

Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran Adab dan Akhlak melalui Media Komik Pixton sebagai Solusi Interaktif

¹Tri Sagirani, ^{2*}Zakiyah Dania Billah, ³Indhra Musthofa, ⁴ Sri Hariani Eko Wulandari, ⁵Wawan Wahyudi Efendi, ⁶Panca Rahardiyanto

^{1,2*,4,5} Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

³ Universitas Islam Malang, Malang, Indonesia

⁶ Institut Teknologi dan Bisnis Yadika Pasuruan, Pasuruan, Indonesia

e-mail: tris@dinamika.ac.id^{1*}, dania@dinamika.ac.id², indhra.musthofa@unisma.ac.id³, yani@dinamika.ac.id⁴, wawan@dinamika.ac.id⁵, panca.rahardiyanto@stmik-yadika.ac.id⁶

*Corresponding Author

Submit: 25 September 2024; revisi: 3 Oktober 2024, diterima: 30 November 2024

ABSTRAK

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia menjadi salah satu fokus utama pemerintah, terutama dalam pengembangan metode pengajaran yang inovatif. Teknologi informasi telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah 27 Surabaya, sebuah institusi pendidikan berbasis pesantren, memiliki visi membentuk siswa yang berakhlak mulia dan cerdas. Untuk mendukung visi tersebut, dilakukan upaya peningkatan kualitas pengajaran adab dan akhlak melalui pelatihan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komik menggunakan aplikasi Pixton. Komik dipilih karena memiliki kelebihan dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif, fleksibel, dan kolaboratif. Pelatihan ini juga melibatkan penggunaan tools AI seperti ChatGPT yang digunakan dalam penyusunan skenario pembelajaran. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan keterampilan/kompetensi digital guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik yang pada akhirnya meningkatkan minat siswa untuk belajar adab dan akhlak. Rekomendasi dari program ini adalah pengembangan penggunaan Pixton dan ChatGPT untuk media pembelajaran pada mata pelajaran lain, serta pendampingan berkelanjutan bagi guru dalam meningkatkan kompetensi teknologi informasi.

Kata kunci: Adab dan Akhlak, ChatGPT, Komik, Pixton

ABSTRACT

The improvement of educational quality in Indonesia has become one of the government's main focuses, particularly in the development of innovative teaching methods. Information technology has proven to enhance student engagement and understanding in the learning process. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah 27 Surabaya, an Islamic boarding school-based educational institution, has a vision of shaping students with noble character and intelligence. To support this vision, efforts have been made to improve the quality of adab (manners) and moral education through teacher training in creating comic-based learning media using the Pixton application. Comics were chosen for their advantages in increasing student interest in learning through an interactive, flexible, and collaborative approach. This

training also involved the use of AI tools such as ChatGPT, which was utilized in designing learning scenarios. The results of this program showed an improvement in teachers' digital skills/competencies in utilizing technology to produce comic-based learning media, which ultimately increased students' interest in learning adab and moral values. The recommendation from this program is to expand the use of Pixton and ChatGPT for learning media in other subjects, as well as to provide continuous support for teachers in enhancing their information technology competencies.

