



Pelatihan Pembuatan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kualitas Literasi Sekolah Dasar

Iis Aprinawati¹, Sumianto², Yanti Yandri Kusuma³
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia^{1,2,3}
E-mail : aprinawatiis@gmail.com¹, Ayuntyty87@gmail.com²

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru sekolah dasar dalam merancang media cerita bergambar digital menggunakan Canva guna mendukung penguatan literasi siswa. Pelatihan dilaksanakan di SDN 016 Ridan Permai dengan melibatkan 12 guru dari SD 020 Ridan Permai, menggunakan pendekatan service learning melalui lima tahap utama: pengelompokan guru, identifikasi masalah siswa, penentuan tema cerita, pembuatan media bergambar, serta simulasi pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 100% peserta berhasil memproduksi media cerita bergambar digital dengan struktur naratif dan visualisasi dasar. Sebanyak 91,6% guru menunjukkan partisipasi aktif, dan 58% merasa cukup mampu menggunakan Canva secara mandiri pascapelatihan. Namun, evaluasi produk menunjukkan bahwa masih diperlukan pelatihan lanjutan untuk memperkuat aspek narasi, pilihan visual, dan penyesuaian bahasa terhadap karakteristik siswa. Kegiatan ini membuktikan bahwa media visual digital dapat meningkatkan literasi guru dan siswa secara simultan, serta mendorong kreativitas guru dalam pembelajaran kontekstual. Pelatihan serupa sangat dianjurkan untuk dilakukan secara berkelanjutan guna memastikan keberlanjutan praktik baik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Literasi, Pelatihan Guru, Canva.

Abstract

This community service activity aims to improve the capacity of elementary school teachers in designing digital illustrated storytelling media using Canva to support student literacy development. The training, conducted at SDN 016 Ridan Permai and involving 12 teachers from SD 020 Ridan Permai, utilized a service learning approach through five main stages: teacher grouping, student problem identification, story theme determination, visual media creation, and learning simulations. The training results showed that 100% of participants successfully produced digital illustrated storytelling media with a narrative structure and basic visualizations. Ninety-one-six percent of teachers actively participated, and 58% felt quite capable of using Canva independently after the training. However, product evaluations indicated that further training was needed to strengthen narrative aspects, visual selection, and language adaptation to student characteristics. This activity demonstrated that digital visual media can simultaneously improve teacher and student literacy and encourage teacher creativity in contextual learning. Similar training is highly recommended to ensure the sustainability of good practices in elementary schools.

Keywords: *Illustrated Storytelling, Literacy, Teacher Training, Canva.*

Copyright (c) 2025 Iis Aprinawati, Sumianto, Yanti Yandri Kusuma

✉ Corresponding author

Address : Keputih Timur pompa air 100

Email : Ayuntyty87@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i4.1176>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi dasar, khususnya literasi membaca dan menulis, merupakan fondasi utama dalam mendukung keberhasilan belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Literasi tidak hanya sekadar membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami makna, berpikir kritis, serta mengekspresikan gagasan secara runtut dan logis (N. K. H. R. Putri, 2024). Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti telah menegaskan pentingnya penguatan literasi di sekolah, terutama pada jenjang sekolah dasar (SD) yang menjadi tahap awal pembentukan karakter dan kemampuan berpikir anak (Yufiarti et al., 2023).

Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, di peringkat ke-66 dari 81 negara. Hasil PISA 2022 tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa Indonesia berada di bawah rata-rata negara-negara OECD dalam tiga domain utama: literasi membaca, matematika, dan sains. Secara spesifik, skor literasi membaca Indonesia adalah 359, dibandingkan dengan rata-rata OECD sebesar 476; untuk matematika, skor Indonesia adalah 366, sementara rata-rata OECD mencapai 472; dan dalam sains, skor Indonesia tercatat 383, sedangkan rata-rata OECD adalah 485 (OECD, 2023).

Skor literasi membaca Indonesia menurun 12 poin dari 371 pada PISA 2018 menjadi 359 pada PISA 2022. Penurunan ini menunjukkan bahwa banyak siswa Indonesia kesulitan memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi teks

yang kompleks. Kemampuan ini penting untuk keberhasilan akademik dan partisipasi aktif dalam masyarakat (Alfaruqi & Nurwahidah, 2025).

