

## Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur

Prima Nucifera<sup>1</sup>, Muhammad Yakob<sup>2</sup>, Setyoko<sup>\*3</sup>

setyoko@unsam.ac.id

<sup>1,2</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas FKIP, Universitas Samudra

<sup>3</sup> Pendidikan Biologi, Fakultas FKIP, Universitas Samudra

Received: 20 October 2022

Accepted: 08 August 2022

Online Published: 30 December 2022

DOI: 10.29408/ab.v3i2.6277

**Abstrak :** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang cepat, guru-guru harus terus belajar menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis digital. Pelatihan penggunaan media digital bagi guru akan mendorong guru untuk membuat media digital yang dibutuhkan saat pembelajaran dikelas. Pengabdian kepada masyarakat (PKM) melalui pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat, Aceh timur. Tujuan kegiatan ini memberikan pelatihan pembuatan media berbasis digital seperti buku digital (e-book) dan komik digital. Jumlah peserta pelatihan ada 20 orang guru, mewakili setiap bidang mata pelajaran (mapel). Metode kegiatan PKM yaitu: (1) Sosialisasi pelatihan media digital, (2) Persiapan perangkat teknologi, (3) Pelatihan Media Digital, (4) Monitoring dan Evaluasi Pelatihan. Hasil kegiatan pelatihan ini, peserta guru-guru di SMPN 1 Rantau Selamat telah memiliki 20 produk media pembelajaran berbasis digital yaitu e-book atau komik digital, pada setiap mata pelajaran. Media digital ini nantinya diimplementasikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran disemester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Program PKM ini meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

**Kata Kunci:** Guru; Media Pembelajaran Digital; Pelatihan;

**Abstract:** Information and communication technology development continues to proliferate, and teachers must continue to learn using various digital-based learning media. Training on using digital media for teachers will encourage teachers to create digital media needed during classroom learning. Community service (PKM) through digital-based learning media training for teachers at SMPN 1 Rantau Selamat, East Aceh. This activity aims to provide training in making digital-based media, such as digital books (e-books) and digital comics. The training participants were 20 teachers representing each subject area. PKM activity methods are (1) Dissemination of digital media training, (2) Preparation of technology devices, (3) Digital Media Training, and (4) Training Monitoring and Evaluation. As a result of this training activity, participating teachers at SMPN 1 Rantau Selamat have 20 digital-based learning media products, namely e-books or digital comics, for each subject. The teacher will later implement this digital media in learning activities in the odd semester of the 2022/2023 school year. This PKM program increases teacher competence in developing digital-based learning media.

**Keywords:** Digital Learning Media; Teachers,; Training

## PENDAHULUAN

Mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi menjadi fasilitator bagi peserta didik untuk terus menggali dan menambah informasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi berkembang cepat, sehingga pengguna teknologi tersebut mengikuti dan menguasai berbagai produk digital. Teknologi yang serba canggih harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik harus siap dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan (Soemantri, 2019).

Guru berperan penting sebagai penggerak dalam memajukan pendidikan, sehingga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menguasai media digital yang sesuai perkembangan zaman. Masih banyak guru yang belum menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran (Permana dkk., 2021). Media digital akan langsung berhubungan dengan perangkat elektronik (*device*) yang terhubung dengan internet secara *online* ataupun *offline*. Media digital ini bisa disajikan secara langsung dikelas melalui tatap muka (*face to face*) ataupun secara jarak jauh (*online*). Media pembelajaran berbasis digital bersifat fleksibel dan mudah digunakan, akan mempercepat transformasi pengetahuan. Media digital dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik (Rusli, 2021).