Keywords: *Adab and Moral Values, ChatGPT, Comics, Pixton*



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia merupakan salah satu prioritas nasional yang terus didorong oleh pemerintah dan berbagai pihak terkait. Salah satu aspek penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah melalui inovasi dalam metode pengajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah 27 Surabaya adalah sekolah dasar yang berbasis pesantren, yang memiliki visi membentuk akhlak mulia, cerdas, dan berguna bagi masyarakat. Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 27 Surabaya ingin membentuk siswa yang memiliki akhlak mulia. Terbentuknya adab dan akhlak yang mulia, cerdas, dan berguna bagi masyarakat memiliki sejumlah manfaat yang signifikan (DAUD, 2003; Husaini & Supono, 2018; Sari et al., 2023). Individu yang memiliki akhlak baik cenderung memiliki kualitas pribadi yang lebih baik, termasuk kemampuan mengendalikan emosi, berinteraksi secara positif dengan orang lain. Adab yang baik juga membantu membangun hubungan yang harmonis dan saling menguntungkan dalam masyarakat, sehingga menciptakan lingkungan yang damai dan mendukung pertumbuhan bersama. Dengan adanya akhlak yang baik, produktivitas dan etika kerja dalam masyarakat juga dapat ditingkatkan, serta mendorong tumbuhnya pemimpin berkualitas memiliki integritas dan empati. Akhirnya, masyarakat yang dihuni oleh individu-individu dengan akhlak mulia cenderung memiliki citra positif di mata masyarakat luas, yang dapat meningkatkan kepercayaan dan memicu pertumbuhan ekonomi dan sosial. Dengan demikian, pembentukan akhlak yang baik tidak hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga bagi keseluruhan masyarakat.

MI Muhammadiyah 27 Surabaya, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar, memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adab dan akhlak bagi siswa-siswinya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui pelatihan guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis komik menggunakan aplikasi Pixton. Media pembelajaran dapat diartikan segala bentuk sesuatu yang bisa digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim dalam hal ini pendidik atau guru kepada penerima pesan dalam hal ini siswa. Berbicara tentang media pembelajaran, ini sangat berkaitan dengan desain pembelajaran (Rachmawati et al., 2020; Sadirman, 2021; Wahid

et al., 2018). Menurut IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers), desain pembelajaran merupakan gambaran tentang bagaimana cara menentukan pendekatan pembelajaran terbaik untuk peserta didik tertentu dalam situasi tertentu dan usaha untuk mencapai tujuan tertentu (Arianta et al., 2022; Darma et al., 2018; Pratama Murtikusuma, 2015). Dalam pembelajaran adab dan akhlak media yang dipilih adalah dalam bentuk komik yang disusun menggunakan aplikasi pixton.

Komik sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk digunakan dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Komik dipilih sebagai salah satu media pembelajaran adab dan akhlak karena memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran meliputi beberapa aspek yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berikut adalah beberapa kelebihan tersebut: 1) interaktif dan menarik: komik dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Harisman et al., 2023); 2) fleksibilitas tema: komik memungkinkan pengembangan cerita dengan berbagai tema yang relevan dengan konteks pembelajaran, seperti di sekolah, di pegunungan, dan di pantai, yang membantu siswa memahami konsep dalam konteks yang lebih nyata (Shamir & Lifshitz, 2013; Wibowo & Pratiwi, 2018; Winda & Dafit, 2021).

Penyusunan komik menggunakan bantuan aplikasi pixton yang dapat di akses online. Dipilih pixton karena memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran (Dangin & Hartati, 2024; Harisman et al., 2023), terutama dalam konteks pengembangan materi tentang adab dan akhlak. Beberapa kelebihan tersebut antara lain:

