

PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital Kabupaten Majene

¹Asis Nojeng, ²Asri Ismail, ³M. Miftach Fakhri, ⁴Dary Mochamad Rifqie,
⁵Muhammad Ansarullah S. Tabbu

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

Email: fakhri@unm.ac.id

*Corresponding author: M. Miftach Fakhri

Received : 17 September 2023

Accepted : 23 Oktober 2023

Published : 28 Oktober 2023

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan masyarakat sekolah yaitu guru dan siswa melalui pengembangan cerita rakyat dalam bentuk komik digital menggunakan aplikasi Canva. Literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting dalam era teknologi informasi saat ini, dan penggunaan media visual seperti komik dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan dan bimbingan kepada peserta dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat cerita rakyat dalam bentuk komik digital. Selama pelatihan, peserta diberikan panduan tentang cara menggambarkan cerita rakyat secara visual, mengintegrasikannya dengan teknologi digital, dan menyajikannya dalam format komik yang menarik. Selain itu, peserta juga diajarkan tentang penggunaan media sosial dan platform digital lainnya untuk berbagi karya mereka. Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan literasi digital peserta, peningkatan apresiasi terhadap warisan budaya lokal melalui pengembangan cerita rakyat, dan peningkatan keterampilan kreatif dalam menggunakan teknologi digital. Selain itu, hasil dari analisis deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas peserta yaitu guru dan siswa menunjukkan respon positif dan baik atas pelatihan yang telah dilakukan. Dengan demikian, PKM ini memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan literasi digital dan mempromosikan warisan budaya lokal melalui teknologi digital, serta memberikan peluang bagi masyarakat untuk lebih aktif berpartisipasi dalam dunia digital yang terus berkembang.

Kata Kunci: Literasi Digital; Cerita Rakyat; Komik Digital; Canva

ABSTRACT

This Community Service (CS) aims to improve digital literacy among the school community, namely teachers and students through the development of folklore in the form of digital comics using the Canva application. Digital literacy is a very important skill in today's information technology era, and the use of visual media such as comics can be an effective tool in helping to improve understanding and digital literacy skills. The method used in this service is training and guidance to participants in using the Canva application to create folklore in the form of digital comics. During the training, participants were given guidance on how to visually depict folklore, integrate it with digital technology, and present it in an attractive comic format. In addition, participants were also taught about using social media and other digital platforms to share their work. The results of this activity were an increase in participants' digital literacy skills, an increase in appreciation for local cultural heritage through folklore development, and an increase in creative skills in using digital technology. In addition, the results of the

descriptive analysis showed that the majority of participants, namely teachers and students, showed positive and good responses to the training that had been carried out. Thus, this PKM makes a positive contribution in efforts to improve digital literacy and promote local cultural heritage through digital technology, as well as providing opportunities for the community to more actively participate in the ever-evolving digital world.

Keywords: Digital Literacy; Folklore; Digital Comics; Canva

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif (Çetin, 2021). Dalam era digital seperti sekarang ini, literasi digital menjadi sangat penting karena teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan literasi digital di kalangan siswa dan guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi digital dengan baik.

Peningkatan literasi digital telah menjadi fokus penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di berbagai kalangan, termasuk guru dan siswa. Misalnya, penelitian oleh Hamzah dan Basuki (2022) menunjukkan pentingnya literasi digital bagi guru SDN Teruman Bantul dalam mencegah penyebaran hoaks (Hamzah & Basuki, 2022). Selain itu, penelitian oleh Prasanti dan Indriani (2017) menunjukkan pentingnya pelatihan literasi media digital bagi murid-murid Armidale English College (AEC) di Soreang Kabupaten Bandung Selatan (Prasanti & Indriani, 2017).