Media pembelajaran digital seperti buku digital (*e-book*) dan komik digital, sangat berperan penting dalam meningkatkan minat belajar bagi peserta didik. Media pembelajaran buku digital (*e-book*) dan komik digital, dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Media *e-book* sangat efektif sebagai variasi dalam pembelajaran (Rachman, 2018). Penggunaan media akan meningkatkan pengetahuan bagi peserta didik (Setiawan & Kumala, 2021). Media komik digital disajikan dengan ilustrasi gambar dan percakapan singkat, dapat meningkatkan motivasi belajar dan budaya literasi membaca peserta didik (Septiani dkk., 2020; Sukmanasa dkk., 2017).

Pelaksanaan pembelajaran di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur, melalui *luring* dan *daring*. Kegiatan pembelajaran secara *daring* melalui media *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*. Interaksi kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* yaitu penjelasan materi oleh guru dan pemberian tugas latihan kepada siswa dengan aplikasi tersebut. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suplemen media pembelajaran berbasis digital untuk penguatan pengetahuan siswa dalam pembelajaran *daring*. Pentingnya penguasaan guru dalam menyusun media pembelajaran digital, maka dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM).

Program pengabdian kepada masyarakat ini akan menunjang kebutuhan guru dalam meningkatkan keterampilan dan kompetensi mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Adapun tujuan dalam kegiatan ini memberikan pelatihan pembuatan media berbasis digital seperti buku digital (*e-book*) dan komik digital. Diharapkan guru memiliki peningkatan kompetensi dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya, tujuan pendukung pada kegiatan pelatihan ini, peserta guru-guru memiliki satu produk media pembelajaran berbasis digital untuk setiap satu orang guru bidang studi setiap mata pelajaran (mapel) di SMPN 1 Rantau Selamat, Aceh Timur.

