

## PENGUATAN KOMPETENSI GURU DALAM PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR “E-KOMIK” DI SEKOLAH DASAR

Asnawi<sup>1</sup>, Bunga Mulyahati<sup>2</sup>, Ronald Fransyaigu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra

*e-mail:* bungamulyahati@unsam.ac.id

### Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian adalah memberikan wawasan serta meningkatkan profesionalisme guru di Kota Langsa dalam membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif bagi siswa, terutama dalam membuat komik digital. Secara umum, kesulitan yang dialami oleh para guru dalam membuat komik digital adalah bagaimana membuat desain komiks secara mudah dan menarik. Pada saat ini di Kota Langsa guru-guru pada umumnya kesulitan menerapkan pendekatan, strategi, teknik, dan model pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajar, khususnya dalam materi pendidikan politik. Kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar/dikte masih sangat rendah. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Pertama, guru tidak memahami cara membuat dan mengembangkan bahan ajar. Kedua, masih kurangnya pelatihan pembuatan/pengembangan bahan ajar/dikte oleh instansi terkait. Ketiga, manfaat menjadi penulis tidak diketahui sebagai profesi alternatif selain sebagai tenaga pengajar oleh guru. Solusi masalah mitra antara lain a) Membuat pelatihan bagi guru SD untuk melakukan pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan membuat E-Comics untuk siswa SD. b) Memberikan pendampingan kepada guru SD untuk melakukan pengembangan bahan ajar berbasis digital dengan membuat E-Comics untuk siswa SD. c) Pembuatan e-comic dalam mengoptimalkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar.

**Kata kunci:** Kompetensi Guru, Bahan Ajar, E-Komik

### Abstract

The purpose of this service activity is to provide insight and increase the professionalism of teachers in Langsa City in making interesting and interactive teaching materials for students, especially in making digital comics with the Canvafor Education application. In general, the difficulties experienced by teachers in making digital comics are how to make comic designs in an easy and interesting way. Teachers can create digital comics using a wide selection of available templates. At this time in Langsa City, teachers generally have difficulty applying approaches, strategies, techniques, and learning models as well as developing learning media and teaching materials, especially in political education materials. The teacher's ability to develop teaching materials/dictations is still very low. There are several factors that cause this to happen. First, teachers do not understand how to create and develop teaching materials. Second, there is still a lack of training in making/developing teaching materials/dictations by related agencies. Third, the benefits of being a writer are not known as an alternative profession other than as teaching staff by teachers. Solutions to partner problems include a) Conducting training for elementary school teachers to develop digital-based teaching materials by creating E-Comics for elementary students. b) Provide assistance to elementary school teachers in developing digital-based teaching materials by creating E-Comics for elementary school students. c) Making e-comics in optimizing teacher competence in making teaching materials.

**Keywords:** Teacher Competency, Teaching Materials, E-Comics

### PENDAHULUAN

Pendidikan politik memegang peranan penting untuk dapat mendidik generasi muda agar mendapat pemahaman yang jelas terhadap berbagai konsep dan simbol politik, terutama dalam membentuk kesadaran politiknya. Salah satu kondisi fundamental untuk mempertahankan suatu sistem politik adalah bahwa ketika generasi muda dalam suatu masyarakat menginjak dewasa, mereka harus menguasai ilmu pengetahuan, nilai-nilai, dan sikap-sikap sebagaimana diharapkan oleh para anggota dan sistem yang ada. Terlepas dari apakah sistem politik negara tersebut baik atau buruk, jika sistem tersebut ingin tetap berlanjut, maka sistem tersebut harus mampu mendidik, terutama generasi muda untuk memainkan peran-peran politiknya.