Selain itu, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di lingkungan perpustakaan. Misalnya, penelitian oleh Husna et al. (2021) menunjukkan pentingnya program literasi digital untuk pengembangan perpustakaan berbasis inklusi sosial di Desa Sedayu, Muntilan, Magelang (Husna et al., 2021). Program ini bertujuan untuk mengatasi konsekuensi negatif penggunaan teknologi digital yang menghambat literasi di masyarakat.

Selain itu, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa. Misalnya, penelitian oleh Wijayati dan Widhiyoga (2022) menunjukkan pentingnya pelatihan merancang program literasi ramah anak bagi guru guna meningkatkan minat baca siswa (Wijayati & Widhiyoga, 2022). Dalam penelitian ini, para guru dilatih untuk mengajak siswa dan menularkan kecintaan terhadap literasi dengan menggunakan stimulus yang tepat sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Selain itu, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan masyarakat umum. Misalnya, penelitian oleh Widyatama et al. (2021) menunjukkan pentingnya peningkatan kemampuan masyarakat dalam mendeteksi informasi hoaks di media sosial di era pandemi COVID-19 (Widyatama et al., 2021). Penelitian ini dilakukan di Pedukuhan Gondanglegi yang mengalami penyebaran hoaks yang disebabkan oleh rendahnya kemampuan masyarakat dalam mendeteksi hoaks.

Selain itu, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan anak-anak. Misalnya, penelitian oleh (2021) menunjukkan pentingnya digital storytelling dalam pendidikan guru dan pengaruhnya terhadap literasi digital calon

guru (Çetin, 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan literasi digital calon guru.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa SD. Misalnya, penelitian oleh Junindra et al. (2021) menunjukkan pentingnya mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis literasi ICT (Information and Communication Technology) pada tingkat sekolah dasar (Junindra et al., 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa guru berperan sebagai subjek di sekolah untuk mentransfer pengetahuan kepada muridnya melalui kelas sebagai wadah.

Selain itu, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa SMK. Misalnya, penelitian oleh Putra et al. (2022) menunjukkan pentingnya literasi digital game online terhadap perkembangan otak manusia di siswa SMK Kristen Dian Halmahera Maluku Utara (Putra et al., 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk meningkatkan literasi digital siswa SMK.

Berdasarkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif. Peningkatan literasi digital telah menjadi fokus penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di berbagai kalangan, termasuk guru, siswa, perpustakaan, dan masyarakat umum. Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat juga telah dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan anak-anak, siswa SD, dan siswa SMK. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan program-program yang dapat meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan guru.

2. METODE PENELITIAN

Dalam pengabdian masyarakat ini, kami ingin memperkenalkan metode pelaksanaan untuk proyek "PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital". Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan melestarikan cerita rakyat lokal melalui kreativitas dan penggunaan teknologi digital.

Metode pelaksanaan yang kami tawarkan terdiri dari langkah-langkah yang terstruktur untuk membantu anggota masyarakat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam literasi digital, pembuatan komik digital, serta memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat lokal. Berikut adalah langkah-langkah dalam mendukung realisasi kegiatan tersebut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pelatihan yang dilakukan meliputi:

- a. Survey
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran
- c. Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: modul dan bahan tayang pelatihan pembuatan cerita rakyat komik digital

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan Literasi Digital ini dibuat dengan diselenggarakan pelatihan literasi digital untuk anggota masyarakat, terutama yang memiliki keterbatasan akses atau pemahaman terhadap teknologi. Berikan mereka pengetahuan dasar tentang penggunaan perangkat digital, aplikasi pembuatan komik digital, dan pentingnya literasi digital dalam era informasi.

Pembuatan Komik Digital adalah kegiatan dengan membimbing anggota masyarakat dalam membuat komik digital berdasarkan cerita rakyat yang telah dipilih. Ajarkan mereka teknik pengeditan gambar, desain layout, penggunaan teks, dan elemen-elemen penting dalam pembuatan komik digital.

Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi dan umpan balik yaitu dengan melakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan dan hasil pengabdian. Kumpulkan umpan balik dari anggota masyarakat dan tim pelaksana untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengabdian di masa yang akan datang.