## METODE PELAKSANAAN

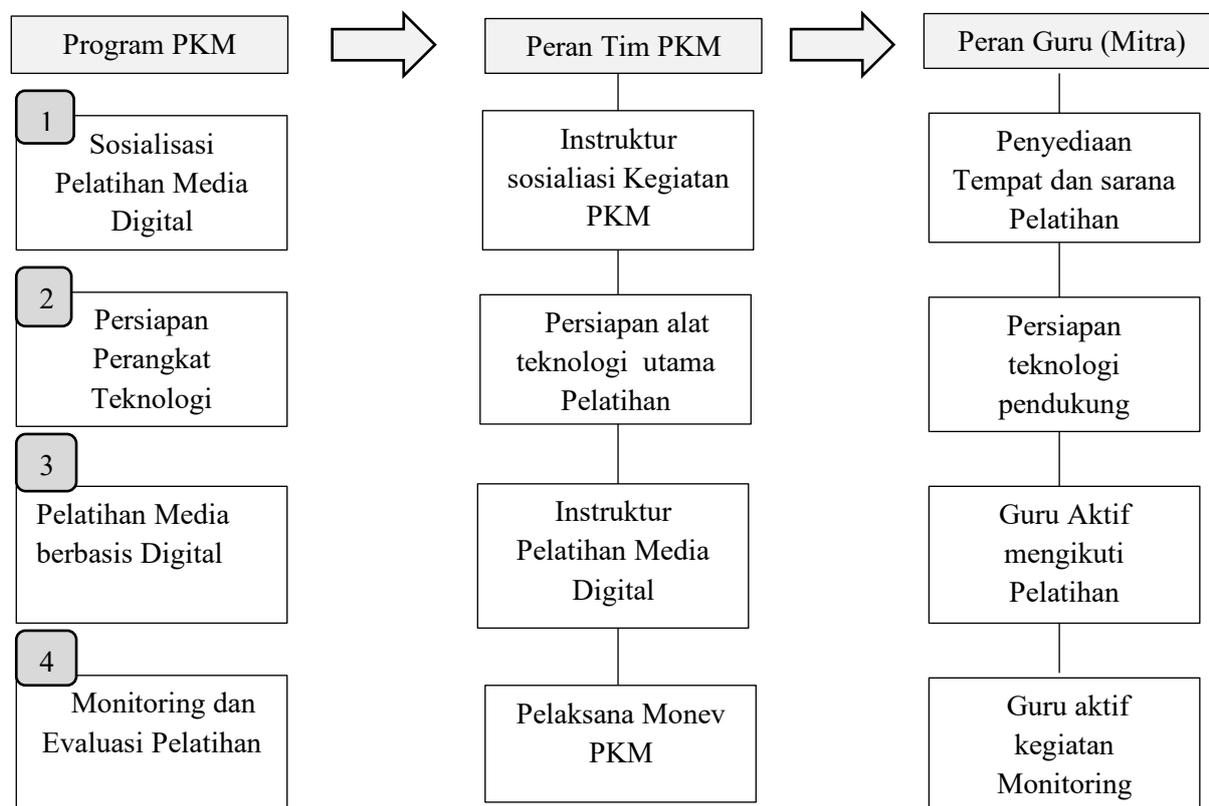
### Waktu dan tempat

Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 18 Juni sampai dengan 29 Juli 2022. Lokasi kegiatan di SMPN 1 Rantau Selamat, Kabupaten Aceh Timur Provinsi Aceh.

Jumlah peserta pelatihan ada 20 orang guru, mewakili setiap bidang mata pelajaran (mapel). Lokasi Pada acara pembukaan di Gedung Laboratorium IPA yang dihadiri langsung oleh Kepala Sekolah SMPN 1 Rantau Selamat sebagai bentuk dukungan penuh kegiatan yang diselenggarakan.

### Prosedur pelaksanaan

Metode program pengabdian kepada masyarakat (PKM) terdapat beberapa tahapan yaitu; (1) Sosialisasi pelatihan media digital, pada tahap ini mempersiapkan peserta guru untuk bisa mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital (2) Persiapan perangkat teknologi, pada tahap ini diperlukan kesiapan perangkat teknologi yaitu Laptop peserta dan fasilitas *wifi internet* (3) Pelatihan Media Digital, pada tahap ini peserta mengikuti dengan aktif setiap kegiatan, (4) Monitoring dan Evaluasi Pelatihan, tahap ini dilakukan produk media pembelajaran digital dihasilkan oleh masing-masing peserta. Peran tim PKM dan peran guru (mitra) sesuai dengan target kegiatan yang dilaksanakan. Bagan alir kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Bagan Alir Prosedur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Program diawali dengan tim melakukan observasi kelengkapan di SMPN 1 Rantau Selamat. Hasil observasi untuk mengkaji kebutuhan. Hasil observasi kemudian dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan kepala Sekolah dan Wakil bidang kurikulum.

## 1. Sosialisasi Pelatihan Media Digital

Sosialisasi pelatihan media digital dilaksanakan sebelum dimulainya pelatihan pembuatan media. Pelatihan ini diikuti oleh peserta guru-guru setiap mata pelajaran dan dihadiri Kepala Sekolah dan Wakil bidang Kurikulum SMPN 1 Rantau Selamat. Kegiatan dilaksanakan dengan sangat kondusif dan lancar. Pada acara sosialisasi program dilaksanakan secara diskusi terbuka antara tim PKM dengan guru sebagai mitra. Selama diskusi berlangsung saling bertukar informasi terhadap media-media digital yang pernah digunakan. Adapun target dari kegiatan PKM ini disampaikan secara langsung oleh tim, bahwa setelah mengikuti kegiatan setiap guru harus memiliki 1 produk media digital yang nantinya dapat diterapkan pada saat semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Produk media digital boleh dipilih sesuai dengan kesesuaian mata pelajaran yang diampu oleh guru.



