

## Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Komik Digital di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Darul Amanah Kabupaten Kuningan

(Assistance in the Creation of Digital Comic Learning Media at the Darul Amanah Integrated Islamic Elementary School (SDIT) Kuningan Regency)

Eli Hermawati<sup>1\*</sup>, Myrna Apriyani Lestari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Kuningan

### Article History

Received: 12 April 2026

Revised: 22 April 2026

Accepted: 30 April 2026

\*Corresponding Author:  
Eli Hermawati, email:  
[eli.hermawati@uniku.ac.id](mailto:eli.hermawati@uniku.ac.id)

**Abstract.** The background to this activity is based on the still minimal use of interactive digital media, limited digital literacy of teachers, and low innovation in the learning process which has an impact on declining student learning interest. In addition, the unavailability of visual learning media that is contextual and relevant to the students' environment is a problem that needs to be addressed immediately. This community service program aims to improve teacher competency in developing innovative learning media based on digital comics at the Darul Amanah Integrated Islamic Elementary School (SDIT), Kuningan Regency. The implementation method of the activity includes training, mentoring, direct implementation in the classroom, and monitoring and evaluation. Teachers are given training in creating digital comics using simple applications such as Canva, Pixton, and Comic Life, then assisted in integrating the media into learning. This program is implemented through three stages: preparation, implementation, and evaluation, involving lecturers and students as the implementation team. The expected results of this activity are improved teacher skills in creating and using digital comic media, increased student motivation and interest in learning, and the creation of a more interactive, interesting, and contextual learning process. Furthermore, this program supports the implementation of the Independent Curriculum and strengthens digital and visual literacy in elementary school students. Therefore, this mentoring activity is expected to make a real contribution to improving the quality of learning in elementary schools through the optimal use of digital technology.

**Keywords:** Digital comics, learning media, digital literacy, elementary schools, learning innovation.

**Abstrak.** Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih minimnya penggunaan media digital interaktif, keterbatasan literasi digital guru, serta rendahnya inovasi dalam proses pembelajaran yang berdampak pada menurunnya minat belajar siswa. Selain itu, belum tersedianya media pembelajaran visual yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan siswa menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis komik digital di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Darul Amanah, Kabupaten Kuningan. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi pelatihan, pendampingan, implementasi langsung di kelas, serta monitoring dan evaluasi. Guru diberikan pelatihan dalam pembuatan komik digital menggunakan aplikasi sederhana seperti Canva, Pixton, dan Comic Life, kemudian didampingi dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran. Program ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai tim pelaksana. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan media komik digital, meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa, serta terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Selain itu, program ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan literasi digital serta visual pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi digital secara optimal.

**Kata kunci:** Komik digital, media pembelajaran, literasi digital, sekolah dasar, inovasi pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Dewi, 2024; Sari & Munir, 2024). Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui penyajian konten yang menarik dan variatif (Rakhman et al., 2024). Penggunaan media berbasis digital seperti teks, gambar, audio, dan animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan konkret-operasional.

Media pembelajaran digital merujuk pada penggunaan teknologi digital untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Media ini mencakup berbagai format seperti teks, gambar, video, animasi, dan audio yang disampaikan melalui perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone (Azzahra & Prasetyo, 2024). Tujuan penggunaan media pembelajaran digital adalah untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif, sehingga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih inovatif dan menyenangkan (Triaristina et al., 2026). Dengan kemampuannya dalam menggabungkan berbagai bentuk informasi seperti gambar, suara, dan teks, media digital memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Ini juga memberikan kemudahan bagi guru karena tidak lagi terbatas pada metode ceramah saja.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang potensial untuk dikembangkan adalah komik digital. Komik digital merupakan media visual berbasis cerita yang menggabungkan unsur gambar, teks, dan dialog sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Amaliyah & Rande, 2024). Karakteristik komik yang menarik,

komunikatif, dan mudah dipahami menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Selain itu, komik digital juga dapat diakses melalui berbagai perangkat teknologi seperti komputer, tablet, maupun smartphone, sehingga mendukung fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Menurut Megantari et al., (2021) mendefinisikan komik digital sebagai alat penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang dikemas secara digital. Komik menarik bagi anak-anak dari berbagai usia karena ilustrasi berwarna-warni dan karakter yang realistis. Meskipun komik cetak sudah banyak digunakan untuk mengatasi kekurangannya perlu dikembangkan media komik dalam bentuk digital atau *e-comic*. Sejalan dengan itu, Syahmi et al., (2022) menjelaskan bahwa komik digital adalah penceritaan tokoh melalui gambar yang disajikan secara elektronik. Sedangkan menurut Payanti, (2022) bahwa komik digital adalah media untuk menyampaikan cerita melalui gambar sehingga mempermudah akses dan pemahaman pembaca.

Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar masih belum optimal. Berdasarkan hasil identifikasi di SDIT Darul Amanah Kabupaten Kuningan, sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan lembar kerja siswa. Keterbatasan literasi digital guru menjadi salah satu faktor utama yang menghambat pengembangan media pembelajaran inovatif. Selain itu, kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi pendidikan menyebabkan guru belum mampu mengintegrasikan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Permasalahan lain yang dihadapi adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa akibat metode

pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Ketersediaan media pembelajaran visual yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa juga masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada pendampingan pembuatan media pembelajaran komik digital bagi guru di SDIT Darul Amanah. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan media komik digital yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Melalui kegiatan ini diharapkan guru mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara lebih optimal serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Program pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi langkah strategis dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kreativitas, inovasi, serta penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan dasar.

## **METODE KEGIATAN**

### **Lokasi Kegiatan**

Program PKM ini dilaksanakan di SDIT Darul Amanah Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan dengan sasaran guru Sekolah Dasar SDIT Darul Amanah.

### **Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran untuk program PkM ini adalah guru Sekolah Dasar SDIT Darul Amanah Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. Dengan kegiatan ini diharapkan guru dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

### **Jenis Kegiatan**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan dan pendampingan, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran komik digital (Mahendra et al., 2025; Mubaroq et al., 2025). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

#### a. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi identifikasi kebutuhan mitra melalui observasi dan wawancara dengan guru serta pihak sekolah. Selain itu, dilakukan penyusunan program kerja, penyiapan materi pelatihan, serta perancangan contoh media komik digital yang akan digunakan sebagai model dalam kegiatan. Koordinasi dengan pihak sekolah juga dilakukan untuk menentukan jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari kegiatan pelatihan dan pendampingan. Pada kegiatan pelatihan, guru diberikan materi mengenai konsep media pembelajaran digital, manfaat komik digital dalam pembelajaran, serta teknik pembuatan komik digital menggunakan aplikasi sederhana seperti Canva, Pixton, dan Comic Life. Selanjutnya, dilakukan pendampingan secara langsung di mana guru mempraktikkan pembuatan komik digital sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Setelah itu, guru didampingi dalam mengimplementasikan media komik digital

dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat secara langsung efektivitas penggunaan media serta respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.

c. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk memastikan pelaksanaan program sesuai dengan rencana. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru untuk mengetahui peningkatan kompetensi serta kendala yang dihadapi selama kegiatan. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media komik digital juga menjadi salah satu indikator keberhasilan program.

d. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dalam kegiatan ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan kompetensi guru, efektivitas penggunaan media komik digital, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran komik digital di SDIT Darul Amanah Kabupaten Kuningan berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Hasil kegiatan ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu peningkatan kompetensi guru, kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, serta dampak terhadap proses dan hasil belajar siswa (Gambar 1).

### Peningkatan Kompetensi Guru dalam Literasi Digital

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya komik digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi desain grafis seperti *Canva*, *Pixton*, maupun *Comic Life*. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, guru mampu membuat komik digital sederhana yang memuat unsur cerita, ilustrasi, dan materi pembelajaran. Pendampingan secara langsung memberikan kesempatan kepada guru untuk belajar secara praktik, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

### Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital

Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini berupa media komik digital yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di sekolah dasar. Komik yang dibuat memuat cerita kontekstual, ilustrasi menarik, serta dialog yang mudah dipahami oleh siswa (Gambar 3).

Media yang dikembangkan juga telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, baik dari segi bahasa, visualisasi, maupun alur cerita. Hal ini menjadi keunggulan dibandingkan media yang diperoleh dari sumber umum di internet yang belum tentu sesuai dengan kebutuhan siswa di lingkungan sekolah.