- 1) **Interaktif dan Menarik:** Pixton memungkinkan pembuatan cerita bergambar yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar
- 2) **Fleksibilitas Tema:** Pixton memungkinkan pembuatan cerita dengan berbagai tema yang relevan dengan konteks pembelajaran, seperti di sekolah, di pegunungan, dan di pantai, yang dapat membantu siswa memahami konsep materi dalam konteks yang lebih nyata .
- 3) **Pengalaman Kolaboratif:** Pixton mendorong pengalaman kolaboratif antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja tim.
- 4) **Meningkatkan Kreativitas:** Penggunaan Pixton dalam aktivitas belajar dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran yang memungkinkan memunculkan ekspresikan dalam visualisasi.
- 5) **Engagement yang Tinggi:** Pixton mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Dengan kelebihan ini, Pixton menjadi alat yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk siswa dalam mengenal adab dan akhlak dalam Agama Islam. Dengan demikian pelatihan ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam menyampaikan materi adab dan akhlak secara lebih menarik dan efektif.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui kegiatan pengenalan adab dan akhlak sesuai Agama Islam kepada peserta didik (siswa) dengan terlebih dahulu membekali pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengoperasikan tools AI berupa ChatGPT dan Pixton. Pelaksanaan kegiatan ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai adab dan akhlak yang diajarkan, serta mendorong implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan siswa dapat menjadi individu yang memiliki adab dan akhlak mulia serta mampu berkontribusi positif bagi masyarakat. Tahapan yang dilakukan dimulai dari sosialisasi program, observasi terhadap siswa dan guru, pelatihan tools AI untuk menyusun skenario dan menyusun komik, gelar karya, melakukan monitoring dan evaluasi serta pendampingan. Adapun skenario untuk materi adab dan akhlak dan pengembangan komik Pixton disusun dalam 3 kelompok materi yaitu 1) penerapan akhlak kasih sayang, toleransi, kerja keras, kejujuran; 2) pentingnya empati dan keterampilan berinteraksi sosial dan 3) Kisah tentang empati dan interaksi sosial. Adapun tahapan dalam pelaksanaan dan uraian kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Adapun Pelatihan aau workshop yang disampaikan untuk guru dibagi menjadi 2 bagian yaitu pengenalan ChatGPT untuk menyusun skenario dan Pelatihan pengenalan pixton untuk menyusun komik. Rincian pelaksanaan pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan Pelatihan

| No. | Jumlah Jam Pelajaran (JP) | Kegiatan |
|-----|-----------------------------------|--|
| 1 | 4 JP 8 Agustus 2024 (luring) | Asesment awal untuk mengetahui kebutuhan siswa dan mengukur literasi digital Guru. |
| 2 | 4 JP 15 Agustus 2024 (luring) | Pengenalan ChatGPT sebagai Tools AI, menyampaikan kelebihan dan kekurangannya. Guru berpraktik menggunakan tools untuk mendukung dalam menyusun media pembelajaran. Pengenalan cara menyusun prompt yang tepat sesuai kebutuhan. |
| 3 | 16 JP (daring) | Pendampingan. Guru menyusun skenario/ narasi untuk komik |
| 4 | 4 JP 7 September 2024 (luring) | Pengenalan Pixton untuk menyusun komik sesuai dengan skenario/ narasi yang telah disusun |
| 5 | 16 JP (daring) | Pendampingan Guru menyusun komik |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Mitra

Mitra dalam PBM ini adalah kelompok yang non produktif yaitu masyarakat Guru MI Muhammadiyah 27 Surabaya. MI Muhammadiyah 27, berdiri dipertengahan tahun 2015, di Wonorejo Indah Timur kav 21 kelurahan Wonorejo, Kecamatan Rungkut Surabaya. Perkembangan MI Muhammadiyah 27 begitu pesat, mulai dari perkembangan fisik bangunan, sarana dan prasarana, akademik dan non akademik, manajemen sekolah, kesiswaan, hingga prestasi sekolah. Pada tahun ajaran 2021-2022, siswa MI Muhammadiyah 27 mencapai 355 siswa dengan Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) sebesar 51 orang, serta akreditasi dengan predikat "A" (sangat baik).

Fokus pengembangan mitra adalah pada kemampuan literasi digital Guru untuk mendukung penyusunan media pembelajaran dan kemampuan siswa dalam memahami adab dan akhlak dalam Agama Islam. Guru sebagai Perancang Kurikulum, pengajar adab dan akhlak, fasilitator diskusi, pembimbing, role model perilaku yang memiliki adab dan akhlak baik, serta pemberi umpan balik pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak yang diajarkan. Guru akan dilatih model pembelajaran digital untuk mengajak siswa menpetualangan etika melalui narasi visual berupa Komik Pixton.

