

## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis**

### **Digital Comic untuk Pembelajaran Bahasa**

**Santiana Santiana\***<sup>1)</sup>

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Siliwangi  
santiana@unsil.ac.id<sup>\*)</sup>

**Dea Silvani**

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Siliwangi  
dea.silvani@unsil.ac.id

**Sitti Syakira**

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Siliwangi  
sitti.syakira@unsil.ac.id

**Ruslan Ruslan**

Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Siliwangi  
ruslan@unsil.ac.id

#### **ABSTRAK**

Pada Era Digital guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan menggunakan aplikasi tertentu. Guru diharuskan untuk dapat membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk digital. Namun masih banyak Guru-guru yang kesulitan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis *Digital Comic*. Tim pengabdian masyarakat Universitas Siliwangi berupaya memberikan solusi mengadakan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis *Digital Comic* untuk Pembelajaran Bahasa. Program kegiatan ini ditujukan kepada Guru-guru bahasa Inggris dan bahasa Indonesia di Kabupaten Ciamis, dengan melakukan metode tatap muka secara langsung (luring) dan tidak langsung (daring), guna membantu para guru dalam penggunaan dan pembuatan Media Pembelajaran Bahasa berbasis *Digital Comic*. Tahapan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari pelatihan yang telah dilakukan guru-guru memandang bahwa pelatihan tersebut sangat membantu membuka pemikiran mereka untuk mengkreasi media pembelajaran bahasa yang inovatif berbasis *digital comic*. Mereka pun berpendapat bahwa kegiatan pelatihan berlangsung sangat efektif dan efisien karena menggunakan pola luring dan daring sehingga mereka memiliki waktu yang lebih fleksibel untuk menyelesaikan tagihan akhir pelatihan berupa Media Pembelajaran yang berbasis *digital comic*.

Kata kunci: Digital Comic, Era Digital, Media Pembelajaran Inovatif

## **ABSTRACT**

*In the Digital Era, teachers are required to be able to create interesting and innovative learning media using certain applications. Teachers are required to be able to create or develop learning media in digital form. However, many teachers still have difficulties creating and developing digital comic-based innovative learning media. The Siliwangi University community service team is trying to provide a solution by holding a Digital Comic-Based Innovative Learning Media Making Training for Language Learning. This activity program is aimed at English and Indonesian teachers in Ciamis Regency by conducting face-to-face (offline) and indirect (online) methods to assist teachers in using and creating Digital Comic-based Language Learning Media. The stages of community service activities are planning, implementation, and evaluation. As a result of the training that has been carried out, the teachers see that it is very helpful in opening their minds to create innovative digital comic-based language learning media. They also believed the training activities were very effective and efficient because they used offline and online patterns to have more flexible time to complete the final training bill in digital comic-based Learning Media.*

*Keywords: Digital Comic, Digital Era, Innovative Learning Media*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi di Era Digital sangatlah pesat (Santiana, et. al., 2023). Kini kita telah memasuki era teknologi Revolusi Industri 4.0, dimana teknologi internet memberikan dampak yang sangat besar dalam banyak hal (Riwanto & Wulandari, 2019; Syahrial & Syafryadin, 2020; Muthmainnah, et. al., 2022). Sudah saatnya pendidikan Indonesia memanfaatkan teknologi informasi ini. Teknologi informasi ini menambah nilai dalam proses pembelajaran (Fatimah, et. al., 2019; Wahyudin, et. al., 2020). Sekolah dan guru juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas keterampilan sumber daya manusia dengan teknologi digital (Lestari, et. al., 2022; Margunayasa, 2022) menjadi tenaga kerja yang andal sebagai penggerak industri, serta mencapai daya saing dan produktivitas yang tinggi.

Guru dalam hal ini bertanggung jawab untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat mendorong siswa untuk belajar dengan giat (Wardhana, et. al., 2022). Namun, ternyata tidak semua sekolah siap menyambut era Revolusi 4.0 ini. Masih terdapat banyak sekolah di Indonesia yang menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab (Sujatmiko & Saputra, 2021). Hal ini disebabkan

minimnya akses sarana dan prasarana sekolah serta keterampilan guru yang menggunakan teknologi informasi sangat minim. Padahal, sekolah merupakan salah satu institusi yang diharapkan dapat menghasilkan talenta yang sangat berkualitas.

