



DARMABAKTI CENDEKIA: Journal of Community Service and Engagements

www.e-journal.unair.ac.id/index.php/DC

MAKEBELIEFSCOMIX.COM WEB TRAINING TO CREATE FUN- LEARNING MEDIA IN KB-RA MUSLIMAT SURABAYA

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WEB MAKEBELIEFSCOMIX.COM DI KB-RA MUSLIMAT SURABAYA

Scope:

Applied Sciences

Elda Yulia Ryandini*¹, Chowal Jundy Kumoro¹, Felicia Yohanna Restiarti Ponga¹

¹ Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IBMT - Indonesia

ABSTRACT

Background: Learning media is a component which takes place in the learning process for the education level. With the development of sophisticated technology, everyone in the education field is demanded to be able to apply the use of digital technology media for the learning process because of the unseparated use of technology in education. **Objective:** This activity aims to give a short course about making cartoon learning media using the makebeliefscomix.com web for learning activities for KB-RA Muslimat students. **Method:** This activity was carried out at KB-RA Muslimat Surabaya for 2 days to 8 teachers. The team provided material and created learning media using makebeliefscomix.com web and continued with material about marketing used as a theme in making cartoons. **Results:** The difficulties in creating learning media are in operating laptops, signing up, using email, determining topics, and incompatibility of material topics. However, all participants were able to complete the media creation well and enthusiastically and stated that this media is useful. **Conclusion:** All teacher participants were able to follow the instructions well, use and create interesting dialogue on the topic of marketing a product using Makebeliefscomix media even though they experienced several obstacles at the beginning of production.

ABSTRAK

Latar belakang: Media pembelajaran adalah komponen yang ikut andil dalam proses pembelajaran dalam tingkat satuan Pendidikan. Seiring berkembangnya teknologi, dunia Pendidikan juga dituntut untuk bisa mengaplikasikan penggunaan media berbasis teknologi digital untuk proses belajar mengajar dengan kreatif karena teknologi dan Pendidikan tidak dapat dipisahkan. **Tujuan:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan seminar dan pelatihan tentang kegiatan pembuatan media pembelajaran kartun menggunakan web makebeliefscomix.com untuk kegiatan pembelajaran siswa. **Metode:** Kegiatan ini dilaksanakan di KB-RA Muslimat Surabaya selama 2 hari terhadap 8 orang guru. Tim pengabdian kepada masyarakat akan memberikan materi dan pembuatan media pembelajaran menggunakan web makebeliefscomix.com dilanjutkan dengan pemberian materi tentang pemasaran yang nantinya akan digunakan sebagai tema dalam pembuatan kartun. **Hasil:** Kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan media ini adalah dalam pengoperasian laptop, sign up, penggunaan email, penentuan topik, dan ketidaksesuaian topik materi. Namun, semua peserta guru dapat menyelesaikan pembuatan media dengan baik dan antusias dan mereka menyampaikan bahwa media pembelajaran ini bermanfaat. **Kesimpulan:** Semua peserta guru dapat mengikuti instruksi dengan baik, menggunakan dan membuat dialog yang menarik dengan topik memasarkan sebuah produk menggunakan media Makebeliefscomix walaupun mengalami beberapa kendala di awal pembuatan.

ARTICLE INFO

Received 05 September 2024
Revised 13 September 2024
Accepted 08 November 2024
Online 02 December 2024

*Correspondence (Korespondensi):
Elda Yulia Ryandini

E-mail:
eldaryandini@gmail.com

Keywords:

Learning Media; Cartoon;
Application; Web;
Makebeliefscomix.com

Kata kunci:

Media Pembelajaran;
Kartun; Aplikasi; Web;
Makebeliefscomix.com

PENDAHULUAN

Guru Pendidikan anak usia dini (PAUD) dan Taman Kanak – Kanak (TK) adalah guru pendidikan tingkat paling utama yang dianggap dapat membantu membentuk kreativitas dan stimulasi dini siswa. Oleh karena itu, walaupun guru pengajar yang menangani anak usia dini, guru PAUD dan TK tetap harus selalu meningkatkan kemampuan dan sikap profesionalnya agar anak usia dini dapat berkembang secara optimal (Ningsih dan Farida, 2023). Pada masa ini, anak berada di usia emas (*golden age*) dengan segala potensi dan rangsangan yang harus dikembangkan (Yuni et al., 2020). Kendala guru PAUD dan TK adalah saat mengajar di dalam kelas karena usia mereka adalah usia yang masih sangat aktif untuk bereksplorasi dan tidak hanya bisa duduk diam di atas kursi. Siswa usia dini adalah siswa yang kinestetik dan tipikal siswa audio visual. Mereka lebih tertarik dengan kegiatan yang melibatkan gerak dan sensori dan juga visual dan pendengaran. Seiring berkembangnya teknologi, dunia pendidikan juga dituntut untuk bisa mengaplikasikan penggunaan media berbasis teknologi digital untuk proses belajar mengajar. Kemampuan mengoperasikan penggunaan teknologi pembelajaran tidak hanya tugas guru muda akan tetapi semua guru dapat saling berkolaborasi untuk tujuan ini. Dunia pendidikan dan perkembangan ilmu dan teknologi akan terus mengalami pembaruan. Dengan semakin berkembang dan canggihnya teknologi, para pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan dan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan dapat diterapkan dalam berbagai macam model sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya dalam pendidikan (Zayyadi et al., 2017). Guru dapat menampilkan layar proyektor di depan kelas sehingga video yang menampilkan gambar dan warna yang atraktif dapat mengundang perhatian siswa untuk belajar lebih ingin tahu. Dalam dunia Pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas guru ataupun siswa dan membuat proses belajar lebih menarik karena menyajikan media pembelajaran berupa grafik, file, slide, foto, dan sebagainya (Septiadi et al., 2021). Dalam pembelajaran di kelas, tugas guru adalah menciptakan suasana kelas yang tidak monoton dan menyenangkan dengan mendesain media yang atraktif. Guru harus komunikatif dalam penyampainnya untuk berinteraksi dengan baik dengan siswa (Ryandini et al., 2023) sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut dapat memicu siswa untuk lebih aktif

dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada siswa Kelas Bermain (KB) dan Raudhatul Athfal (RA).

Media pembelajaran dianggap memiliki peran penting pada proses pembelajaran karena dapat memberikan perbedaan yang signifikan pada siswa dalam pembelajaran dengan media dan tanpa media (Aslindah dan Suryani, 2021). Semakin menarik media yang digunakan akan semakin mudah mencapai tujuan pembelajaran. Ada berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan di PAUD ataupun TK seperti pemanfaatan bahan alam daun segar maupun kering, bebatuan, kayu dan ranting, biji-bijian, pelepah, dan lain sebagainya karena dianggap lebih kreatif (Aslindah dan Suryani, 2021), penggunaan bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini (Hikrawati, 2022) atau aparatus yang dibeli di toko. Media pembelajaran tersebut telah banyak diterapkan oleh banyak guru anak usia dini. Akan tetapi, penerapan penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran menemui beberapa kendala seperti yang dialami oleh para guru di KB – RA Muslimat Surabaya yaitu beberapa dari guru senior kesulitan dalam mengoperasikan laptop, mengetik menggunakan laptop dan terbatasnya variasi bahan ajar dan kesulitan dalam beradaptasi menggunakan teknologi pembelajaran. Hal tersebut bisa terjadi karena kurangnya pengetahuan dan pelatihan mengenai penggunaan teknologi pembelajaran dan tidak adanya alat (laptop, proyektor, dan *speaker*) yang memadai sehingga menjadi kendala para pengajar untuk belajar membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi web dan menerapkannya.