Pengembangan mitra ini diharapkan dapat mendukung Berbagai program dan kurikulum yang telah dirancang untuk membentuk akhlak mulia antara lain pendidikan agama, pendidikan karakter, kegiatan ekstrakurikuler, pelatihan keterampilan hidup, pembiasaan adab, dan lain sebagainya.

Permasalahan dan Solusi Permasalahan mitra, solusi yang ditawarkan, dan target luaran yang dihasilkan dari program ini disajikan dalam table 2.

Tabel 2. Permasalahan dan Solusi Permasalahan mitra

| No. | Permasalahan | Solusi yang diberikan |
|-----|--|--|
| 1 | Pemahaman Adab dan Implementasi Nilai-nilai Akhlak pada anak masih kurang | Pembiasaan terhadap adab dan akhlak mulia bagi siswa |
| 2 | Terbatasnya media pembelajaran untuk adab dan akhlak | Pengembangan media pembelajaran berbasis Komik Pixton tentang penerapan akhlak kasih sayang, toleransi, kerja keras, kejujuran |
| 3 | Rendahnya literasi digital Guru dalam menggunakan tools AI, ChatGPT dan Pixton | Pelatihan/workshop dan pendampingan untuk pengenalan tools kepada Guru. |

Pelaksanaan Program

Program Pengabdian kepada Masyarakat berupa kegiatan pengenalan adab dan akhlak sesuai Agama Islam pada Siswa MI Muhammadiyah 27 berfokus pada kegiatan pelatihan bagi tenaga pendidik dan kependidikan. Kegiatan diawali dengan sosialisasi kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, perwakilan Guru dan tenaga kependidikan tentang rancangan program, tujuan dan luaran yang dihasilkan.



Gambar 2. Sosialisasi ke MI Muhammadiyah 27 Surabaya

Adapun rancangan program yang disampaikan kepada mitra dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rancangan program

| Sesi Pelatihan | Topik | Aktifitas |
|----------------------|------------------------|--|
| Sesi-1 | Pengantar pembelajaran | Brainstorming, sosialisasi program Pengenalan ChatGPT |
| Sesi-2 | Storyboard | Menyusun Storyboard tentang Adab dan Akhlak dengan ChatGPT |
| Sesi-3 | Pengantar Pixton | Mengenal aplikasi pixton |
| Sesi-4 | Praktik Pixton | Menyusun Komik menggunakan Pixton |
| Sesi-5 (2 Minggu) | Pendampingan | Menyusun Komik menggunakan Pixton tentang Adab dan Akhlak (kerja mandiri menyusun 2 komik dengan tema tentang adab dan akhlak) |
| Sesi-6 | Gelar Karya | Pameran/ gelar karya Guru berupa komik sederhana. Gerakan bersama membaca ≈ Pengenalan ChatGPT |

Kegiatan dilanjutkan dengan asesmen awal untuk mengetahui kebutuhan siswa dan mengukur literasi digital Guru. Gambar 3 adalah kegiatan sosialisasi dan asesment awal untuk mengetahui kebutuhan siswa, dihasilkan data dari asesmen awal bahwa ketertarikan siswa dalam belajar dipengaruhi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh Guru, siswa juga lebih tertarik dengan media yang dapat mereka akses menggunakan perangkat digital mereka dibandingkan dengan perangkat yang disajikan dalam kertas atau buku.



Gambar 3. Asesmen awal di kelas

Selain melakukan asesmen awal kepada siswa, tim pelaksana juga melakukan pengukuran tingkat literasi digital Guru untuk mengetahui kemampuan literasi digital dasar dan sejauh mana kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi informasi terkait membangun media pembelajaran berbasis komik, dan didapat data awal dari skala likert 1 sampai 5 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Asesmen Awal

| Waktu Program | Keterampilan Dasar Digital | | Pengalaman Menggunakan Tools | |
|---------------|----------------------------|--------|------------------------------|--------|
| | ChatGPT | Pixton | ChatGPT | Pixton |
| Sebelum | 3,54 | 2,51 | 3,00 | 2,24 |