Guru-guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia merupakan mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Skema Kemasyarakatan (PbM-KT) Universitas Siliwangi. Mitra ini dipilih karena Guru-guru bahasa di sana masih menggunakan metode ceramah serta PowerPoint dalam menyampaikan materi terkait pembelajaran bahasa. Mereka mengalami berbagai kendala untuk membuat media pembelajaran berbasis *Digital Comic*, sehingga nuansa belajar dirasakan monoton atau kurang menarik. Jika hanya mengandalkan buku teks dan modul yang biasa-biasa saja, siswa cenderung tidak termotivasi untuk belajar bahkan sampai tidak tertarik pada mata pelajaran tersebut.

Meskipun keterbatasan sarana dan prasarana untuk belajar di sekolah, sebagian besar siswa telah memiliki smartphone berbasis Android, namun hingga saat ini pemanfaatannya belum optimal digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga hal tersebut menjadi poin untuk kegiatan pengabdian ini.

Bertolak dari data yang telah diulas pada latar belakang maka tawaran solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan mengangkat judul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Comic untuk Pembelajaran Bahasa, yaitu dengan cara memerikan training bagi Guru-guru MGMP Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia dengan pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran daring.

Target dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Kemasyarakatan (PbM-KT) ini adalah guna meningkatkan kemampuan Guru-guru bahasa (Inggris dan Indonesia) yang tergabung dalam MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) dalam membuat dan mengembangkan media sebagai media pembelajaran dalam pelajaran bahasa (baik bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris). Dengan adanya pelatihan ini diharapkan Guru-guru bahasa menjadi mampu serta terampil menyiapkan bahan tayang berupa Digital Comic agar siswa dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan penggunaan media tersebut.

Adapun luaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Kemasyarakatan (PbM-KT) ini berupa Media pembelajaran berbasis Digital Comic yang dapat digunakan oleh Guru-guru bahasa dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

Animaker adalah platform animasi online yang menyediakan berbagai fitur dan alat untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat (Munawar & Ma'arif, 2020; Purwaningrum, & Ahyani, 2021; ). Animaker banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran bahasa karena memiliki beberapa kelebihan berikut:

1. Mudah digunakan: Animaker dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan bahkan untuk orang yang tidak memiliki pengalaman dalam pembuatan video animasi.
2. Berbagai template: Animaker menyediakan berbagai macam template animasi, termasuk template yang khusus dirancang untuk pembelajaran bahasa. Template-template tersebut mempermudah pembuat video untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan berbeda.
3. Alat pembuat karakter: Animaker menyediakan alat pembuat karakter yang memungkinkan pembuat video untuk membuat karakter-karakter animasi sesuai dengan kebutuhan. Karakter-karakter tersebut dapat disesuaikan dengan karakteristik bahasa yang sedang dipelajari, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
4. Integrasi dengan platform pembelajaran: Animaker dapat dengan mudah diintegrasikan dengan platform pembelajaran online seperti Google Classroom, Schoology, dan Canvas, sehingga mempermudah pengguna dalam membagikan video pembelajaran kepada peserta didik.

Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, Animaker menjadi salah satu platform animasi yang populer untuk pembuatan media pembelajaran bahasa. Membuat media pembelajaran bahasa dengan menggunakan Animaker dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman bahasa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi siswa.

Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diikuti untuk membuat media pembelajaran bahasa dengan Animaker:

1. **Pilih topik:** Pilih topik yang ingin diajarkan dalam media pembelajaran, seperti kosakata baru, tata bahasa, atau keterampilan berbicara.
2. **Buat skrip:** Tulis skrip untuk media pembelajaran Anda. Pastikan skrip mudah dipahami dan cocok untuk tingkat bahasa siswa.
3. **Buat animasi:** Gunakan fitur Animaker untuk membuat animasi yang sesuai dengan topik dan skrip. Animaker menyediakan banyak karakter dan latar belakang yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik.
4. **Tambahkan suara:** Tambahkan suara ke video Anda. Anda bisa merekam suara Anda sendiri atau menggunakan suara bawaan Animaker.
5. **Tambahkan musik:** Tambahkan musik latar yang sesuai dengan topik dan suasana video.
6. **Tambahkan teks:** Tambahkan teks yang mendukung informasi dalam video.
7. **Edit dan publikasikan:** Setelah semua elemen sudah ditambahkan, edit video Anda untuk membuatnya lebih baik. Kemudian, publikasikan video pembelajaran Anda di platform pembelajaran atau di media sosial.

Dalam membuat media pembelajaran bahasa dengan Animaker, pastikan untuk mengikuti prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif, seperti memilih font yang mudah dibaca, menggunakan warna yang kontras, dan menyajikan informasi dengan cara yang terstruktur dan mudah diikuti (Sulthon, et. al., 2021). Dengan demikian, video pembelajaran yang dibuat akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman bahasa siswa.

Pembuatan media pembelajaran menggunakan Animaker sangat penting karena beberapa alasan berikut:

1. **Memudahkan proses pembelajaran**

Animaker menyediakan berbagai macam fitur dan animasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Fajrianti & Meilana, 2022).

Dengan menggunakan Animaker, proses pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa.

2. **Meningkatkan minat belajar siswa**

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan Animaker, guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### 3. Mempermudah pemahaman materi

Animaker dapat digunakan untuk membuat animasi yang menjelaskan konsep atau materi yang sulit dipahami. Dengan menggunakan Animaker, guru dapat membuat animasi yang menjelaskan materi secara visual sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa.

### 4. Meningkatkan daya ingat siswa

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dengan Animaker, guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

### 5. Meningkatkan kreativitas guru

Animaker menyediakan berbagai macam fitur dan animasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan Animaker, guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Dengan demikian, pembuatan media pembelajaran menggunakan Animaker sangat penting karena dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan daya ingat siswa, dan meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran.

## **METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN**

Dalam melaksanakan kegiatan ini, metode pengabdian dilakukan dalam bentuk pelatihan, praktik pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic*, serta melakukan evaluasi.

### 1. Analisis Masalah Mitra

Setelah dilakukan analisis situasi, maka telah teridentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra kerja. Berdasarkan prioritas diketahui bahwa permasalahan

pertama adalah minimnya pengetahuan tentang pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic*. Permasalahan berikutnya adalah minimnya kemampuan Guru-guru untuk membuat Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic* serta pemilihan aplikasi yang tepat untuk membuat *Digital Comic* tersebut. Selain itu, kendala waktu belajar menjadi salah satu masalah yang akan coba dipecahkan dengan pendekatan penerapan sistem *synchronous* dan *asynchronous*, serta tatap muka secara langsung untuk melakukan pelatihan tersebut (Santiana, et.al., 2021; Purnama, 2020).

## 2. Pendekatan yang ditawarkan kepada Mitra

Berdasarkan hasil analisis yang telah disampaikan sebelumnya, maka langkah selanjutnya adalah membuat rencana kegiatan berdasarkan prioritas permasalahan berikut pendekatan pemecahan masalahnya sesuai dengan yang disepakati dengan lembaga mitra, mencakup Aspek *Interest*, Aspek Strategi, dan Aspek *Knowledge* Mitra.

## 3. Rencana Kegiatan

Prosedur kerja untuk mendukung realisasi metode yang ditawarkan tercermin dalam langkah-langkah pelaksanaan kegiatan sebagai berikut: tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan perincian sebagai berikut:

### a. Tahap Persiapan

- 1) Pada tahap ini Tim Pengabdian kepada masyarakat menyiapkan bahan pelatihan kemudian menyusunnya menjadi bahan tayang yang dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh Mitra.
- 2) Melakukan sesi meeting secara online untuk mengetahui akar permasalahan yang dihadapi oleh masing-masing Guru.
- 3) Mendata tentang pengetahuan awal Guru mengenai *Digital Comic* untuk Media Pembelajaran.
- 4) Menentukan aplikasi yang tepat yang akan dilatihkan kepada paraa Guru MGMP Bahasa Inggris dan Indonesia.