Siswa sekolah dasar adalah warga negara dan generasi penerus bangsa tentunya sangat mengkhawatirkan sekali bila sejak dini dirinya menjadi warga negara yang skeptis terhadap praktik politik dan enggan berpartisipasi politik. Sekolah dengan berbagai perangkatnya, dapat secara eksplisit maupun implisit terkait dengan transisi orientasi politik fundamental. Orientasi politik fundamental biasanya terbentuk pada usia dini. Orientasi politik yang terbentuk pada usia tersebut akan berakar sangat kuat dan terus berlanjut sepanjang hayat. Kurikulum 2013 yang saat ini dipergunakan dalam setiap jejang pendidikan di Indonesia, menekankan implementasi pembelajaran dengan pendekatan tematik untuk peserta didik khususnya di SD. Pendekatan tematik membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah serta tumbuhnya kreatifitas sesuai kebutuhan mereka. Proses pembelajaran merupakan rangkaian beberapa sistem yang saling berkaitan satu sama lainnya. Apabila salah satu sistem tidak dapat berfungsi maka sistem tidak dapat bekerja secara optimal. Proses pembelajaran akan lebih optimal apabila pengajar mampu menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang beragam serta memanfaatkan media pembelajaran dan bahan ajar yang ada di sekitar kita. Penerapan komponen tersebut dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu guru agar lebih mudah dalam mengajarkan materi kepada para siswa serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan selama ini cenderung kurang optimal dalam menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran serta memanfaatkan media dan bahan ajar dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini terjadi adalah guru kurang memiliki pengetahuan tentang ragam pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan model-model pembelajaran; guru masih kurang terampil dalam menerapkan berbagai komponen dari sistem pembelajaran tersebut; kurang menggunakan media yang menarik disebabkan masih adanya pandangan dari guru bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang mahal dan sulit dibuat sendiri oleh guru; dan guru tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah media Lembar Kerja Siswa dan diktat/modul pembelajaran.

Demikian halnya dengan bahan ajar pendidikan politik yang tersedia di sekolah dasar. Dimana pendidikan politik memegang peranan penting untuk dapat mendidik generasi muda agar mendapat pemahaman yang jelas terhadap berbagai konsep dan simbol politik, terutama dalam membentuk kesadaran politiknya. Salah satu kondisi fundamental untuk mempertahankan suatu sistem politik adalah bahwa ketika generasi muda dalam suatu masyarakat menginjak dewasa, mereka harus menguasai ilmu pengetahuan, nilai-nilai, dan sikap-sikap sebagaimana diharapkan oleh para anggota dan sistem yang ada.

Kondisi tersebut terjadi karena guru pada umumnya merasa kesulitan dalam menerapkan pendekatan, strategi, teknik, dan model pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajar tersebut. Kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar/diktat masih sangat rendah. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, belum dipahaminya cara pembuatan dan pengembangan bahan ajar oleh guru. Kedua, masih minimnya penyelenggaraan pelatihan tentang pembuatan/pengembangan bahan ajar/diktat oleh instansi yang terkait. Ketiga, belum diketahuinya manfaat menjadi penulis sebagai profesi alternatif selain sebagai tenaga pengajar oleh guru. Peralihan kurikulum lama ke kurikulum yang baru menuntut adanya kemampuan guru untuk dapat membuat dan mengembangkan sendiri bahan ajar maupun media yang sesuai dengan tingkat kompetensi yang ada di masing-masing sekolah. Pengembangan bahan ajar akan optimal jika si pembuat (pengembang) bahan ajar benar-benar mengetahui kondisi siswa yang akan menggunakan bahan ajar tersebut. Apabila kondisi ini dapat tercapai diharapkan siswa maupun guru akan lebih mudah berkolaborasi dalam mempelajari materi pelajaran. Adanya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar (hand out) secara tidak langsung akan meningkatkan life skill guru untuk meningkatkan kesejahteraan guru. Profesi sebagai penulis buku ajar dan profesi sebagai guru merupakan profesi yang saling mendukung satu dengan lainnya apalagi jika buku yang ditulis merupakan satu rumpun bidang ilmu.

Materi pelajaran merupakan sebuah pesan yang harus disampaikan pada peserta belajar. Guru sebagai penyampai materi diharapkan mampu untuk dapat menyampaikan tujuan sebenarnya dari materi yang diberikan. Penyampaian yang menarik sangat membantu peserta belajar untuk memahami apa yang

seharusnya dipahami. Dengan menggunakan komputer dan perangkat lunak yang tepat, materi sebagai sebuah pesan dapat di kemas dalam bentuk yang lebih menarik sebagai media pembelajaran. Untuk mengemas pesan agar lebih menarik maka diperlukan pemahaman dan kemampuan guru untuk menguasai perangkat pemembang aplikasi yang dibutuhkan.

