
**Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar E-Comic Untuk Meningkatkan
Kompetensi Profesional Guru-Guru SD IT Al Amin Sindangkasih
Ciamis**

INFO PENULIS

Nani Ratnaningsih
Universitas Siliwangi
naniratnaningsih@unsil.ac.id
+6281313647451

Hetty Patmawati
Universitas Siliwangi
hettypatmawati@unsil.ac.id
+6282118022333

Edi Hidayat
Universitas Siliwangi
edihidayat@unsil.ac.id
+628122427561

Satya Santika
Universitas Siliwangi
satyasantika@unsil.ac.id
+6285294194510

Rianto
Universitas Siliwangi
rianto@unsil.ac.id
+6285223314373

Reno Triyono
Universitas Siliwangi
232151082@student.unsil.ac.id
+6281222195520

Zahra Salsabila Mutmainah
Universitas Siliwangi
232151103@student.unsil.ac.id
+6285219216048

INFO ARTIKEL

ISSN: 2776-5148
Vol. 6, No. 1, Juni 2026
<http://almufi.com/index.php/AJPKM>

© 2026 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Ratnaningsih, N., Patmawati, H., Hidayat, E., Santika, S., Rianto., Triyono, R., Mutmainah, Z. S. (2026). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar E-Comic Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru-Guru SD IT Al Amin Sindangkasih Ciamis *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6 (1),1-7.

Abstrak

Pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis e-comic untuk guru-guru SD IT Al Amin di Kecamatan Sindangkasih Kabupaten Ciamis dilaksanakan guna meningkatkan kompetensi profesional dan inovasi pembelajaran digital. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya penguasaan media pembelajaran digital interaktif di kalangan guru, yang berdampak pada motivasi dan pemahaman belajar siswa. Metode pelatihan mencakup sesi teori dan praktik penggunaan aplikasi pembuat e-comic seperti Comic Life dan Canva, disertai pendampingan dan evaluasi produk. Hasil pelaksanaan pelatihan, mulai dari persiapan sampai pendampingan sesuai dengan harapan, guru-guru mengikuti kegiatan dari awal sampai pada proses pendampingan pembuatan bahan ajar e-comic. sebagai hasil evaluasi diperoleh kepuasan dari guru-guru terhadap kegiatan pelatihan bahan ajar e-comic yaitu secara keseluruhan dari indikator kegiatan materi pelatihan, rata-rata menjawab sangat setuju sebesar 61,8 % dan 38,2% menjawab setuju. untuk indikator narasumber sebesar 83% sangat setuju dalam menguasai materi, dan 17% setuju dalam penguasaan materi. pada indikator Metode dan media pelatihan yang digunakan, 56% sangat setuju dengan metode pelatihan yang digunakan, 38,4% setuju, dan ada 5,6% yang tidak setuju. untuk indikator fasilitas dan sarana sebanyak 66,7% sangat setuju, 30,7% setuju, dan 2,6% tidak setuju dengan fasilitas dan sarana. pada indikator dampak dan manfaat sebanyak 68,7% guru-guru menjawab sangat setuju dan 31,3% menjawab setuju. sebanyak 65,98% sangat setuju pada indikator penyelenggaraan dan teknis, sedangkan 34,02% setuju. sehingga memberikan dampak positif dalam kegiatan pengabdian ini

Kata Kunci: bahan ajar digital, e-comic, inovasi pembelajaran, kompetensi professional guru, SD IT Al Amin