### b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Peserta diundang untuk melakukan pengenalan tentang Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic*.
- 2) Tim menyusun materi-materi yang harus dipelajari secara bertahap ke dalam sistem daring
- 3) Pembelajar melakukan pembelajaran melalui tatap muka dan melakukan pembelajaran secara daring yang dipandu oleh Tim serta diinformasikan secara berkala kepada mitra.

c. Tahap Evaluasi

- 1) Melakukan *review* terhadap materi yang diberikan
- 2) Melakukan praktik yang dipandu oleh Tim Pengabdian.
- 3) Membuat dan mengembangkan Media Pengajaran berbasis *Digital Comic*.
- 4) Peserta Pelatihan mempresentasikan hasil karya mereka disesuaikan dengan materi yang akan mereka ajarkan di kelas (Misal teks Naratif dll.)

d. Kontribusi dan Partisipasi Mitra

Mitra yang akan menerima manfaat dari pembelajaran melalui pelatihan ini ini adalah Guru-guru MGMP Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang berada di kabupaten Ciamis khususnya di level Sekolah Menengah Pertama. Kedua Mitra, mempunyai komitmen yang kuat dalam terselenggaranya pelatihan pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic* untuk pembelajran bahasa.

Pelatihan *Digital Comics* dengan menggunakan Animaker dapat dilakukan dengan beberapa langkah berikut:

1. Memahami dasar-dasar membuat komik digital

Sebelum memulai menggunakan Animaker, penting untuk memahami dasar-dasar membuat komik digital seperti pembuatan panel, pengaturan layout, pemilihan karakter dan latar belakang, serta penggunaan teks dan balon kata.

2. Membuat sketsa atau *storyboard*

Setelah memahami dasar-dasar membuat komik digital, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa atau storyboard untuk komik yang akan dibuat. Sketsa atau storyboard ini berisi rangkaian gambar-gambar atau panel yang menceritakan alur cerita dari komik

3. Membuat karakter dan latar belakang di Animaker

Setelah memiliki sketsa atau *storyboard*, selanjutnya adalah membuat karakter dan latar belakang di Animaker. Animaker menyediakan berbagai macam karakter dan latar belakang yang dapat digunakan untuk membuat komik digital.

4. Membuat panel dan mengatur layout di Animaker

Setelah memiliki karakter dan latar belakang, langkah selanjutnya adalah membuat panel dan mengatur layout di Animaker. Animaker menyediakan berbagai macam panel yang dapat digunakan untuk membuat komik digital. Selain itu, pengaturan layout juga sangat penting untuk mengatur tata letak panel-panel dalam komik.

5. Menambahkan teks dan balon kata

Setelah selesai membuat panel dan mengatur layout, langkah selanjutnya adalah menambahkan teks dan balon kata di Animaker. Animaker menyediakan berbagai macam teks dan balon kata yang dapat digunakan untuk membuat komik digital.

6. Animasi dan efek

Setelah semua elemen komik digital selesai dibuat, selanjutnya adalah melakukan animasi dan efek di Animaker. Animaker menyediakan berbagai macam efek dan animasi yang dapat digunakan untuk membuat komik digital menjadi lebih menarik.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, maka pelatihan *Digital Comics* dengan menggunakan Animaker dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Pre-Test