3. Metode Pelatihan

Metode pelatihan yang kami terapkan dalam proyek "PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital" bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan keterampilan praktis kepada anggota masyarakat dalam literasi digital dan pembuatan komik digital. Berikut adalah langkah-langkah metode pelatihan yang kami rekomendasikan:

- a. Pelatihan Literasi Digital: Selenggarakan pelatihan literasi digital untuk anggota masyarakat, terutama yang memiliki keterbatasan akses atau pemahaman terhadap teknologi. Berikan mereka pengetahuan dasar tentang penggunaan perangkat digital, aplikasi pembuatan komik digital, dan pentingnya literasi digital dalam era informasi.
- b. Pembuatan Komik Digital: Bimbing anggota masyarakat dalam membuat komik digital berdasarkan cerita rakyat yang telah dipilih. Ajarkan mereka teknik pengeditan gambar, desain layout, penggunaan teks, dan elemen-elemen penting dalam pembuatan komik digital.
- c. Evaluasi dan Umpan Balik: Lakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan dan hasil pengabdian. Kumpulkan umpan balik dari anggota masyarakat dan tim pelaksana untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengabdian di masa yang akan datang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PELAKSANAAN PROGRAM

Dalam rangka meningkatkan literasi digital di kalangan Masyarakat terkhusus di SMP 1 Pamboang, Majene maka telah berhasil dilaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berjudul "PKM: Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital". Proyek ini bertujuan untuk menggabungkan unsur-unsur tradisional, seperti cerita rakyat, dengan teknologi digital, khususnya dalam bentuk komik. Hasil yang dicapai dalam proyek ini sangat memuaskan dan bermanfaat, dengan beberapa pencapaian utama sebagai berikut:

Kegiatan ini dihadiri sebanyak 35 masyarakat sekolah yang terdiri dari siswa dan guru yang menjadi peserta pelatihan. Selain itu, pelaksanaan pelatihan ini di bawah tanggung jawab pelaksana pengabdian pada masyarakat yang terkoordinir oleh LPM UNM.

A. Pengembangan Cerita Rakyat Komik Digital

1. Pengembangan Cerita Rakyat Komik Digital: Tim PKM berhasil mengembangkan cerita rakyat yang telah diadaptasi ke dalam format komik digital yang menarik. Hal ini menggabungkan kearifan lokal dengan teknologi modern yaitu aplikasi canva untuk membuat cerita-cerita yang lebih mudah diakses oleh generasi muda. Untuk ilustrasi penjelasan cerita rakyat komik digital dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Penjelasan Cerita Rakyat Komik Digital

Selain itu, pada dijelaskan pula hubungan antara komik digital dengan aplikasi canva yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Hubungan Komik dengan Canva

2. Pelatihan Literasi Digital: Selama pelaksanaan PKM, sejumlah pelatihan literasi digital telah diadakan untuk guru dan siswa. Peserta pelatihan diajarkan tentang penggunaan perangkat lunak komik digital, proses pembuatan cerita, serta bagaimana cara mengunggah dan membagikan karya mereka secara online yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Kondisi Literasi Digital di Indonesia

3. Peningkatan Minat Baca: PKM ini berhasil meningkatkan minat baca di kalangan anak-anak dan remaja. Dengan menyajikan cerita rakyat dalam format yang menarik, mereka lebih tertarik untuk membaca dan memahami cerita-cerita tradisional pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 Ilustrasi Penyajian Cerita Rakyat

4. Pengenalan Literasi Digital Sebagai Potensi Ekonomi: PKM ini juga memberikan pandangan bahwa literasi digital dapat menjadi potensi ekonomi di masa depan. Masyarakat lokal mulai melihat potensi dalam membuat cerita komik digital sebagai sumber pendapatan yang dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Literasi Digital Dengan Komik Digital

Hasil dari PKM ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital dengan menggunakan cerita rakyat dan komik digital adalah langkah yang tepat dalam memadukan warisan budaya dengan teknologi modern. PKM ini memberikan dampak positif bagi masyarakat lokal dan diharapkan dapat terus berkembang serta diadopsi oleh komunitas lainnya untuk memperkuat literasi digital dan melestarikan cerita-cerita tradisional.