Abstract

The training on creating e-comic-based teaching materials for teachers at SD IT Al Amin in Sindangkasih District, Ciamis Regency, was conducted to enhance professional competence and digital learning innovation. This community service activity was motivated by the low mastery of interactive digital learning media among teachers, which affected student motivation and learning comprehension. The training method included theoretical and practical sessions on e-comic creation applications such as Comic Life and Canva, alongside guidance and product evaluation. The results of the training implementation, starting from preparation to mentoring in accordance with expectations, teachers participated in the activities from the beginning to the mentoring process of making e-comic teaching materials. As a result of the evaluation, satisfaction was obtained from teachers towards the e-comic teaching materials training activities, namely overall from the training material activity indicators, the average answer was strongly agree at 61.8% and 38.2% answered agree. for the resource person indicator, 83% strongly agreed in mastering the material, and 17% agreed in mastering the material. on the training method and media indicator used, 56% strongly agreed with the training method used, 38.4% agreed, and there were 5.6% who disagreed. for the facilities and infrastructure indicators, 66.7% strongly agreed, 30.7% agreed, and 2.6% disagreed with the facilities and infrastructure. on the impact and benefits indicator, 68.7% of teachers answered strongly agree and 31.3% answered agree. As many as 65.98% strongly agreed with the implementation and technical indicators, while 34.02% agreed, thus having a positive impact on this community service activity.

Key Words: digital teaching materials, e-comic, learning innovation, SD IT Al Amin, teacher professional competence

A. Introduction

Pendidikan dasar di era digital menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan teknologi. Salah satu masalah yang dihadapi guru SD IT Al Amin Kecamatan Sindangkasih Kabupaten Ciamis adalah keterbatasan media pembelajaran digital yang kreatif dan belum optimal dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Buku ajar konvensional yang dominan

berupa teks cenderung kurang diminati oleh siswa sehingga menyebabkan rendahnya motivasi dan konsentrasi belajar. Selain itu, kompetensi profesional guru dalam mengembangkan bahan ajar digital, seperti e-comic, masih belum memadai akibat kurangnya pelatihan serta pendampingan yang relevan dan aplikatif di lingkungan sekolah. Padahal, media e-comic terbukti mampu meningkatkan minat baca, memfasilitasi pemahaman konsep, serta mengembangkan kreativitas siswa melalui visualisasi materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, pelatihan pembuatan bahan ajar e-comic bagi guru sangat diperlukan sebagai solusi untuk meningkatkan kompetensi profesional dan kualitas pembelajaran di SD IT Al Amin.

Transformasi pendidikan menuju pembelajaran digital merupakan tantangan sekaligus peluang bagi sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi profesional guru. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mulai banyak dikembangkan adalah penggunaan media e-comic sebagai bahan ajar di kelas. E-comic memadukan unsur gambar, warna, dan narasi menarik sehingga terbukti dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Namun, hasil observasi dan studi di SD IT Al Amin Kecamatan Sindangkasih Kabupaten Ciamis menunjukkan bahwa guru masih belum optimal dalam mengembangkan dan memanfaatkan media digital akibat kurangnya kemampuan dan pengalaman. Berangkat dari kebutuhan tersebut, pelatihan pembuatan bahan ajar e-comic untuk guru SD IT Al Amin menjadi sangat relevan guna meningkatkan daya saing sekolah, kreativitas guru, dan efektivitas pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan era literasi digital. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru mampu menghasilkan bahan ajar yang inovatif, memudahkan siswa memahami materi, dan pada akhirnya meningkatkan prestasi serta kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis e-comic menjadi salah satu upaya solutif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SD dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital dan literasi visual. Kompetensi profesional guru meliputi kemampuan mengembangkan, mengelola, dan menggunakan media pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat belajar siswa. Di SD IT Al Amin Kecamatan Sindangkasih Kabupaten Ciamis, tantangan guru dalam pembuatan bahan ajar digital masih menonjol, sehingga diperlukan pelatihan yang terstruktur.

B. Methodology

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara onsite di SD IT Al Amin, melibatkan guru-guru kelas dan mata pelajaran. Metode pelatihan terdiri dari tiga tahap utama: analisis kebutuhan dan rancangan program, implementasi pelatihan dan pendampingan, serta evaluasi hasil produk e-comic. Materi pelatihan meliputi dasar pengembangan komik digital, penggunaan aplikasi (misal Comic Life, Canva, atau Pixton), dan integrasi e-comic dengan kurikulum SD.

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar e-comic dilakukan dengan pendekatan partisipatif dan bertahap agar guru tidak hanya menerima materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung di lingkungan sekolah.

1. Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal meliputi identifikasi kebutuhan pelatihan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru-guru SD IT Al Amin. Data kebutuhan ini digunakan untuk menyusun modul pelatihan yang relevan dan sesuai tingkat kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital dan aplikasi pembuat e-comic. Selain itu, persiapan teknis seperti penyediaan perangkat komputer/laptop dan akses aplikasi pembuatan e-comic dilakukan agar pelatihan berjalan efektif.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan secara onsite dengan durasi yang telah dijadwalkan, biasanya beberapa kali sesi agar materi dapat dipahami, dipraktikkan, dan mendapat pendampingan secara maksimal. Proses pelatihan mencakup:

- Pengenalan konsep dan manfaat bahan ajar e-comic sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.
- Pelatihan teknis penggunaan aplikasi pembuatan e-comic populer, seperti Comic Life, Canva, atau aplikasi sejenis, termasuk cara memasukkan gambar, teks, dan efek visual.
- Pendampingan pembuatan bahan ajar e-comic oleh guru secara langsung dengan supervisi dan bimbingan dari fasilitator.



3. Evaluasi dan Pengembangan Produk

Setelah proses pelatihan, guru diminta menghasilkan produk e-comic yang akan dinilai oleh tim ahli bidang materi dan media pendidikan untuk mengevaluasi kualitas, kemenarikan, dan kesesuaian dengan kurikulum SD IT Al Amin. Evaluasi tidak hanya pada aspek teknis, tetapi juga pada nilai pembelajaran yang tersampaikan melalui e-comic tersebut.

Umpan balik dari evaluasi ini digunakan untuk revisi produk dan perbaikan metode pelatihan selanjutnya. Selain itu, dilakukan juga evaluasi peningkatan kompetensi guru melalui kuisioner dan wawancara pasca pelatihan untuk mengetahui perubahan pemahaman dan keterampilan guru dalam pembuatan bahan ajar digital.

4. Pendampingan Berkelanjutan

Untuk memastikan keberlanjutan dan optimalisasi penggunaan e-comic dalam pembelajaran, sesi pendampingan dan bimbingan teknis secara berkala dilakukan selama beberapa bulan ke depan. Hal ini bertujuan agar guru semakin mahir dan percaya diri dalam mengintegrasikan media e-comic di kelas secara mandiri.



C. Finding and Discussion

1. Findings

Guru peserta pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan digital, literasi visual, dan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar berbasis e-comic. Produk e-comic yang dihasilkan dapat meningkatkan minat belajar dan memfasilitasi model pembelajaran tematik maupun matematika. Validasi produk e-comic oleh ahli media dan materi mencapai kategori sangat layak digunakan. Evaluasi pasca pelatihan menunjukkan peningkatan skor kompetensi profesional guru dan hasil belajar siswa secara signifikan.

- Pelatihan diikuti oleh 20 guru SD IT Al Amin dengan latar belakang yang bervariasi terkait penggunaan teknologi digital.
- Setelah pelatihan, 90% guru mampu membuat bahan ajar e-comic secara mandiri menggunakan aplikasi Comic Life dan Canva.
- Produk e-comic yang dibuat memuat materi tematik kurikulum SD yang dikemas secara kreatif dan menarik secara visual.
- Hasil evaluasi validasi media oleh tim ahli mengindikasikan bahwa 85% produk masuk kategori sangat layak digunakan, sementara 15% layak dengan beberapa revisi.
- Survei motivasi belajar siswa yang menggunakan media e-comic menunjukkan peningkatan sebesar 25% dibandingkan sebelum menggunakan media tersebut.

Hasil kuisioner kompetensi profesional guru menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 60 (pra pelatihan) menjadi 82 (pasca pelatihan), khususnya dalam aspek penguasaan teknologi pembelajaran digital dan kreativitas pengembangan bahan ajar.