Guru/Peserta mengerjakan soal teori *Digital Comic* dalam hal ini lebih spesifik kepada teori atau pengetahuan tentang aplikasi *Animaker*. Setelah Tim melakukan kegiatan *Pre-Test* untuk mendiagnosa kemampuan Mitra Kerja dalam menjawab soal pengetahuan dasar tentang *Digital Comic* dan lebih khusus yaitu *Animaker*, dapat disimpulkan bahwa banyak diantara peserta pelatihan yang belum mengenal apa itu *Animaker*. Selain itu banyak pula peserta yang belum memahami tentang cara membuat video pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan pengabdian ini sangat membantu para peserta untuk menghasilkan video pembelajaran dalam hal ini pembelajaran Bahasa yang kreatif. Hal ini dapat dilihat dari nilai pre test yang memiliki rata-rata 45. Sedangkan post test memiliki rata-rata 95. Antusias dari peserta nampak luar biasa dalam kegiatan ini, terdapat beberapa peserta yang telah lanjut usia/ menjelang purna tugas akan tetapi tidak menyurutkan semangat peserta untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Animaker* ini.

### Gambar 1

#### Pre-Test Peserta Kegiatan dari MGMP Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia



### 2. Pemecahan Masalah yang Dilakukan

Sesuai dengan tujuan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Skema Kemasyarakatan (PbM-KT) Universitas Siliwangi yang berjudul **Pelatihan Pembuatan**

**Media Pembelajaran Berbasis Digital Comic untuk Pembelajaran Bahasa**, maka solusi bagi permasalahan yang dihadapi Mitra Kerja, yang pertama adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka (luring) dan yang kedua dengan melakukan pembelajaran melalui daring, mengingat kesibukan para peserta sebagai guru yang tidak mungkin ditinggalkan.

Adapun tahap-tahapan yang dilakukan adalah melakukan opening program Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Digital Comic* untuk Pembelajaran Bahasa. Setelah melakukan Pre-test maka Peserta/ Guru diberikan penjelasan mengenai teori dan konsep pembelajaran kreatif dan inovatif di Sekolah Menengah. Setelah itu disampaikan mengenai aplikasi Animaker sebagai sarana untuk membuat *Digital Comic* sebagai media pembelajaran bahasa. Peserta/ Guru diberikan motivasi dan penjelasan bahwa membuat media pembelajaran berbasis *Digital Comic* tidaklah sulit. Sehingga setelah dimotivasi, Peserta/Guru memiliki ketertarikan dan semangat yang baik, dibuktikan dengan terlibat secara aktif dalam pelatihan pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic* untuk pembelajaran bahasa secara daring maupun tatap muka.

**Gambar 2**  
**Antusias Peserta Kegiatan Pelatihan**



Setelah selesai pembahasan mengenai Animaker yang digunakan sebagai aplikasi untuk membuat *Digital Comics*, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan konten pembelajarannya, lalu dijelaskan berbagai macam fitur, pemilihan background, pembuatan video, *editing video*, *review video* dan pengulangan materi secara keseluruhan, kemudian diakhiri dengan *post-test* yang ditandai dengan pembuatan video sebagai media pembelajaran bahasa.

**Gambar 3**  
**Pemberian Materi Pelatihan**



**Gambar 4**  
**Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran (Pembuatan Video menggunakan Animaker)**



### 3. Prosedur Kerja Pelaksanaan Treatment kepada Mitra Kerja

Prosedur kerja untuk mendukung realisasi metode yang ditawarkan tercermin dalam langkah-langkah pelaksanaan kegiatan sebagai berikut: tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan perincian sebagai berikut:

#### a. Tahap Persiapan

- 1) Pada tahap ini Tim Pengabdian kepada masyarakat PBM-KT Universitas Siliwangi menyiapkan materi/bahan pembelajaran untuk materi pengenalan Animaker, kemudian menyusunnya menjadi sebuah modul pelatihan yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Peserta diberikan penjelasan mengenai materi Animaker sebagai bekal mereka untuk membuat Media Pembelajaran oleh Tim Pengabdian kepada masyarakat.
- 2) Pembelajar melakukan pembelajaran melalui tatap muka selama dua hari berturut-turut bertempat di lokasi Mitra dan dilanjutkan dengan konsultasi secara daring dalam penyelesaian tagihan akhir yaitu pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Animaker dengan menggunakan platform Zoom dan WhatsApp.

c. Tahap Evaluasi

- 1) Melakukan *review* terhadap materi yang diberikan.
- 2) Memberikan berbagai macam contoh media pembelajaran berbentuk video yang menggunakan Animaker.
- 3) Memfasilitasi tanya jawab ketika Mitra merasa belum paham dengan materi yang diberikan.
- 4) Memberikan pendampingan dalam pembuatan Media pembelajaran dengan menggunakan Animaker.
- 5) Memfasilitasi Mitra untuk berkonsultasi mengenai media pembelajaran berbasis *digital comics* yang akan telah dibuat.