Hal ini diperkuat oleh data Asesmen Nasional tahun 2022 yang menunjukkan bahwa rapor pendidikan Indonesia tahun 2022 sebanyak 61,53% murid memiliki kemampuan literasi di atas minimum dan sebanyak 39,47% murid yang belum mencapai kompetensi minimum (Kemendikbudristek, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan mutu literasi di sekolah dasar masih perlu diperkuat, baik dari sisi strategi pembelajaran, penggunaan media, maupun keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi siswa adalah melalui penggunaan media cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan kombinasi antara teks dan ilustrasi visual yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih konkret dan menyenangkan (Harastina & Marfu'i, 2025). Penggunaan media visual terbukti efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan motivasi membaca, serta memperkuat pemahaman terhadap isi cerita (Marlina & Akbar, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 016 Ridan Permai, guru-guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar secara mandiri. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan bergantung pada buku teks, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya kontekstual dan menarik bagi siswa.

Padahal, media cerita bergambar memiliki potensi besar untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan pemahaman teks siswa SD melalui pendekatan yang visual, emosional, dan naratif.

Selain itu, guru juga diharapkan memiliki kemampuan profesional dalam menyusun strategi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam UU RI nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen ditegaskan bahwa guru wajib memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi profesional mencakup kemampuan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran secara inovatif untuk mendukung ketercapaian tujuan belajar (Maenah et al., 2024).

Untuk itu, diperlukan upaya sistematis berupa pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan penggunaan media cerita bergambar sebagai bagian dari strategi literasi yang menyenangkan. Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan *service learning*, yaitu pembelajaran berbasis pelayanan yang mengintegrasikan teori dengan praktik langsung di lapangan melalui pemecahan masalah riil yang dihadapi guru dan siswa (Missouri et al., 2022). Pendekatan ini relevan digunakan karena tidak hanya mengembangkan kompetensi guru, tetapi juga memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran di kelas.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan di SDN 016 Ridan Permai dengan tujuan memberikan pelatihan kepada guru dalam pembuatan media cerita bergambar yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi salah satu kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas

literasi di sekolah dasar melalui penguatan kapasitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal [sesuaikan tanggal aktual pelaksanaan] di Ruang Serbaguna SDN 016 Ridan Permai, dengan peserta sebanyak 12 guru dari SD 020 Ridan Permai. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media cerita bergambar berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Metode pelaksanaan pelatihan menggunakan pendekatan *service learning*, yaitu pendekatan pembelajaran berbasis pelayanan dengan melibatkan peserta secara aktif dalam memecahkan permasalahan nyata di lingkungan sekolah. Tahapan pelatihan dirancang secara sistematis sebagai berikut:

1. Pengelompokan guru secara heterogen, agar terjadi kolaborasi dan pertukaran pengalaman antarguru dari berbagai latar belakang.
2. Identifikasi permasalahan siswa, di mana setiap kelompok diminta untuk menganalisis kesulitan literasi siswa yang sering mereka temui, seperti kurangnya pemahaman bacaan, rendahnya minat baca, dan lemahnya daya imajinasi siswa.
3. Diskusi kelompok dan penentuan tema cerita, berdasarkan hasil identifikasi masalah. Beberapa kelompok memilih tema seperti disiplin waktu, kebersihan lingkungan sekolah,

dan persahabatan, yang kemudian dijadikan dasar cerita.

4. Pembuatan media cerita bergambar menggunakan Canva, yang dilakukan secara berkelompok. Guru didampingi untuk mendesain halaman-halaman cerita yang menarik, disesuaikan dengan tema dan karakter siswa sekolah dasar.
5. Implementasi hasil media ke dalam simulasi pembelajaran, di mana guru diminta untuk mempraktikkan penggunaan media cerita bergambar dalam skenario pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah dan tinggi.

