatan cerita berbasis digital

Berikut ini hasil keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru Sekolah Dasar.

No	Deskripsi Hasil	Prosentase
1	Pemahaman materi oleh peserta	90%
2	Peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan cerita bergambar berbasis digital	88%
3	Guru dapat mengintegrasikan cerita bergambar berbasis digital dalam pembelajaran	80%
4	Umpan balik dari peserta	95%
5	Sertifikat Penghargaan	Diberikan kepada semua peserta
6	Pendampingan Berkelanjutan	Dilaksanakan setelah pelatihan untuk memastikan penggunaan keterampilan yang telah dipelajari

Tabel di atas memberikan gambaran tentang hasil kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru sekolah dasar, termasuk peningkatan keterampilan guru, jumlah guru yang mengintegrasikan cerita bergambar digital dalam pembelajaran, umpan balik peserta, pemberian sertifikat, dan rencana pendampingan berkelanjutan. Berikut ini penjabaran dari tabel di atas.

1. Pemahaman materi oleh peserta (90%)

Peserta pelatihan memiliki pemahaman yang mendalam terkait materi yang disampaikan oleh narasumber. Peserta yang awalnya belum menguasai teknik merancang cerita bergambar berbasis digital menjadi lebih paham dan mampu untuk mempraktekkan secara langsung materi yang disampaikan secara individu.

2. Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Cerita Bergambar Digital (88%).

Tabel ini menunjukkan bahwa sebanyak 90% dari peserta pelatihan mengalami peningkatan keterampilan mereka dalam pembuatan cerita bergambar berbasis digital. Ini mencerminkan bahwa pelatihan tersebut berhasil memberikan pemahaman yang kuat tentang konsep dasar cerita bergambar digital dan penggunaan perangkat lunak yang sesuai. Guru-guru sekarang memiliki keterampilan yang diperlukan untuk membuat cerita bergambar digital secara efektif.

3. Guru yang Mengintegrasikan Cerita Bergambar Digital dalam Pembelajaran (80%).

Tabel ini menunjukkan bahwa sebanyak 75% dari guru yang mengikuti pelatihan telah berhasil mengintegrasikan cerita bergambar digital dalam proses pembelajaran di kelas mereka. Ini adalah pencapaian yang penting karena menunjukkan bahwa mereka telah mulai menerapkan praktik pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Guru-guru ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka melalui cerita bergambar digital.

4. Umpan Balik Positif dari Peserta (95%)

Pada tabel ini, hasil survei kepuasan peserta pelatihan ditampilkan. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 95% dari peserta memberikan umpan balik positif terkait dengan kegiatan pelatihan. Ini mencerminkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap metode pelatihan yang digunakan dan manfaat yang mereka peroleh dari pelatihan tersebut. Umpan balik positif ini adalah indikasi bahwa pelatihan ini dianggap berhasil oleh peserta.

5. Sertifikat Penghargaan (Diberikan kepada semua peserta)

Tabel ini mencatat bahwa sertifikat penghargaan telah diberikan kepada semua peserta sebagai pengakuan atas partisipasi mereka dalam kegiatan pelatihan. Pemberian sertifikat ini merupakan bentuk penghargaan terhadap upaya mereka dalam mengikuti pelatihan dan dapat menjadi tambahan nilai dalam perkembangan karir mereka.

6. Pendampingan Berkelanjutan (Dimulai setelah pelatihan)

Tabel ini mengindikasikan bahwa kegiatan pendampingan berkelanjutan telah dimulai setelah pelatihan selesai. Tujuannya adalah memastikan bahwa guru-guru dapat terus mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan yang mereka pelajari dalam pembelajaran sehari-hari. Ini menunjukkan komitmen untuk meningkatkan keberlanjutan penggunaan cerita bergambar digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, tabel ini memberikan gambaran rinci tentang pencapaian-pencapaian positif yang telah dicapai melalui pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru sekolah dasar, dapat ditarik beberapa kesimpulan yang signifikan: Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan cerita bergambar digital, dengan 90% peserta melaporkan peningkatan keterampilan mereka. Ini mencerminkan efektivitas metode pelatihan yang digunakan. 80% dari guru yang mengikuti pelatihan berhasil mengintegrasikan cerita bergambar digital dalam pembelajaran di kelas mereka. Ini menunjukkan bahwa mereka telah mulai menerapkan praktik pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Hasil survei kepuasan peserta menunjukkan bahwa 95% peserta memberikan umpan balik positif terkait dengan kegiatan pelatihan. Hal ini mencerminkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pelatihan ini dan manfaat yang mereka peroleh. Seluruh peserta menerima sertifikat penghargaan atas partisipasi mereka dalam pelatihan. Ini memberikan penghargaan atas upaya mereka dan dapat menjadi tambahan nilai dalam perkembangan karir mereka. Adanya rencana pendampingan berkelanjutan menunjukkan komitmen untuk meningkatkan keberlanjutan penggunaan cerita bergambar digital dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan dan pendampingan ini berhasil memberikan dampak positif pada guru sekolah dasar dalam hal peningkatan keterampilan dan penerapan cerita bergambar digital dalam pembelajaran. Dengan adanya umpan balik positif dan rencana pendampingan berkelanjutan, keberhasilan ini diharapkan akan berlanjut dan memberikan manfaat jangka panjang bagi pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada LPPM UNUSA yang telah memberikan bantuan dana untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN Balasklumprik 1 yang telah memfasilitasi kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital. Tidak lupa pula ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNUSA yang memberikan support dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan ini.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

DAFTAR PUSTAKA

- Coskun, C. (2020). Digital literacy in the world of digital natives. *Handbook of Research on New Media Applications in Public Relations and Advertising*, 486–504. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3201-0.ch028>
- Imaniyati, P. (2022). Peran Guru Dalam Pengajaran di Abad ke-21. *Universitas Lambung Mangkurat*, 1–5.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). PhET: simulasi interaktif dalam proses pembelajaran fisika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 10–14. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.103>
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Journal UIN- Alauddin*, V(2), 274–285. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3480>