2. Discussion

Pelatihan pembuatan bahan ajar e-comic efektif meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran di SD IT Al Amin. Hal ini sesuai dengan teori kompetensi profesional guru yang menekankan pentingnya kemampuan pembuatan media pembelajaran digital.

Peningkatan validasi produk media menunjukkan bahwa materi e-comic dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang sesuai kurikulum dan menarik bagi siswa. Ini menguatkan temuan penelitian sebelumnya mengenai keefektifan e-comic dalam pembelajaran tematik SD. Peningkatan motivasi belajar siswa mengindikasikan bahwa e-comic sebagai media visual dan interaktif mampu menarik minat dan perhatian siswa lebih baik dibanding media konvensional. Teori dual coding dan multimedia menjelaskan efektivitas kombinasi visual dan teks dalam membantu pemahaman.

Pendampingan berkelanjutan selama pasca pelatihan menjadi kunci keberhasilan guru dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat menjadi produk berkelanjutan dan inovasi pembelajaran yang berkesinambungan.

Beberapa guru dengan tingkat kemampuan teknologi yang awalnya rendah masih membutuhkan waktu untuk menguasai aplikasi pembuatan e-comic, sehingga rekomendasi untuk pelatihan lanjutan dan pendampingan intensif sangat diperlukan untuk memastikan semua guru mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Hasil ini memperlihatkan bahwa pelatihan pembuatan bahan ajar e-comic merupakan langkah strategis dalam pembangunan kompetensi profesional guru dan inovasi pembelajaran di SD IT Al Amin Kecamatan Sindangkasih Kabupaten Ciamis. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis e-comic bagi guru-guru SD IT Al Amin sukses dilaksanakan dan memberikan banyak dampak positif yang signifikan. Pelatihan ini merupakan respons terhadap tantangan dan permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu keterbatasan inovasi dalam penyajian media pembelajaran yang kreatif dan kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Melalui pelatihan ini, guru-guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tentang media e-comic, tetapi juga dibekali keterampilan praktis dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar guru peserta mampu mengoperasikan aplikasi pembuatan e-comic dengan baik, menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar. Peningkatan signifikan kompetensi profesional guru terlihat dari evaluasi pre-test dan post-test, serta validasi produk media oleh tim ahli yang menempatkan mayoritas karya dalam kategori sangat layak digunakan. Hal ini memperkuat asumsi bahwa pelatihan media digital tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman teknologi bagi guru, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata yang mendukung proses pembelajaran sehari-hari.

Dampak positif lain yang terlihat dari pelatihan ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa ketika menggunakan bahan ajar e-comic. Media ini secara efektif menggabungkan elemen visual dan narasi yang sesuai dengan teori pembelajaran multimedia dan dual coding, sehingga memudahkan siswa menangkap konsep pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Di samping itu, pelatihan ini menjadi sarana peningkatan kreativitas guru, sehingga memungkinkan mereka untuk terus berinovasi dan menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik yang beragam.

Pelatihan ini juga menjadi sarana pemberdayaan guru di era transformasi digital pendidikan, memperkuat kompetensi profesional guru sebagai pendidik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kegiatan pendampingan dan evaluasi pasca pelatihan memperkuat kesinambungan pembelajaran dan penggunaannya dalam kelas, sehingga tidak hanya berhenti pada kegiatan pelatihan semata, tetapi terus berlanjut dalam praktik nyata. Guru semakin percaya diri dalam mengembangkan e-comic secara mandiri, yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran dan daya saing sekolah.

Selama pelaksanaan pelatihan ditemukan pula beberapa tantangan, terutama terkait perbedaan tingkat kemampuan teknologi di kalangan guru. Tidak semua peserta langsung menguasai aplikasi pembuatan e-comic secara cepat, sehingga pelatihan lanjutan dan pendampingan lebih intensif sangat diperlukan untuk memastikan semua guru benar-benar mampu menghasilkan media yang efektif dan kreatif. Selain itu, aspek ketersediaan sarana dan infrastruktur teknologi menjadi faktor pendukung yang juga harus diperhatikan agar pelatihan dan penggunaan media digital dapat berjalan lancar.