Namun, seiring perkembangan waktu, guru dituntut untuk menjadi digital native atau menguasai penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, seperti kegiatan pengabdian masyarakat oleh Septiadi et al (2021) tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di KB TK Kristen Purwokerto dengan menerapkan aplikasi editor video *Wondershare Filmora* dan perekam layar *Open Broadcaster Software (OBS)*. Dari kegiatan ini, para guru dapat membuat media pembelajaran, tugas *online* dan berbagai keperluan mengajar menggunakan bantuan teknologi dan direspon positif oleh pengajar karena dapat memudahkan mereka dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat lain juga dilaksanakan oleh Nisa' (2020) terkait pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan usia dini dengan melibatkan responden 10 Ibu rumah tangga dengan anak usia 3-6 tahun dan para guru PAUD di 2 Lembaga di Kabupaten Bojonegoro. Hasil dari kegiatan ini yaitu orangtua tidak melakukan kontrol dan

pendampingan terhadap penggunaan *smartphone* pada anak sehingga penggunaannya berlebihan dan tidak untuk hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga belum banyak digunakan di 2 lembaga tersebut karena kurangnya pengetahuan terhadap penggunaan teknologi untuk keperluan pembelajaran sekolah. Selanjutnya, Nasution et al (2022) mengembangkan media pembelajaran anak usia dini berbasis *Augmented Reality* di salah satu TK Rumbai. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek dunia maya dengan dunia nyata secara *realtime*. Hasilnya, media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat tersusun dengan baik dan terjadi peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru terhadap penerapan uji coba kurikulum berbasis *augmented reality*. Kegiatan pengabdian masyarakat berbasis teknologi selanjutnya yaitu pembuatan dan pelatihan media interaktif dalam mengenal warna di salah satu TK di Surabaya (Mustika dan Wibawanti, 2021). Aplikasi media interaktif ini dapat digunakan secara *offline* ataupun *online* dan tersedia latihan dan kuis tentang warna dan berbagai materi lain dalam satu aplikasi. Hasil dari kegiatan ini dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar *offline* maupun *online* serta dapat memberikan kesan positif terhadap guru. Selanjutnya adalah kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Arrosyidi et al (2022) tentang pelatihan pembuatan video pembelajaran daring di salah satu TK di Surabaya menggunakan perangkat lunak OBS untuk perekaman video dan streaming *synchronous* dan *asynchronous*. Dari hasil pengabdian masyarakat ini, terdapat peningkatan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran daring *synchronous* dan *asynchronous* yang juga dapat memberikan dampak dan peningkatan mutu Pendidikan di TK ini. Dari kegiatan pengabdian masyarakat terdahulu tersebut, para guru anak usia dini menyampaikan bahwa tidak ada kesulitan yang berarti dalam mempelajari dan menggunakan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran. Menurut mereka, penggunaan teknologi sangat bermanfaat dalam pembuatan media pembelajaran agar para guru kreatif, inovatif, dan dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi daripada hanya menggunakan LKS, bahan alam, bahan bekas, dan aparatus yang dibeli di toko.

Selain penggunaan aparatus belajar, buku cerita bergambar, dan *discovery learning* di halaman sekolah, guru juga dapat menampilkan web kartun yang bisa mereka buat atau pelajari secara daring seperti penggunaan aplikasi web *makebeliefscomix.com*.



Gambar 1. Tampilan *Makebeliefscomix*

Guru dapat menggunakan aplikasi web ini dan membuat kartun dengan cerita sendiri sesuai indikator pencapaian. Ada banyak pilihan gambar kartun yang bisa dipilih dan digunakan untuk membuat cerita bergambar tanpa harus membelinya di toko buku. Para guru hanya perlu *sign up* menggunakan *email* untuk masuk ke aplikasi web kartun *makebeliefscomix.com* ini, menentukan topik, membuat cerita, serta menentukan karakter dan *background* yang akan digunakan dalam pembuatan kartun yang sesuai. Tersedia 18 panel dan fitur komik untuk memilih karakter, latar belakang, gambar, dan aksesoris lain serta kotak dialog untuk membuat kartun. Media kartun ini sangat *colorful* sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk menyimak dan terlibat lebih jauh. Di dalam aplikasi ini juga terdapat video tutorial untuk pemula, pilihan bahasa, dan beberapa lembar kerja (*worksheets*) berbahasa Inggris.