Hasil Pembuatan Media

Setelah rangkaian pelatihan dilaksanakan, seluruh peserta (100%) berhasil menyelesaikan satu produk media cerita bergambar digital per kelompok atau individu. Proses pembuatan ini dilakukan dengan bimbingan langsung dan menggunakan aplikasi Canva, yang dinilai ramah pengguna dan memiliki beragam fitur pendukung visualisasi cerita. Adapun hasil karya guru dianalisis berdasarkan beberapa indikator, yaitu struktur isi, visualisasi, penggunaan bahasa, dan kesesuaian isi dengan konteks siswa. Penjelasan rinci sebagai berikut:

1. Struktur Cerita dan Jumlah Halaman

Mayoritas guru menghasilkan produk media cerita bergambar dengan struktur naratif yang terdiri dari 6–8 halaman. Secara umum, cerita mereka memiliki elemen pembuka (introduksi tokoh dan latar), konflik sederhana, dan penyelesaian. Format ini cukup ideal untuk siswa sekolah dasar karena tidak terlalu panjang dan

masih dapat dibaca dalam satu kali pertemuan. Namun, dari analisis tim pengabdian, hanya sekitar 40% produk yang memiliki alur cerita yang koheren dan logis, sedangkan sisanya masih menunjukkan ketimpangan antara konflik dan resolusi cerita yang disajikan secara tiba-tiba atau tidak tuntas.

2. Kekuatan Ilustrasi dan Visualisasi Cerita

Setiap produk mengandung ilustrasi visual dalam bentuk gambar latar, tokoh, dan objek pendukung yang secara visual cukup menarik. Canva memungkinkan guru menggunakan template grafis, ikon, karakter, dan latar digital yang bervariasi. Berdasarkan observasi, sekitar 65% produk menampilkan ilustrasi yang mendukung alur cerita, baik dari sisi ekspresi tokoh, suasana tempat, maupun peristiwa penting.

Namun, 35% lainnya masih memperlihatkan ketidaksesuaian antara visual dan isi teks. Misalnya, cerita bertema sekolah tetapi menampilkan ilustrasi rumah sakit, atau ekspresi karakter yang tidak sesuai dengan emosi yang dijelaskan dalam teks. Ini menunjukkan bahwa sebagian guru masih memerlukan pelatihan tambahan dalam aspek pemilihan dan penyesuaian visual terhadap konteks narasi.

3. Penggunaan Bahasa

Dalam hal kebahasaan, semua cerita ditulis menggunakan Bahasa Indonesia. Namun, dari segi struktur kalimat dan pemilihan kosakata, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Sekitar 40% produk sudah menggunakan kalimat pendek, langsung, dan sesuai tingkat

pemahaman siswa SD kelas rendah hingga kelas tinggi.

- b. Sebanyak 60% lainnya masih menggunakan kalimat kompleks, beberapa di antaranya kurang efektif atau mengandung struktur pasif yang sulit dipahami anak-anak.
- c. Ditemukan juga adanya kata-kata yang kurang kontekstual, seperti istilah teknis atau frasa yang jarang digunakan anak-anak, sehingga makna cerita menjadi kurang tersampaikan secara optimal.

Selain itu, penulisan dialog antar tokoh belum maksimal. Hanya beberapa produk yang menyisipkan dialog secara natural, padahal dialog dapat meningkatkan dinamika cerita serta memperkaya pemahaman karakter oleh siswa.

4. Kreativitas dan Daya Tarik Visual

Aspek kreativitas sangat menonjol dalam sekitar 30% hasil karya guru, yang menampilkan kombinasi warna, tata letak, dan gaya desain yang menarik. Produk ini menunjukkan keberanian dalam eksplorasi bentuk karakter, latar belakang, serta permainan tipografi untuk judul atau dialog.

Namun, sebagian lainnya (70%) masih menggunakan template dasar Canva tanpa banyak modifikasi. Hal ini menjadikan tampilan media kurang mencerminkan keunikan atau karakter dari cerita yang dibawakan. Kesamaan visual antar cerita juga membuat cerita kehilangan kekuatan personalisasi dan kurang menarik perhatian siswa.