4. Indikator Keberhasilan Kegiatan

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah peserta Guru-guru MGMP Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia dapat membuat Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic* dengan menggunakan Animaker yang telah dilatihkan serta menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar mereka.

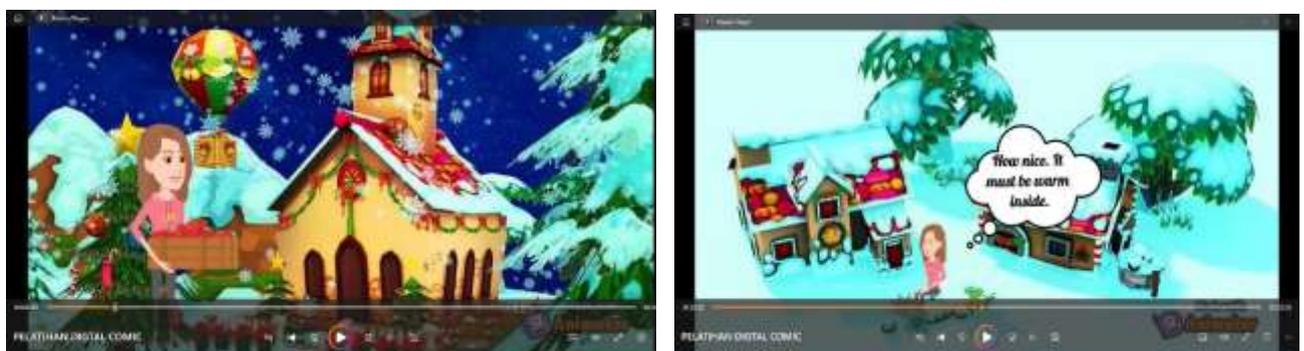
**Gambar 5**  
**Hasil Pembuatan Video menggunakan Animaker TALKING ABOUT DAILY ROUTINE**



**Gambar 6**  
**Hasil Pembuatan Video menggunakan Animaker LET'S TALK ABOUT ESSAY**



**Gambar 7**  
**Hasil Pembuatan Video menggunakan Animaker THE LITTLE BAKER GIRL**



Gambar 8

Hasil Pembuatan Video menggunakan Animaker DAILY LIFE IN NEW NORMAL



Gambar 9

Hasil Pembuatan Video menggunakan Animaker BEST FRIENDS FOREVER



Gambar 10

Hasil Pembuatan Video menggunakan Animaker JAKA DAILY LIFE DURING QUARANTINE



Gambar 11

Tim PBM-KT Universitas Siliwangi



## KESIMPULAN

### 1. Simpulan

Dari hasil kegiatan yang telah dilakukan maka dapat ditarik simpulan bahwa:

- a. Kegiatan pengabdian ini dapat menambah pengetahuan Mitra tentang pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic* dengan menggunakan aplikasi Animaker.
- b. Selain itu, Mitra menjadi yakin bahwa membuat Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic* tidaklah sesulit yang dibayangkan ataupun berdasarkan cerita orang karena peserta pada akhirnya dapat membuat sendiri Media Pembelajaran dengan Aplikasi Animaker yang tentunya akan sangat relevan ketika dipakai di dalam pembelajaran mereka sehari-hari.
- c. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Digital Comic* untuk Pembelajaran Bahasa dapat menjadi solusi yang tepat bagi penyaluran kreativitas dan inovasi dalam pembuatan Media Pembelajaran dalam bentuk Digital dengan menggunakan Animaker.
- d. Media Pembelajaran yang telah dibuat akhirnya dapat dijadikan Media yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa.