Tahap berikutnya adalah Guru dilatih untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi siswa menjelajah petualangan etika melalui narasi visual berupa Komik Pixton (Gunawan & Sujarwo, 2022; Rachmawati et al., 2020). Solusi komik digital dipilih karena Komik merupakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan minat siswa guna mendukung hasil belajar siswa (Smaldino et al., 2014; Sunami & Aslam, 2021; Wahid et al., 2018). Komik adalah media pembelajaran dalam bentuk bacaan yang digemari anak-anak karena kombinasi tulisan dan gambarnya, membaca komik dapat meningkatkan minat baca. Komik dengan gambar berwarna membuat siswa tidak cepat bosan, dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Dialog dalam komik menggunakan tata bahasa ringan, kalimat pendek sehingga mudah dipahami. Untuk menyusun skenario/ narasi percakapan Guru dilatih mengoperasikan tools ChatGPT, bagaimana menyusun prompt sesuai kebutuhan. Tabel berikut ini adalah prompt untuk menyusun dialog dalam komik.

Tabel 5. Hasil Penyusunan Prompt

| Prompt ChatGPT: |
|--|
| <p>Saya adalah seorang guru yang ingin mengajarkan adab dan akhlak berdasarkan hadist "Ridha Allah tergantung kepada ridha orang tua dan murka Allah tergantung kepada murka orang tua." (HR. Tirmidzi). Buatlah saya Dialog dan Narasi yang Menarik dan mudah dipahami anak Sekolah Dasar berdasarkan kejadian yang relevan dan dialami anak Sekolah Dasar dengan tokoh utama Mimi dan Datu yang memiliki perilaku baik dan suka membantu dan karakter antagonis yang terdiri atas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan: Karakter utama, Mimi, membantu orang tuanya dengan pekerjaan rumah setiap hari. 2. Konflik: Mimi melihat temannya, Rahma, sering membantah dan tidak menghormati orang tuanya. |

3. Klimaks: Mimi mengajak Rahma untuk lebih menghormati dan membantu orang tuanya, menjelaskan pentingnya ridha orang tua.
4. Penyelesaian: Rahma mulai membantu dan menghormati orang tuanya setelah memahami hadits tersebut.
5. Penutup: Mereka belajar bahwa ridha Allah tergantung pada ridha orang tua dan mereka terus berusaha untuk menyenangkan orang tua mereka. Sesuai Al Qur'an/Hadist : "Ridha Allah tergantung kepada ridha orang tua dan murka Allah tergantung kepada murka orang tua." (HR. Tirmidzi).

Aktifitas pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.