5. Kesesuaian Tema dengan Permasalahan Siswa

Setiap kelompok guru diminta menentukan tema cerita berdasarkan permasalahan nyata yang

sering dihadapi siswa, seperti malas belajar, suka menunda tugas, atau kurang disiplin. Hasilnya:

- a. 80% produk telah mengangkat tema yang relevan, misalnya cerita tentang tokoh yang suka bermain game hingga lupa belajar, lalu menyadari pentingnya belajar melalui pengalaman pribadi.
- b. Namun, 20% cerita lainnya masih terlalu umum atau tidak memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan siswa, misalnya cerita tentang hewan fabel yang tidak dikaitkan dengan pesan moral eksplisit.

Kurangnya eksplorasi pada konflik-konflik yang khas anak-anak menyebabkan cerita menjadi datar dan pesan literasi tidak tersampaikan secara kuat.

Hasil Penelitian

Evaluasi pelatihan pembuatan media cerita bergambar berbasis Canva dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan utama, yaitu observasi langsung saat praktik pelatihan dan pengisian kuesioner reflektif oleh peserta setelah kegiatan berakhir. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan dari segi partisipasi aktif, penguasaan materi, serta kesiapan guru dalam menerapkan media yang telah dipelajari ke dalam praktik pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi langsung selama proses pelatihan berlangsung, ditemukan bahwa antusiasme dan partisipasi guru sangat tinggi. Sebanyak 91,6% peserta hadir dan mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir tanpa meninggalkan ruangan secara signifikan. Guru-guru terlihat sangat aktif dalam berdiskusi

kelompok, bertanya secara langsung kepada fasilitator, dan mencoba berbagai fitur yang disediakan oleh Canva, meskipun sebagian besar di antara mereka baru pertama kali menggunakan aplikasi desain digital tersebut. Mereka tampak tertarik ketika diperkenalkan dengan kemudahan pembuatan layout halaman, penambahan karakter, latar belakang, serta penggunaan animasi ringan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang hands-on dan kolaboratif berhasil membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta terhadap media pembelajaran baru yang berbasis teknologi.

Selain observasi langsung, evaluasi juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner reflektif yang diisi oleh peserta. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner, ditemukan bahwa 58% guru merasa cukup mampu menggunakan Canva secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. Mereka menyatakan siap untuk mulai menyusun media cerita bergambar sendiri untuk diterapkan dalam pembelajaran literasi di kelas. Sementara itu, 33% guru menyatakan bahwa mereka masih memerlukan pendampingan lebih lanjut, terutama dalam mengatur desain visual agar selaras dengan isi cerita serta dalam memaksimalkan penggunaan fitur-fitur Canva yang lebih kompleks. Sebanyak 9% peserta mengaku belum percaya diri untuk langsung mengimplementasikan media tersebut di kelas karena keterbatasan pengalaman digital sebelumnya dan kekhawatiran dalam menyusun alur cerita yang menarik.

Temuan ini memberikan gambaran bahwa secara umum, pelatihan telah berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan

desain media guru dalam konteks pembelajaran literasi. Namun demikian, masih terdapat kebutuhan akan tindak lanjut berupa pendampingan intensif pascapelatihan, khususnya bagi guru yang masih berada pada tahap adaptasi awal terhadap penggunaan teknologi pembelajaran berbasis visual digital. Pendampingan ini penting agar keterampilan yang telah diperoleh tidak hanya berhenti pada tahap coba-coba, tetapi berkembang menjadi kebiasaan profesional dalam merancang bahan ajar kreatif yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pelatihan lanjutan dengan model *coaching*, forum berbagi praktik baik (*best practice*), dan penyusunan media bersama berbasis kurikulum juga disarankan sebagai strategi penguatan berkelanjutan terhadap hasil pelatihan ini.

Pembahasan

Pelatihan pembuatan media cerita bergambar berbasis Canva yang dilaksanakan bagi guru SD membuktikan bahwa pendekatan visual-naratif merupakan salah satu strategi pembelajaran literasi yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar masa kini. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya dilatih untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva, tetapi juga diajak untuk berpikir kreatif dan reflektif dalam merancang media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermuatan nilai. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan media cerita bergambar yang memiliki struktur naratif dasar, ilustrasi visual yang mendukung, serta tema yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti disiplin,

persahabatan, dan kebersihan. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutarini et al (2021), bahwa pelatihan pembuatan buku digital cerita bergambar menggunakan Canva di MIS Al-Marwa berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam membuat media pembelajaran digital yang interaktif, yang berdampak langsung terhadap peningkatan minat baca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi.