### 2. Saran

Terdapat beberapa saran untuk kegiatan pengabdian berikutnya, antara lain:

- a. Diperlukan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan pelatihan dengan alokasi waktu yang memungkinkan bagi kedua belah pihak.
- b. Perlu dipertimbangkan juga mengenai biaya penyelenggaraan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat untuk dapat lebih ditingkatkan sehingga benar-benar dapat dirasakan kebermanfaatannya oleh Mitra.
- c. Konektifitas jaringan merupakan hal yang harus diperhatikan sehingga kendala-kendala teknis tidak terjadi selama pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Digital Comic*.
- d. Perlu adanya kegiatan yang berkesinambungan sebagai bentuk implementasi kerja sama yang telah dilakukan dengan pihak Mitra agar Universitas Siliwangi dapat lebih berkiprah dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat di masa yang akan datang.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana kegiatan dalam hal ini Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Siliwangi yang melaksanakan Pengabdian Skema PBM-KT, mengucapkan terima kasih kepada Kepala LPPM Universitas Siliwangi, Mitra Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (MGMP Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia), serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh penggunaan media snimaker terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6630-6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fatimah, A. S., Santiana, S., & Saputra, Y. (2019). Digital comic: An innovation of using toondoo as media technology for teaching English short story. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 101-108. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1526>
- Lestari, P., Ratnaningsih, N., Rahayu, D. V., & Ni'mah, K. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis komik bagi guru SD di wilayah kabupaten tasikmalaya. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 189-197. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v2i2.232>
- Margunayasa, I. G., Japa, I. G. N., Riastini, P. N., & Jayanti, L. S. S. W. (2022). Pelatihan komik digital sebagai sumber belajar di SDN 26 pemecutan. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2057. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-320. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>
- Muthmainnah, M., Vargheese, K. J., Seraj, P. M. I., Darmawati, B., & Asrifan, A. (2022). Digital mangatoon to born out new peace in English classroom. *JELITA: Journal of Education, Language Innovation, and Applied Linguistics*, 1(2), 135-144. <https://doi.org/10.37058/jelita.v1i2.5438>
- Purnama, M. N. A. (2020). Blended learning sebagai sarana optimalisasi pembelajaran daring di era new normal. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(02), 106-121. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v2i02.535>
- Purwaningrum, J. P., & Ahyani, L. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran interaktif selama pandemi covid-19. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 155-162. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2309333>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas penggunaan media komik digital (Cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *JURNAL*

- PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).  
<https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/294>
- Santiana, S., Pujasari, R. S., & Fatimah, A. S. (2021). Blended learning strategy: Alternatif pembelajaran Toefl bagi guru-guru MGMP non-Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(2), 144-161.  
<https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v1i2.15883>
- Santiana, S., Faisal, R. F., & Sri, M. An insight into blog use in EFL reading class. *International Journal of Educational Best Practices*, 7(1), 132-150.  
<http://dx.doi.org/10.31258/ijebp.v7n1.p132-150>
- Syahrial, S., & Syafryadin, S. (2020). Pelatihan menjadi guru bahasa Inggris kreatif dan milenial di sekolah menengah pertama bengkulu Tengah. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(1), 18-35.  
<https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v1i1.13412>
- Sujatmiko, W., & Saputra, F. R. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan animaker bagi guru SMK Negeri 9 Pontianak. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.31932/jutech.v2i1.1218>
- Sulthon, B. M., Budi, E. S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Sanwani, S., Arif, Z. M., ... & Faisal, A. (2021). Workshop IT metode pembelajaran online dengan animaker. In *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum* (Vol. 2, No. 1, pp. 12-16). <https://ejournal.seminar-id.com/index.php/jrespro/article/view/759>
- Wahyudin, A. Y., Jepri, D., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). Penggunaan komik digital Toondoo dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah menengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.673>
- Wardhana, D. E. C., Suryadi, S., & Noermanzah, N. (2022). Pelatihan mendesain media pembelajaran animasi pada masa pandemi Covid-19 bagi guru Bahasa Indonesia tingkat SMP di Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(1), 41-52. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i1.24700>