B. Pembahasan

Pengembangan literasi digital melalui pembuatan cerita rakyat komik digital menggunakan aplikasi Canva merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan guru. Beberapa penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital dalam berbagai konteks pendidikan.

Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian oleh Syahmi et al. (2022) yang mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar (Syahmi et al., 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat seluler dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh Muhammadi et al. (2018) menunjukkan pentingnya literasi membaca dalam memantapkan nilai sosial siswa SD (Muhammadi et al., 2018). Dalam penelitian ini, cerita rakyat menjadi salah satu bahan bacaan yang menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman mereka.

Cerita rakyat juga memiliki nilai pendidikan karakter yang dapat ditanamkan kepada siswa. Penelitian oleh Ahmadi et al. (2021) menunjukkan bahwa cerita rakyat memiliki nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Ahmadi et al., 2021). Dengan menggabungkan cerita rakyat dengan media komik digital, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung dalam cerita rakyat.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik digital juga telah banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Misalnya, penelitian oleh Nurhayaty et al. (2022) menunjukkan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media promosi sederhana di Yayasan Desa Hijau (Nurhayaty et al., 2022). Penggunaan aplikasi Canva dapat mempermudah pembuatan desain yang menarik dan profesional.

Selain itu, penelitian oleh Arum et al. (2021) menunjukkan efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran daring pada materi sistem persamaan linear dua variabel (Arum et al., 2021). Dalam penelitian ini, komik digital digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan literasi digital melalui pembuatan cerita rakyat komik digital juga dapat dilakukan dalam konteks pembelajaran IPA. Penelitian oleh Sumantri & Putri (2022) menunjukkan penggunaan komik digital pada pembelajaran IPA di kelas tinggi sekolah dasar (Sumantri & Putri, 2022). Dalam penelitian ini, komik digital digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Berdasarkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan literasi digital melalui pembuatan cerita rakyat komik digital dengan aplikasi Canva merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa dan guru. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam berbagai konteks pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan program-program yang dapat meningkatkan literasi digital melalui penggunaan komik digital dalam pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul PKM Pengembangan Literasi Digital: Membuat Cerita Rakyat Komik Digital telah membuktikan bahwa menggabungkan unsur-unsur tradisional, seperti cerita rakyat, dengan teknologi digital adalah langkah yang bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan literasi digital dan melestarikan warisan budaya lokal.

Dalam PKM ini, telah tercapai pencapaian yang signifikan, termasuk pengembangan komik digital yang menarik, pelatihan literasi digital, peningkatan minat baca, dan potensi ekonomi dengan rincian sebagai berikut:

1. Pengembangan Cerita Rakyat Komik Digital: PKM ini berhasil menghasilkan komik digital dengan bantuan aplikasi canva yang menarik dengan mengadaptasi cerita rakyat. Ini membantu memperkaya warisan budaya lokal dan meningkatkan minat membaca.
2. Pelatihan Literasi Digital: Pelatihan literasi digital merupakan langkah penting dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap teknologi digital. Ini adalah komponen kunci yang berhasil diimplementasikan dalam PKM ini.
3. Sumber Daya Teknologi dan Manusia: Ketersediaan sumber daya teknologi dan tenaga manusia yang berkualitas adalah faktor pendukung utama dalam pelaksanaan proyek ini. Kedua faktor ini sangat penting untuk kelancaran pelaksanaan.
4. Ketersediaan Platform Online: Penggunaan platform online efektif dalam membagikan karya dan mengumpulkan umpan balik. Ini memperluas jangkauan proyek dan meningkatkan keterlibatan pembaca.