Penggunaan media visual yang mendukung teks naratif terbukti mampu mempercepat pemahaman konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya melalui teks. Dalam konteks siswa sekolah dasar yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, gambar mampu menjembatani daya imajinasi mereka terhadap makna cerita (Warmansyah et al., 2023). Lailiyah & Yusnita (2023) menyebutkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembuatan *pictbook* (buku cerita bergambar) secara signifikan meningkatkan daya tarik siswa terhadap bacaan, serta membantu guru dalam menyampaikan nilai-nilai moral secara lebih komunikatif melalui visual yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap produk media guru menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan, seperti alur cerita yang kurang koheren, konflik yang lemah, dan ilustrasi yang tidak sepenuhnya selaras dengan isi cerita. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan lanjutan perlu difokuskan pada penguatan elemen naratif dan *storytelling* agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kuat dari sisi isi dan pesan literasi. Temuan ini juga

didukung oleh Margiani et al (2024) yang menjelaskan bahwa dalam pelatihan pembuatan buku cerita bergambar untuk guru PAUD, banyak peserta yang berhasil secara visual namun kurang pada pengembangan karakter, konflik, dan penyelesaian cerita. Oleh karena itu, pelatihan penulisan kreatif dan teknik mendongeng juga harus diintegrasikan dalam program peningkatan kapasitas guru.

Media cerita bergambar tidak hanya meningkatkan literasi membaca pemahaman, tetapi juga berpotensi mendorong perkembangan literasi kritis dan emosional siswa. Cerita yang disusun dengan baik mampu menghadirkan situasi yang memicu siswa untuk berpikir reflektif, membangun empati, dan mengevaluasi pilihan moral dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penelitian Saflitha et al (2024), ditemukan bahwa penggunaan buku cerita digital interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan emosional siswa, serta membantu mereka memahami nilai-nilai sosial dan etika melalui pembacaan naratif.

Manfaat serupa juga ditunjukkan dalam studi oleh Fauziah et al (2024), yang melatih guru PAUD di Kabupaten Semarang untuk membuat media cerita digital. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam kosakata, kemampuan menyimak, serta antusiasme dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan isi cerita. Hal ini memperkuat argumen bahwa media cerita bergambar yang kontekstual dan interaktif dapat dijadikan alternatif pembelajaran literasi yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna secara akademik dan sosial (Putri & Suriani, 2023).

Qurbani & Nafingah (2022) meneliti penggunaan media cerita elektronik interaktif di SDN Bangka 05 Jakarta Selatan dan menemukan bahwa pendekatan ini lebih efektif dibanding metode ceramah atau buku teks dalam menumbuhkan minat baca, terutama bagi siswa kelas rendah. Siswa lebih tertarik mengikuti cerita jika teks didukung dengan gambar, warna, dan dialog tokoh yang hidup. Bahkan siswa yang sebelumnya kesulitan membaca, menunjukkan ketertarikan untuk meniru tokoh dalam cerita saat proses bermain peran dilakukan setelah pembacaan cerita.

Penelitian yang dilakukan oleh Chong & Ng (2020) menunjukkan bahwa penggunaan digital storybooks di sekolah dasar Malaysia mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa hingga 32%. Hal ini membuktikan bahwa efektivitas media cerita bergambar digital tidak terbatas pada konteks lokal, tetapi juga diakui secara global sebagai pendekatan pedagogis yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa abad ke-21.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media cerita bergambar berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru SD dalam menciptakan media pembelajaran literasi yang kreatif, kontekstual, dan menarik. Guru menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan, dan sebagian besar berhasil memproduksi media yang memiliki struktur cerita dasar, ilustrasi visual yang mendukung, serta tema yang dekat dengan keseharian siswa. Namun demikian, evaluasi

terhadap hasil karya menunjukkan masih perlunya penguatan pada aspek koherensi alur cerita, pilihan ilustrasi yang sesuai, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan anak. Selain itu, sebagian guru masih membutuhkan pendampingan lanjutan agar lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran.