Penyajian bahan ajar yang efektif tidak ditentukan dari mahal atau murahnya maupun frekuensi penggunaan media tersebut, tetapi tergantung pada kesesuaian antara karakteristik bahan ajar dengan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bahan ajar yang bisa dipergunakan sesuai dengan kriteria tersebut adalah komik.

Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan sebagai alternatif bahan pembelajaran. Kelebihan komik sebagai media dari bahan pembelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Dengan demikian, di samping meningkatkan minat baca siswa, media komik sangat efektif dalam mentransfer ilmu pengetahuan dalam cerita komik tersebut.

Komik yang dimaknai sebagai sebuah gambar kartun berteks mampu menyampaikan sebuah pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan. Mengadopsi gaya media komik dengan kemasan digital berbasis mobile device untuk menyampaikan pesan pembelajaran menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini. Gaya media yang tak terlalu kaku dari pengembangan komik digital (eKomik) berbasis mobile device ini diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga memotivasi untuk mempelajari konten pembelajaran yang menjadi pesan untuk disampaikan

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat merupakan sebuah keharusan dalam mengikuti perkembangan zaman. Berdasarkan dari paparan di atas maka pengabdian ini disusun untuk menjalankan pengembangan media e-komik dalam pembuatan bahan ajar di sekolah dasar khususnya Kota Langsa Aceh, dalam mendukung program pemerintah untuk mempersiapkan kompetensi digital peserta didik.

## METODE

Kegiatan Pelatihan pembuatan bahan ajar e-komik dilaksanakan di KKG Gugus II Teuku Umar kota Langsa. Pelaksanaan Kegiatan dilakukan di bulan Juli 2022 hingga September 2022. Sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru yang menjadi anggota dalam di KKG Gugus II Teuku Umar kota Langsa yang berjumlah 20 orang. Kegiatan pengabdian ini terdiri dari empat tahap, yang terdiri dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: a) Tim PKM dan mitra membahas persoalan-persoalan yang dihadapi mitra, khususnya yang berkaitan dengan kompetensi profesi guru; b) Tim PKM membuat analisis situasi berdasarkan kebutuhan mitra; c) Tim PKM menawarkan kerja sama pengabdian kepada pihak mitra.

Langkah selanjutnya adalah tahap persiapan yang dilaksanakan dengan langkah-langkah: a) Tim PKM dan mitra menentukan lokasi kegiatan workshop; b) Tim PKM menyiapkan materi dan instrument pengambilan data; c) Tim PKM menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan.

Tahap implementasi dilaksanakan dengan penjelasan materi yang menggunakan menggunakan berbagai teknik dan metode pembelajaran seperti ceramah atau penjelasan materi secara klasikal mengenai pembuatan bahan ajar berbasis digital dalam pelatihan ini e-komik; membentuk Forum Group Discussion (FGD) untuk mengidentifikasi permasalahan yang dapat diangkat sebagai topik dalam pembuatan bahan ajar. E-komik.; ceramah, tanya jawab, dan diskusi tentang sistematik penyusunan bahan ajar; penugasan penyusunan bahan ajar e-komik sesuai dengan pembagian materi, dan review hasil/produk bahan ajar e-komik. Tahap akhir di kegiatan ini adalah evaluasi/refleksi yang digunakan untuk menganalisis capaian dari tujuan kegiatan PKM ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara luring pada bulan Juni sampai bulan September dengan jumlah pertemuan 14 kali. Diikuti oleh 24 orang guru yang terdiri dari 6 sekolah dasar di lingkungan dinas Pendidikan Kota Langsa yang tergabung dalam KKG Gugus II Teuku Umar. Realisasi pemecahan masalah yang dihadapi mitra dilaksanakan dengan dengan beberapa tahap.

Tahap awal dimulai dengan tim pengabdian menyampaikan tujuan kepada mitra yang akan dicapai selama kegiatan pelatihan pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Politik di sekolah dasar dengan

membuat E-komik. Dalam tahap ini pertemuan difasilitasi oleh Ketua KKG Gugus II Teuku Umar, untuk mendiskusikan tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan selama pelatihan.