### Implementasi Media dalam Pembelajaran

Hasil uji coba penggunaan komik digital di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa terlihat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena adanya bantuan

visualisasi cerita yang konkret. Selain itu, komik digital juga mendorong siswa untuk membaca dan mengikuti alur cerita, sehingga secara tidak langsung meningkatkan minat baca siswa.

### Dampak Terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan umpan balik dari guru, penggunaan komik digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi pembelajaran dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Hal ini sejalan dengan karakteristik media komik yang menggabungkan unsur visual dan naratif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membantu dalam proses pemahaman konsep.

### Evaluasi dan Kendala Pelaksanaan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan an pembelajaran dapat berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri serta perbedaan tingkat kemampuan digital antar guru (Gambar 2). Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah juga menjadi tantangan dalam implementasi media secara optimal. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan berkelanjutan dan pemanfaatan aplikasi yang mudah diakses serta tidak memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi.



Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Tanya Jawab dengan Guru



Gambar 3. Contoh Komik (<https://heyzine.com/flip-book/c6bfb02e44.html>)

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan pembuatan komik digital efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan digital mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa (Hanum & Rezanita, 2025; Khasanah et al., 2025; Mardhiah & Maryatun, 2026; Salsabila et al., 2024). Komik digital sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami (Astuti et al., 2021; Dasi & Putra, 2022). Selain itu, kegiatan ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai kreator media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. DPendampingan pembuatan media komik digital tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan keterampilan guru, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan budaya inovasi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran komik digital di SDIT Darul Amanah Kabupaten Kuningan telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif. Program ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam literasi digital, khususnya dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital yang inovatif dan kontekstual. Selain itu, penggunaan komik digital dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang dihasilkan juga dinilai lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa dalam memahami materi

pembelajaran secara lebih efektif. Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan guru, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan ke depan, yaitu:

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran digital secara mandiri dan berkelanjutan, serta mengintegrasikan komik digital dalam berbagai mata pelajaran.

### **2. Bagi Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi, pelatihan lanjutan, serta kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah.

### **3. Bagi Tim Pengabdian Selanjutnya**

Kegiatan pendampingan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta maupun variasi media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan media yang telah dibuat.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Kami mengucapkan terimakasih kepada Universitas Kuningan yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini melalui hibah pendanaan kegiatan pengabdian tahun 2025 ini. Juga kami haturkan terima kasih kepada kepala sekolah serta bapak/ibu guru yang telah berpartisipasi aktif pada kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Semoga kegiatan

pelatihan ini memberikan dampak positif bagi sekolah serta kegiatan pembelajaran khususnya di SDIT Darul Amanah Kuningan dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., & Rande, R. (2024). Komik Digital Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 113–120.
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas media komik berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD negeri karundang 2. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2).
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354–362.
- Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165–170.
- Hanum, H. H., & Rezanita, V. (2025). Digital Comic Development for Elementary Social Studies Learning Outcomes: Pengembangan Komik Digital untuk Hasil Pembelajaran Mata Pelajaran Sosial di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(1), 10.21070/ijemd.v20i1.1026-10.21070/ijemd.v20i1.1026.
- Khasanah, B. A., Hartono, S., Nurdin, A., & Sutriningsih, N. (2025). Workshop Pembuatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Karakter di Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Bagi Masyarakat*, 1(02).
- Mahendra, Y., Rohmani, R., & Apriza, B. (2025). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis humanis untuk menumbuhkan minat membaca siswa. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 135–148.
- Mardhiah, S., & Maryatun, I. B. (2026). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(1), 223–238.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139–149.
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 950–960.
- Payanti, D. (2022). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4, 464–475.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi*

- Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Salsabila, A., Purnomo, H., & Kurniawati, W. (2024). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 3 SD Negeri Krapyak Wetan. *Jurnal Adijaya Multidisplin*, 2(04), 325-331-325–331.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.
- Triaristina, A., Ekwandari, Y. S., Rachmedita, V., & Imanita, M. (2026). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web-Blog Bagi Guru SMP Di Kabupaten Lampung Tengah [Training on Creating Interactive Web-Blog Based Learning Media for Junior High School Teachers in Central Lampung Regency]. *Indonesia Berdaya*, 7(1), 201–210.