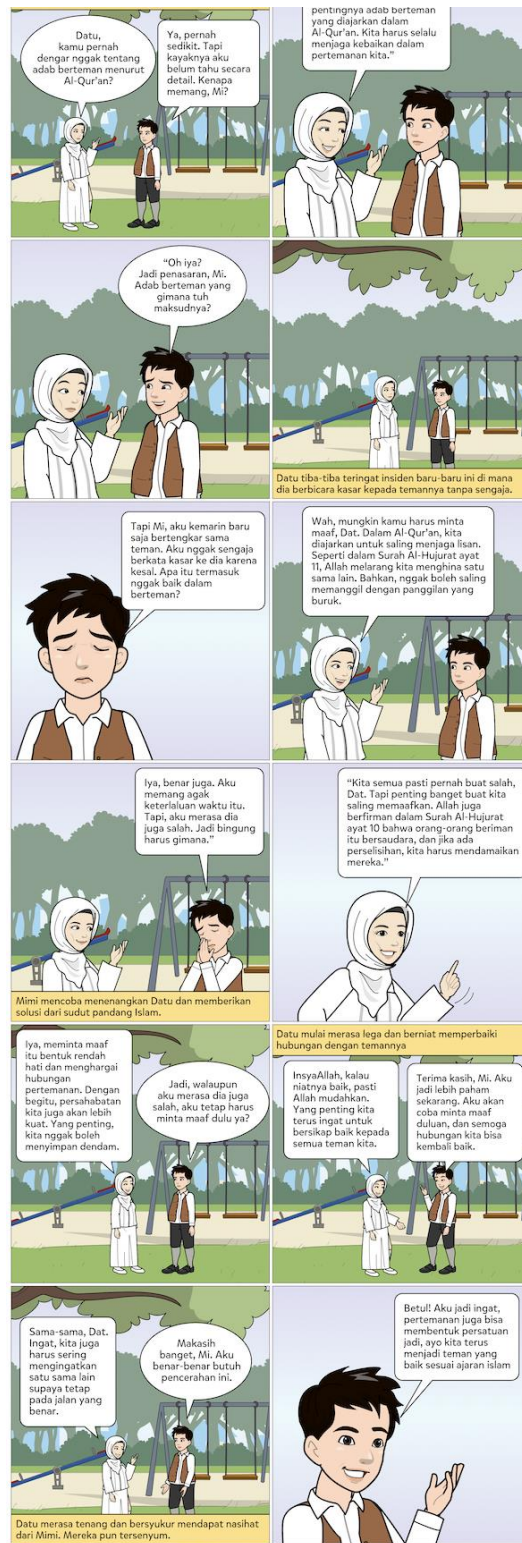


Gambar 4. Pelatihan mengenal ChatGPT untuk menyusun dialog komik
Selanjutnya Guru akan menyusun komik dengan menggunakan Pixton. Gambar berikut adalah suasana pelatihan Guru mengoperasikan Pixton untuk menyusun komik.



Gambar 5. Pelatihan mengenal Pixton untuk menyusun komik

Gambar 6 berikut ini adalah salah satu hasil komik dari guru tentang pengenalan adab dan akhlak yang disusun menggunakan aplikasi Pixton.



Gambar 6. Hasil Media Komik

Sebelum pelatihan, dilakukan pengukuran tingkat literasi digital Guru khususnya dalam mengenali tools yang akan digunakan selama pelatihan. Dari pengukuran yang telah dilakukan sebelumnya dapat disampaikan Guru memiliki pemahaman yang

rendah dengan aplikasi Pixton, Guru belum mengenal aplikasi pixton dan mereka merasa tidak yakin tentang aplikasi tersebut dalam konteks pendidikan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam integrasi teknologi dalam praktik pengajaran yang dilakukan Guru.

Diakhir sesi pelatihan dilakukan evaluasi pasca-pelatihan dan menunjukkan hasil ada peningkatan kemampuan Guru yang signifikan dalam pemahaman dan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi Pixton. Guru merasa nyaman menggunakan Pixton untuk tujuan pendidikan khususnya dalam pembelajaran adab dan akhlak. Peningkatan kemampuan Guru ini sejalan juga dengan kepercayaan diri dalam membuat materi berbasis komik yang ditunjukkan dengan banyaknya guru yang menunjukkan antusiasme dalam kegiatan gelar karya. Adapun data sebelum dan sesudah pelatihan dapat dilihat pada table 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Perbandingan Keterampilan dan Pengalaman Menggunakan ChatGPT dan Pixton Sebelum dan Sesudah Program Keterampilan Dasar Digital

| Waktu Program | Keterampilan Dasar Digital | | Pengalaman Menggunakan Tools | |
|---------------|----------------------------|--------|------------------------------|--------|
| | ChatGPT | Pixton | ChatGPT | Pixton |
| Sebelum | 3,54 | 2,51 | 3,00 | 2,24 |
| Sesudah | 4,79 | 4,76 | 4,23 | 4,49 |

Pelatihan ini tentunya membawa implikasi untuk pengajaran terjadi peningkatan keterampilan dasar dan kemampuan/ pengalaman menggunakan tools. Pelatihan ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan baru, tetapi juga menginspirasi pendekatan inovatif dalam mengajarkan adab dan akhlak pada siswa. Penggunaan komik petualangan etika dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan.

a. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media

Media pembelajaran berbasis komik digunakan untuk pembekalan adab dan akhlak di sekolah, terdapat beberapa perubahan perilaku siswa yang signifikan. Berikut adalah hasil observasi Guru terhadap perubahan tersebut:

1. Peningkatan Minat Belajar: Penggunaan media komik dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat baca siswa. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada materi pembelajaran menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan saat menggunakan komik sebagai media pembelajaran.
2. Keterlibatan yang Lebih Aktif: Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan media komik, siswa cenderung lebih berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kegiatan belajar kelompok, karena komik menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

3. Pemahaman Materi yang Lebih Baik: Media pembelajaran berbasis komik membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Misalnya, dalam pembelajaran sains, penggunaan komik dapat mempermudah siswa dalam memahami siklus kehidupan hewan dan konsep lainnya.
4. Perubahan Sikap Terhadap Pembelajaran: Siswa yang menggunakan media komik cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran. Mereka merasa bahwa belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis komik tidak hanya meningkatkan aspek akademis siswa tetapi juga aspek sosial dan emosional mereka.

b. Publikasi di Media Masa

Pelaksanaan program Pemberdayaan Berbasis Masyarakat dengan judul Petualangan Etika: Pembuatan 99 Media Pembelajaran Berbasis Komik Pixton Bilingual untuk Mengenalkan Adab dan Akhlak telah terpublikasi di beberapa media online seperti yang dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Daftar Publikasi di Media Masa

| No. | Link Berita |
|--|---|
| Judul Berita: Universitas Dinamika Dorong Guru MI Muhammadiyah 27 Surabaya untuk Melakukan Inovasi Pembelajaran melalui Kreasi Komik Digital | |
| 1 | https://cokronews.com/universitas-dinamika-dorong-guru-mi-muhammadiyah-27-surabaya-untuk-melakukan-inovasi-pembelajaran-melalui-kreasi-komik-digital |
| Judul Berita: Gandeng Universitas Dinamika, MIM 27 Surabaya Upgrade Kemampuan Guru Susun Media Pembelajaran Berbasis Komik | |
| 2 | https://pwmu.co/377119/09/08/gandeng-universitas-dinamika-mim-27-surabaya-upgrade-kemampuan-guru-susun-media-pembelajaran-berbasis-komik/ |
| Judul Berita: Bikin 99 Komik Bersama Undika, MI Muhammadiyah 27 Surabaya Tanamkan Adab sejak Dini | |
| 3 | https://harianbhirawa.co.id/bikin-99-komik-adab-bersama-undika-mi-muhammadiyah-27-surabaya-tanamkan-adab-sejak-dini/ |
| Judul Berita: MI Muhammadiyah 27 Surabaya dan Universitas Dinamika Bikin 99 Komik Adab | |
| 4 | https://beritajatim.com/mi-muhammadiyah-27-surabaya-dan-universitas-dinamika-bikin-99-komik-adab |
| Judul Berita: Universitas Dinamika Bimbing Guru MI Muhammadiyah 27 Surabaya Ciptakan Komik Digital | |

| | |
|---|---|
| 5 | https://fti.dinamika.ac.id/read/135/universitas-dinamika-guides-muhammadiyah-27-surabaya-teachers-in-creating-digital-comics |
|---|---|