Adapun saran yang dapat diberikan pada kegiatan PKM ini yaitu :

1. **Kelanjutan PKM:** Penting untuk melanjutkan PKM ini agar dampak positifnya dapat terus dirasakan oleh masyarakat. Perlu dibentuk rencana berkelanjutan untuk pengembangan cerita rakyat komik digital dan pelatihan literasi digital.
2. **Kerjasama dengan Lembaga Pendidikan:** Kerjasama dengan lembaga pendidikan, seperti sekolah dan perguruan tinggi, dapat membantu memperluas cakupan PKM ini. Ini juga dapat mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum pendidikan.
3. **Diversifikasi Cerita Rakyat:** Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi cerita-cerita rakyat lain yang dapat diadaptasi ke dalam komik digital. Diversifikasi ini dapat memperkaya koleksi cerita dan menjangkau lebih banyak audiens.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNM dan Pemerintah Kabupaten

Majene, khususnya kepada kepala sekolah yang menjadi pusat pelaksanaan PKM yaitu SMP 1 Pamboang, Majene.

REFERENSI

- Ahmadi, M., Ardianti, S., & Pratiwi, I. (2021). Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat sendang widodari kabupaten kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Arum, D., Suryaningtyas, W., & Soemantri, S. (2021). Efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran daring pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Journal of Education and Teaching (Jet)*, 3(1), 24-36. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.127>
- Hamzah, A. and Basuki, U. (2022). Peningkatan literasi digital untuk mencegah penyebaran hoax bagi guru sdn teruman bantul. *Abdiformatika Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2), 92-97. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v2i2.168>
- Husna, A., Yuliani, D., Rachmawati, T., Anggraini, D., Anwar, R., & Utomo, R. (2021). Program literasi digital untuk pengembangan perpustakaan berbasis inklusi sosial di desa sedayu, muntilan, magelang. *Community Empowerment*, 6(2), 156-166. <https://doi.org/10.31603/ce.4259>
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain pembelajaran ips dan pkn berbasis literasi ict (information and communication technology) pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264-6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Muhammadi, M., Taufina, T., & Chandra, C. (2018). Literasi membaca untuk memantapkan nilai sosial siswa sd. *Litera*, 17(2). <https://doi.org/10.21831/ltr.v17i2.16830>
- Nurhayaty, E., Pramularso, E., Marginingsih, R., & Susilowati, I. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi canva di yayasan desa hijau. *Jurnal Abdimas Bsi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69-77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>
- Prasanti, D. and Indriani, S. (2017). Pelatihan literasi media digital bagi murid-murid armidale english college (aec) di soreang kabupaten bandung selatan. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 157-165. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.15364>
- Putra, E., Marwa, J., Moedjahedy, J., Pungus, S., & Adam, S. (2022). Literasi digital game online terhadap perkembangan otak manusia di siswa smk kristen dian halmahera maluku utara. *SSJ*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.31154/servitium.v1i1.4>
- Sumantri, M. and Putri, A. (2022). Pemanfaatan komik digital pada pembelajaran ipa di kelas tinggi sekolah dasar. *Perduli Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 67-73. <https://doi.org/10.21009/perduli.v2i2.28048>
- Syahmi, F., Ulfa, S., & Susilaningsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa sekolah dasar. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81-90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Widyatama, R., Adiprabowo, V., Nur, F., Pinasti, Z., & Alfi, K. (2021). Peningkatan kemampuan masyarakat dalam mendeteksi informasi hoaks di media sosial di era pandemi covid-19. *Kumawula Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 445. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.35457>
- Wijayati, H. and Widhiyoga, G. (2022). Pelatihan merancang program literasi ramah anak bagi guru guna meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 6(1), 8-18. <https://doi.org/10.36341/jpm.v6i1.2672>
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100760. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760>