Untuk itu, disarankan agar kegiatan pelatihan tidak hanya berhenti pada satu tahap, melainkan dilanjutkan dengan program coaching, forum praktik baik, serta pelatihan storytelling dan penulisan kreatif. Pelatihan lanjutan ini akan semakin memperkuat kapasitas guru dalam mendesain media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan nilai-nilai literasi yang mendalam. Selain itu, kolaborasi antarsekolah dan institusi pendidikan tinggi perlu diperkuat guna mendorong inovasi dan keberlanjutan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaruqi, A. Z., & Nurwahidah. (2025). Reflection On Indonesia's Pisa Scores And The 2024 Madrasah Teacher Competency Assessment Results: Challenges In Enhancing Teacher Competence. *Jurnal Pendidikan Ips*, 15(1), 11–19. <https://doi.org/10.37630/Jpi.V15i1.2559>
- Fauziah, S., Prahesti, S. I., & Sipayung, Y. R. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Bagi Guru Paud Metal Di Kabupaten Semarang. *Ngudi Waluyo Empowerment: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 27–31. <https://E->

- Abdimas.Unw.Ac.Id/Index.Php/Jfkip/Article/View/500%0ahttps://E-Abdimas.Unw.Ac.Id/Index.Php/Jfkip/Article/Download/500/248
- Harastina, S., & Marfu'i, L. N. R. (2025). Penerapan Metode Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas I Sdn 17 Tanjung Batu. *Pendiksar: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 3(1), 25–33.
- Kemendikbudristek. (2023). *Rapor Pendidikan Indonesia*.
- Lailiyah, S., & Yusnita, A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Buku Cerita Bergambar (Pictbook) Di Komunitas Guru Kreatif Suka Menulis Kalimantan Timur. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada ...*, 6(2), 86–91. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/6709%0ahttps://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/download/6709/2730>
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudiby, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal Of Education Research*, 5(3), 3272–3282. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i3.1452>
- Margiani, K., Seran, T. N., Betty, C. G., & Dongowea, J. A. S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Paud Melalui Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Kelimutu Journal Of Community Service*, 4(2), 39–46. <https://doi.org/10.35508/Kjcs.V4i2.18808>
- Marlina, L. D., & Akbar, M. A. (2025). Optimalisasi Media Visual Dalam Peningkatan Kemampuan Bercerita Peserta Didik Sdn 181 Guruh Baru Ii. *Bean Cendikia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 13–21.
- Missouri, R., Alamin, Z., Sutriawan, S., Annafi, N., & Lukman, L. (2022). Kolaborasi Bersama Menuju Pendidikan Berkualitas: Pengalaman Penerapan Service Learning Di Sekolah Menengah Atas. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 60–70. <https://doi.org/10.52266/Taroa.V1i1.969>
- Oecd. (2023). Pisa 2022 Results (Volume 1): The State Of Learning And Equity In Education. In *Pisa: Vol. I*. Paris: Oecd Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-En>.
- Putri, A. I., & Suriani, A. (2023). Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Central Publisher*, 2(5), 2003–2010.
- Putri, N. K. H. R. (2024). Implementasi Literasi Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Pedalitra Iv: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 229–238.
- Qurbani, G., & Nafingah, S. (2022). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Elektronik Interaktif Di Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Kelas 2 Sdn Bangka 05 Jakarta Selatan). *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 9(1), 24–28. <https://doi.org/10.30738/Trihayu.V9i1.13186>
- Saflitha, W., Wahyuni, S., & Siregar, A. H. (2024). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Anak Bangsa (Jas)*, 3(2), 235–246. <https://doi.org/10.56114/Integrasi.V1i3.10266>
- Sutarini, Hasanah, Nirmawan, Sinurat, D., Aulia, F. N., & Lesiana. (2021). Sosialisasi Dan Pelatihan Guru Membuat Buku Digital Cerita Bergambar Sebagai Pendukung Pembelajaran Literasi Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Ajpkm)*, 9(1), 548–557.
- Undang-Undang. (2005). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*.
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yufiarti, Jafar, & Siska, Y. (2023). *Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Garudhawaca.