Gambar 1. Pemberian materi pada Peserta

Kedua, Pada tahap ini, tim pengabdian menggali apa yang telah diketahui mitra terkait apa dan mengapa pengembangan bahan ajar itu penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, kapan pengembangan bahan ajar itu tepat digunakan, bagaimana jenis dan bentuk aktivitas dari Langkah pengembangan bahan ajar di sekolah dasar serta bagaimana sintaks pengembangan ajar berbasis digital dalam hal ini E-Komik. Selanjutnya, tim pengabdian menstimulus mitra untuk menghubungkan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan baru untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi tahap pengembangan bahan ajar e-komik dalam Pendidikan politik di sekolah Dasar yang nantinya akan dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Serta dilakukan penguatan berupa pemaparan terkait Langkah pengembangan bahan ajar yang akan dilakukan dengan metode ceramah.

Tahapan selanjutnya, Pada tahapan ini peserta pelatihan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Setiap kelompok ditugaskan menentukan materi yang akan dilakukan pengembangan bahan ajar dituangkan dalam pembuatan E-Komik. Kegiatan ini berlangsung interaktif, dimana setiap kelompok melakukan praktek langsung dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan E-komik tersebut. Kegiatan ini juga didampingi oleh mahasiswa-mahasiswa program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendapatkan sertifikasi dalam pembuatan e-komik melalui aplikasi canva.

Keempat, Reflection (merefleksikan). Pada tahap ini, tim pengabdian bersama mitra melakukan refleksi terkait apa yang telah mereka pelajari dan hal yang belum mereka kuasai melalui kegiatan diskusi. Diskusi dilakukan secara mendalam untuk memfasilitasi segala keluhan yang dihadapi guru selama melaksanakan praktek.

Selanjutnya Pada tahap ini, mitra diberikan bahan bacaan tambahan dan tugas latihan merancang tahapan pengembangan bahan ajar digital melalui pembuatan e-Komik untuk materi-materi lain guna memperkaya pengetahuan yang telah mereka pelajari. Selain itu, bentuk kegiatan evaluasi dilakukan dengan cara membagikan link post-tes kepada mitra melalui google form.

Selama proses kegiatan pengabdian berlangsung, peserta mengikuti dengan antusias. Hal ini ditandai dengan bentuk partisipasi aktif peserta seperti menyimak penjelasan materi pelatihan, mengajukan pertanyaan, menanggapi, memberi saran, berlatih merancang pengembangan bahan ajar digital melalui pembuatan e-Komik untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah serta curah pendapat tentang pengalaman mengajar terbaik di sekolah. Adapun hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian yaitu meningkatnya pemahaman dan keterampilan mitra dalam merancang dan mempraktekan pengembangan bahan ajar digital melalui pembuatan e-Komik. Hal ini ditandai dengan 82,5% mitra telah memahami sintaks pengembangan bahan ajar digital melalui pembuatan e-Komik dengan benar dan tepat yaitu mengajukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan produk, menyusun jadwal pelaksanaan proyek, memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, menguji hasil (menyajikan hasil karya) dan evaluasi pengalaman belajar. Angka tersebut didapat dari hasil post tes yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pengabdian.

Hasil refleksi bahwa para peserta memberikan apresiasi pelatihan yang telah dilakukan karena telah membantu para peserta dalam memberikan pemahaman dan pengalaman dalam pembuatan

komik digital. Komik digital yang telah dibuat ini tentunya dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Saputro(2015) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan sumber belajar. Komik digital dapat membantu merangsang siswa untuk belajar mandiri dan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan efisien dan menarik. Rahmatullahdkk.(2020) lebih lanjut menyampaikan bahwa komik digital dapat menarik perhatian siswa karena adanya tampilan materi yang disertai dengan teks, gambar dan video pembelajaran, serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara baru yang mengesankan.