**Gambar 2.** Observasi Awal tim dan FGD dengan Kepala Sekolah SMPN 1 Rantau Selamat

## 2. Persiapan Perangkat Teknologi

Persiapan dalam pelatihan pembuatan media digital, diperlukan perangkat teknologi yang digunakan. Perangkat teknologi utama dalam mencapai kelancaran pelatihan disediakan oleh tim PKM meliputi Pulsa paket internet, Laptop, *Infokus* (LCD), *Microphone*, *speaker* aktif, dan Kamera digital. Sedangkan persiapan alat pendukung oleh guru-guru (mitra) diminta membawa laptop/*note book*, *handphone* Android dan cok sambung listrik. Ketersediaan perangkat pendukung yang sudah tersedia di Sekolah yaitu Fasilitas Gedung Aula pertemuan yang dilengkapi dengan *Hostpot Wifi* yang dapat diakses *free* oleh guru-guru SMPN 1 Rantau Selamat.

## 3. Pelatihan Media Berbasis Digital

Pelatihan media berbasis digital dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan: (1) Persiapan perangkat teknologi (*device*) dengan *laptop/note book* terkoneksi dengan internet. Guru-guru peserta pelatihan ada yang menggunakan *Hostpot Wifi* Sekolah dan ada yang *Hostpot Wifi Portable Android Handphone* masing-masing. (2) Melakukan registrasi akun pada aplikasi pembuatan buku digital (*e-book*) dan komik digital. Setiap guru sudah memiliki akun *e-mail* yang aktif, siap untuk melakukan registrasi, (3) Guru-guru diminta untuk mempersiapkan bahan materi yang akan dikembangkan menjadi *e-book* dan komik digital. Sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Kemudian dilanjutkan untuk memilih materi yang akan dikembangkan

menjadi media pembelajaran. Bahan materi dipersiapkan dalam format (*pdf*) untuk pembuatan *e-book*, sedangkan bahan materi dipersiapkan untuk komik digital cukup menggunakan (*microsoft word*) atau *power point*. (4) Selanjutnya secara tutorial dengan tahapan *step by step* dijelaskan oleh instruktur dari tim PKM kepada seluruh peserta guru-guru di SMPN 1 Rantau Selamat. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media digital yaitu buku digital (*e-book*) dengan aplikasi *flip* yang tersedia dan mudah diakses secara gratis melalui [link: https://fliphtml5.com](https://fliphtml5.com), pengembangan komik digital menggunakan aplikasi *canva*, melalui [link: http://www.canva.com](http://www.canva.com). Media pembelajaran berbasis digital selesai dikembangkan dan siap untuk digunakan.



Gambar 3. Pelatihan Media Pembelajaran berbasis Digital



Gambar 4. Contoh Produk Media Komik Digital

#### 4. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring pelatihan media digital yang dilaksanakan oleh tim PKM dengan tujuan melihat keberlanjutan program kegiatan dan keberhasilannya (Amalia dkk., 2022). Apakah guru-guru berhasil membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yaitu buku digital (*e-book*) dan komik digital. Hasil dari monitoring kegiatan, bahwa guru-guru sudah menyusun media pembelajaran digital yaitu 1 produk berbasis *e-book* dan 1 produk berbasis komik digital. Evaluasi program pengabdian kepada masyarakat, bahwa media digital yang dikembangkan oleh guru masih terbatas pada 1 Bab Materi Pelajaran. Sehingga, diperlukan pengembangan media digital yang disusun pada semua Bab Materi Pelajaran yang terdaftar pada Silabus untuk setiap tingkatan kelas yaitu 2 semester. Evaluasi selanjutnya, perlu dilakukan validasi media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh guru dengan melakukan Validasi Ahli media, validasi Ahli Materi dan Uji coba kelompok terbatas kepada siswa di SMPN 1 Rantau Selamat. Program kemitraan pengabdian melalui kolaborasi guru dan dosen membangun komunitas belajar yang dapat meningkatkan kompetensi (Suseno dkk., 2022).

### PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis digital sangat perlu dikembangkan oleh guru, melihat perkembangan di era digital sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Tanpa dipungkiri saat ini, bahwa kebiasaan Peserta didik lebih dekat dengan perangkat android dalam genggamannya dari pada membawa buku teks, sehingga dapat meningkatkan literasi membaca. Pihak Sekolah memberi apresiasi terhadap pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan, dikarenakan pentingnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Di Era Revolusi 4.0 sangat diperlukan Pembelajaran berbasis digital (Busono dkk., 2021). Pelatihan dapat menguatkan kompetensi pedagogi guru (Fauzi dkk., 2022).

Media Pembelajaran berbasis digital yang sudah dikembangkan oleh guru dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Media pembelajaran bagian utama dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Rahman dkk., 2021). *E-book* mudah dibuat, dapat dibaca dimana saja dan kapan saja (Handayani dkk., 2020). Media komik digital yang dikembangkan dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran (Prasetyo dkk., 2022). Keterbatasan tersedianya media pembelajaran, berimplikasi kurang kemandirian peserta didik dalam belajar (Pinatih & Putra, 2021). Perlunya pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media berbasis visual digital, untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran selama dilaksanakan secara daring (Abrori, 2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital bagi guru dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilannya (Fauzan dkk., 2021). Pelatihan juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan bagi guru (Kesumawati dkk., 2021)

Keberlanjutan program pengabdian kepada masyarakat dalam pelatihan pembuatan media digital perlu dilakukan secara berkesinambungan. Program ini memberikan dampak terhadap perubahan guru dalam menggunakan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Evaluasi program ini masih terbatas pada aspek pengembangan media digital yang dikembangkan guru terbatas pada satu Bab materi tertentu saja. Keterbatasan ini difasilitasi

oleh tim melalui diskusi melalui *WhatsApp Group* guru-guru, untuk pembuatan media digital sesuai dengan materi pembelajaran satu semester.

Pelatihan pembuatan bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur sangat berperan dalam kemajuan bidang Pendidikan. Penguasaan teknologi informasi siswa tergolong baik, dimana siswa mampu mengoperasikan berbagai perangkat digital yang tersedia. Sehingga melalui pelatihan media pembelajaran digital saat ini sangat relevan jika diterapkan guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas. Media digital mampu mendorong peningkatan prestasi belajar siswa dikelas. Hal ini sesuai penelitian Aspari (2020) terdapat pengaruh signifikan penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa. Sejalan penelitian Artinata dkk. (2022) media *picture book* digital signifikan terhadap hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 1 Rantau Selamat, Kabupaten Aceh Timur disimpulkan bahwa guru-guru peserta pelatihan media pembelajaran digital, sudah bisa mengembangkan 1 produk buku digital (*e-book*) dan 1 produk komik digital. Total keseluruhan produk media pembelajaran yang dihasilkan ada berjumlah 20 produk media digital, dengan karakteristik materi setiap bab dan bidang mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Media digital ini nantinya diimplementasikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran disemester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

## PERNYATAAN PENULIS

Dengan Hormat, Bersama ini kami menyatakan bahwa tulisan kami dengan judul **Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur** belum pernah diterbitkan dan dikirim di jurnal mana pun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, F. M. (2022). Visualisasikan Idemu : Pelatihan Pengembangan Media Visual Digital Pada Guru IPA dan Biologi Dalam Menghadapi Learning Loss. *IJCE (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.37471/IJCE.V3I1.390>
- Amalia, R., Setyoko, S., & Priyanda, R. (2022). Diversifikasi Produk Sovernir dari Limbah Masyarakat Kuala Langsa sebagai Peluang Bisnis Mandiri melalui melalui Optimalisasi E-Commerce. *KAIBON ABHINAYA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.30656/KA.V4I1.3778>
- Artinata, W. K., Masyhud, S., & Wardoyo, A. A. (2022). PENGARUH MEDIA PICTURE BOOK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN KEDURUS 01 SURABAYA. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 138–146. <https://doi.org/10.26740/EDS.V6N2.P138-146>
- Aspari, A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DAN KELAS LITERASI SECARA BERSAMA-SAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA.

- Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 13(01), 47–59.  
<https://doi.org/10.33557/BINABAHASA.V13I01.934>
- Busono, S., Rosid, M. A., & Rahmawati, Y. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Digital untuk Tenaga Pendidik Di Masa Pandemi Di SMP Muhammadiyah 4 Porong Sidoarjo. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(1), 81–87.  
<https://doi.org/10.29407/JA.V5I1.15387>
- Fauzan, M., Mahliatussikah, H., Muhaiban, M., Ridwan, N. A., Huda, I. S., Dariyadi, W. M., & Arifianto, M. L. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Guru-Guru TK/MI/SD Se-Malang. *Tifani : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 7–12.  
<http://tifani.org/index.php/tifani/article/view/2>
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Mukti, H., Hayati, N., & Rahmawati, B. F. (2022). Workshop pembuatan aplikasi arsip elektronik. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 79–87. <https://doi.org/10.29408/AB.V3I1.5824>
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN BUKU DIGITAL KVISOFT FLIPBOOK MAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 84–92.  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/19625>
- Kesumawati, N., Destiniar, D., Octaria, D., Ningsih, Y. L., Fitriasari, P., Mulbasari, A. S., Nopriyanti, T. D., & Retta, A. M. (2021). Pelatihan pembuatan modul ajar bagi guru SMA/SMK di Tebing Tinggi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 246–256. <https://doi.org/10.29408/AB.V2I2.4589>
- Permana, B. A. C., Bahtiar, H., Sutriandi, A. E., Djamaluddin, M., & Suhartini, S. (2021). Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran untuk guru di Kecamatan Sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.29408/AB.V2I2.4210>
- Pinatih, S. A. C., & Putra, DB. Kt. Ngr. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121.  
<https://doi.org/10.23887/JPPP.V5I1.32279>
- Prasetyo, H., Munaris, Putri, A. S., & Hilal, I. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBANTU CANVA BAGI GURU SMA NEGERI 2 GADINGREJO PRINGSEWU. *Education Language and Arts (ELA)*, 1(1 Mei).  
<https://journals.fkip.unila.ac.id/index.php/ela/article/view/23>
- Rachman, F. (2018). Pelatihan media pembelajaran berbasis e book pada mgmp ips sejarah smk kabupaten sragen. *Prosiding Seminar Nasional Tahun 2018 Publikasi Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 180–185.

- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul 'Ulum. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 87–93. <https://doi.org/10.52072/ABDINE.V1I2.214>
- Rusli, D. (2021). Pelatihan Media Belajar Digital Bagi Guru SDIT Mutiara Pariaman Di Era New Normal. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5). <https://doi.org/10.31849/DINAMISIA.V5I5.7886>
- Septiani, E., Sari, N. I., & Rusmana, I. M. (2020). PELATIHAN PENINGKATAN LITERASI DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DI SDS ANGKASA 4 JAKARTA TIMUR. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 349–355. <https://doi.org/10.46306/JABB.V2I2.160>
- Setiawan, D., & Kumala, F. N. (2021). Pelatihan dan Monitoring Pemanfaatan Literasi Media Digital di Masa Pandemi Covid 19 bagi Guru di Gugus 2 Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang. *Pelita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 86–96. <http://journal.kualitama.com/index.php/pelita/article/view/108>
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *AKSIOLOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64. <https://doi.org/10.30651/AKS.V3I1.2372>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/JPSD.V3I2.2138>
- Suseno, N., Purwaningsih, P., Aththibby, A. R., Harjati, P., & Wahono, L. (2022). Kemitraan guru dan dosen dalam menjaga kualitas pembelajaran daring saat Pandemi Covid-19 menghasilkan artikel publikasi bersama. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 48–59. <https://doi.org/10.29408/AB.V3I1.5732>