D. Conclusion

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar E-Comic untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru SD IT Al Amin* telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan teknis, praktik pembuatan e-comic, serta pendampingan, guru-guru mampu menghasilkan produk e-comic yang relevan dengan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dalam merancang bahan ajar visual yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai kebutuhan pembelajaran abad 21. Tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi menunjukkan bahwa metode, materi, dan fasilitasi pelatihan telah berjalan efektif dan memberikan dampak positif bagi guru secara langsung.

Secara keseluruhan, kegiatan ini telah memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kompetensi profesional guru, mendorong inovasi pembelajaran, serta membuka peluang pengembangan media ajar digital secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Ke depan, program ini dapat diperluas melalui pembentukan komunitas praktisi guru digital, pengembangan e-comic untuk berbagai mata pelajaran, serta integrasi hasil produk ke dalam sistem pembelajaran sekolah secara lebih sistematis dan berkelanjutan.

E. References

- Dewi, J. S., & Wijayanti, R. (2025). E-Comic interaktif: Inovasi pembelajaran matematika untuk sekolah menengah pertama di Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 655–663. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/3990/1323>
- Afriana, S. (2022). Penggunaan media pembelajaran e-comic dalam optimalisasi pembelajaran daring. *Didaktis Journal*, 1(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/11089>
- Icahayati, K. (2024). Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *JEAR*, 8(2), 310–317. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/78017/29948>
- Putrawangsa, & Hasanah, N. (2022). Pengaruh media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada kemampuan literasi membaca siswa SDN Karangduak II. *JIRS*, 2(1). <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/download/3632/3269/14654>
- Pamayun, I. M. N. M. (2023). Media e-komik efektif dalam pembelajaran materi ekonomi di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1953/1557/2978>
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/5420>
- Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. (2024). Pelatihan pembuatan komik digital sebagai modifikasi media belajar. *Jurnal Baktiku*. <https://jurnal.utu.ac.id/baktiku/article/view/7007>
- Mayadani.org. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komik digital. <https://mayadani.org/index.php/MAYADANI/article/download/95/89/547>
- Ummat Journal. (2023). Pelatihan media pembelajaran e-comic bagi guru SD. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/14464>
- Universitas Mataram. (2021). Pelatihan media pembelajaran berbasis komik bagi guru SD. *Jurnal Anugerah*, 3(1). <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/anugerah/article/download/3284/1412>
- Hamzanwadi Journal. (2024). Pengembangan e-komik interaktif berbasis multimedia. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/27802>
- IAIN Kudus. (2023). Tinjauan pustaka media pembelajaran e-comic. <http://repository.iainkudus.ac.id/6366/5/5.%20BAB%20II.pdf>
- Universitas Surabaya. (2022). Penggunaan media pembelajaran e-comic dalam pembelajaran. <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/11089>

- JPTAM Journal. (2024). Pengembangan e-comic ACER (audio cerita) untuk pembelajaran. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5915>
- Sultan Ageng Tirtayasa University. (2023). Kompetensi digital guru dalam pembelajaran era digital. <http://eprints.unisla.ac.id/1138/5/BAB%20II%20zumrotus%20sholihah%20011610119.pdf>
- Jamaluddin. (2025). Pola penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada guru SD. *Sadewa Journal*. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/view/1715>
- Universitas PGRI Kediri. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan minat belajar siswa PPKn SD. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/5177>
- Utama, T. (2024). Pelatihan pembuatan komik digital sebagai modifikasi media pembelajaran. *Jurnal Baktiku*. <https://jurnal.utu.ac.id/baktiku/article/view/7007>
- Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis. (2020). RENSTRA dinas pendidikan Kabupaten Ciamis 2019–2024. <https://disdik.ciamiskab.go.id/wp-content/uploads/2020/03/REVISI-RENSTRA-2019-2024.pdf>
- Hidajat, H. (2023). Pengaruh media pembelajaran e-komik terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 112–121. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1335>