SIMPULAN

Program Kemitraan Masyarakat ini menghasilkan media pembelajaran adab dan akhlak yang terbukti terjadi peningkatan keterampilan dasar digital dalam mengenal ChatGPT dari 3,54 menjadi 4,79 dan mengenal pixton dari 2,51 menjadi 4,76 dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Demikian juga dengan peningkatan pengalaman menggunakan tools bantu dalam menghasilkan media pembelajaran adab dan akhlak berbasis komik. Pengalaman menggunakan tools ChatGPT terjadi peningkatan dari 3,00 menjadi 4,23 dan pengalaman menggunakan pixton dari 2,24 menjadi 4,49 dengan menggunakan skala 1 sampai 5. Dengan demikian program ini mampu meningkatkan keterampilan dasar digital dan pengalaman menggunakan tools bantu dalam menghasilkan media pembelajaran adab dan akhlak berbasis komik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana program pemberdayaan masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada masyarakat (DRTPM), Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan kesempatan kepada pelaksana dalam menjalankan program ini melalui Skema Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Ucapan terimakasih juga kepada segenap pimpinan dan jajaran Universitas Dinamika, Universitas Islam Malang, ITB Yadika Pausuran atas dukungan untuk keberhasilan jalannya PKM ini, dan tidak lupa untuk Kepala Sekolah, Guru dan Tendik MI Muhammadiyah 27 Surabaya yang telah berkenan menjadi mitra dalam implementasi program

DAFTAR REFERENSI

- Arianta, Y., Solfitri, T., & Siregar, S. N. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Barisan dan Deret Kelas X SMK/MAK. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 970–979. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1171>
- Dangin, D., & Hartati, E. (2024). Empowering Creativity: Enhancing Creative Writing Skills through Pixton in Community Service Initiatives. *International Journal Of Community Service*, 4(1), 76–80. <https://doi.org/10.51601/ijcs.v4i1.244>
- Darma, Y., Susiaty, U. D., & Fitriawan, D. (2018). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran pada Mahasiswa Calon Guru Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3029>

- DAUD, W. M. N. W. Abd. S. Dj. ; H. F. M. A. I. I. A. (2003). *Filsafat dan praktik pendidikan Islam Syed M. Naquib Al-Attas*. Mizan. [//catalog.umj.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D14864%26keywords%3D](http://catalog.umj.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D14864%26keywords%3D)
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Kronik : Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 39–44. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jhi/article/view/17948>
- Harisman, Y., Fitriani Dwina, Minora Longgom Nasution, Mohd Hasril Amiruddin, & Hamdani Syaputra. (2023). The development of proton-electron math e-comic to improve special needs students' mathematical concepts understanding. *Infinity Journal*, 12(2), 359–376. <https://doi.org/10.22460/infinity.v12i2.p359-376>
- Husaini, A., & Supono, I. (2018). *Pendidikan Islam: mewujudkan generasi gemilang menuju negara adidaya 2045 : kompilasi pemikiran pendidikan*. Yayasan Pendidikan Islam At-Taqwa. <https://books.google.co.id/books?id=wTTxtwEACAAJ>
- Pratama Murtikusuma, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Untuk Siswa Kelas Xi Smk Materi Barisan Dan Deret. *Saintifika*, 17(2), 20–33. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/STF>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, Moh. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540–550. <https://doi.org/10.24127/AJPM.V9I3.3014>
- Sadirman, A. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press. <https://books.google.co.id/books?id=5iLKnQEACAAJ>
- Sari, S. F., Adelia, D., Latifah, E. I., & Putri, S. A. D. (2023). Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Al-Qur'an. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1211–1221.
- Shamir, A., & Lifshitz, I. (2013). E-Books for supporting the emergent literacy and emergent math of children at risk for learning disabilities: can metacognitive guidance make a difference? *European Journal of Special Needs Education*, 28(1), 33–48. <https://doi.org/10.1080/08856257.2012.742746>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. <https://books.google.co.id/books?id=opk-DwAAQBAJ>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1129>
- Wahid, A., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Pinrang, D. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), 1–11. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>

Sagirani, T et al. (2024). *Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran Adab dan Akhlak melalui Media Komik Pixton sebagai Solusi Interaktif. Jurnal Pengabdian Masyarakat untuk Negeri (UN PENMAS), Vol.4, No.2 (2024)*

Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(2)*, 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>