Peserta pelatihan juga menyampaikan bahwa pelatihan komik digital ini dapat mendukung dalam pengembangan kompetensi profesional guru. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Ratnasari & Ginanjar(2020), salah satu upaya peningkatan profesionalisme guru dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi di mana saat ini guru sebagai tenaga profesional harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan teknologi agar tidak tertinggal serta dapat bersaing dengan guru lain. Laelasari(2013) menambahkan bahwa berpartisipasi di dalam kegiatan pelatihan yang fokus mengembangkan keterampilan tertentu merupakan salah satu cara dalam pengembangan profesionalisme guru.

Pada pelatihan yang diselenggarakan oleh tim PKM penekanannya adalah pada pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi yang dikemas dalam bentuk komik digital dalam materi Pendidikan Politik di Sekolah dasar. Keuntungan lain bagi para peserta pelatihan komik digital adalah mereka semakin mengenal dalam menggunakan aplikasi Canva. Selain dapat digunakan untuk membuat komik digital aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang lain. Canva merupakan program desain yang tersedia secara online dan dapat diakses secara gratis oleh para gurudengan menyediakan berbagai templateseperti presentasi, poster, sertifikat, lembar kerja siswa, sampul buku, ijazah, dll. Dalam menggunakan berbagai desain tersebut guru cukup memilih jenis desain yang akan digunakan untuk selanjutnya diedit kembali dengan menambahkan teks atau gambar sesuai yang diinginkan (Tanjung & Faiza, 2019). Hal ini tentunya dapat mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh Rahmatullahdkk.(2020), media yang didesain secara menarik merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran sehingga siswa dapat fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi Canva yang menyediakan berbagai template untuk mendesain materi secara menarik tentunya dapat menjadi alternatif untuk mendesain media pembelajaran. Hal ini juga menarik minat para guru untuk dapat belajar lebih dan mengikuti pelatihan lain dalam pengembangan media dengan menggunakan aplikasi Canva.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan dalam pelatihan pengembangan bahan ajar digital dalam bentuk e-komik dalam materi pendidikan politik adalah sebagai berikut.

1. E-komik merupakan salah satu alternatif tampilan bahan ajar yang bisa dipergunakan guru dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan motivasi peserta didik.
2. Melalui kegiatan pelatihan dalam PKM ini kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berbasis digital meningkat, sehingga berdampak pada peningkatan kompetensi yang dimiliki guru-guru sekolah dasar dilingkungan gugus II Teuku Umar Kota Langsa.

## SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan kompetensi guru-guru sekolah dasar di Kota Langsa perlu dilaksanakan secara berkesinambungan terutama dalam memberikan pelatihan dan pendampingan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi digital yang akan dipergunakan guru dalam proses pembelajaran

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada iLPPM dan PM Universitas Samudra dan KKG Gugus II Teuku Umar Kota Langsa yang telah membantu terselenggaranya pengabdian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Maharani R.H dkk, "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education", *DINAMISA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* vol. 6, pp. 760-768,2022.
- M. A. Riwanto and M. P. Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Pancar*, vol. 2, no. 1, pp. 14–18, 2018,[Online].
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan efektivitas penggunaan media komik digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *MUADDIB*, 05(01), 1–19.
- S. Perwitasari, Wahjoedi, and A. Sa'dun, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 3, no. 3, pp. 278–285, 2018.
- S. Octaviani, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar," *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 9, no. 2, p. 93, 2017, doi: 10.17509/eh.v9i2.7039.
- W. A. Aeni and A. Yusupa, "Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma," *J. Kwangsan*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66.
- W. N. Fajar, "Pelaksanaan Pendidikan Politik Di Sekolah Dalam Meningkatkan Kesadaran Politik
- Styaningsih, H. A., Winarno,& Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar PPKN siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(2), 129–140. <http://ispijateng.org/wp-content/uploads/2017/02/Harum-Win-129-140.pdf>
- Sugiarti, D. Y. (2019). Pengelolaan profesionalisme guru. *Genta Mulia*, X(1), 106–111. <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/250/0T>
- anjung, R. E., &Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteknika: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- vDINAMISA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 6, No. 3Juni 2022, Hal. 760-768DOI: <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084P-ISSN> 2614-7424 | E-ISSN 2614-8927768Pembelajaran, 4(1), 481–488. [https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. \(2018\). E](https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). E)