Penggunaan aplikasi web kartun *makebeliefscomix.com* ini belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Dengan pembuatan media kartun, guru dapat lebih komunikatif dalam menyampaikan cerita atau pembelajaran sesuai tema pembelajaran, menggantung karakter kartun dan melakukan kegiatan menempel, atau melibatkan siswa dalam proses atau kegiatan membuat kartun tersebut. Hal ini diharapkan akan membuat siswa antusias, menciptakan rasa ingin tahu yang besar, dan bisa tertarik mengikuti pembelajaran karena mereka belum mendapatkan atau mengetahui media pembelajaran ini sebelumnya.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis bertujuan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi web kartun *makebeliefscomix.com* untuk mengetahui, (a) bagaimana proses pembuatan media pembelajaran kartun menggunakan aplikasi web *makebeliefscomix.com* dan (b) bagaimana pendapat guru KB-RA terhadap penggunaan media ini.

Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan penggunaan media pembelajaran kartun menggunakan aplikasi web *makebeliefscomix.com* dapat membantu memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi guru pengajar KB-RA Muslimat terkait penggunaan teknologi untuk pembuatan media belajar dan dalam menyediakan media pembelajaran alternatif yang lebih kreatif dan komunikatif di kelas menggunakan bantuan teknologi.

METODE

Kegiatan ini adalah pelatihan pembuatan kartun menggunakan aplikasi web *makebeliefscomix.com*. Lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah di KB-RA Muslimat Surabaya yang terletak di Jalan Raya Jelidro Bar. No. 67A, Sambikerep Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. Pelaksanaan kegiatan selama 2 hari. Sasaran pengabdian adalah guru KB-RA Muslimat yang berjumlah 8 orang.

Di tahap persiapan, (a) tim menentukan lokasi kegiatan melalui diskusi internal tim, (b) melakukan survei lokasi awal, bertemu, berdiskusi dan melakukan wawancara terhadap Kepala Sekolah terkait penggunaan media pembelajaran dan kendala yang dihadapi para guru KB-RA Muslimat, (c) mengurus administrasi dan perizinan. Sedangkan pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi dua kegiatan utama, yaitu (a) sosialisasi dan edukasi melalui seminar, dan (b) pelatihan dan pendampingan melalui *workshop*. Kegiatan seminar bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan edukasi pada peserta mengenai tujuan, manfaat, dan tahapan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran kartun menggunakan aplikasi web *makebeliefscomix.com*.



Gambar 2. Alur Kegiatan

Hari pertama, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan materi tentang media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran menggunakan aplikasi web dan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi web *makebeliefscomix.com*. Semua peserta antusias menyimak dan bertanya. Selanjutnya, tim memberikan materi tentang pemasaran yang

digunakan sebagai tema dalam pembuatan kartun media pembelajaran.

Setelah sosialisasi dan edukasi, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan pendampingan dalam pembuatan kartun menggunakan aplikasi web kartun dan dilanjutkan di hari kedua melanjutkan pembuatan media kartun dan melakukan pendampingan terkait kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta. Selanjutnya, peserta mempresentasikan hasil pembuatan kartun setiap peserta beserta apa dan bagaimana penggunaannya sebagai sumber media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pelatihan ini adalah laptop, *smartphone*, proyektor, web aplikasi *makebeliefscomix.com*, *handout* contoh hasil kartun *makebeliefscomix.com*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari pertama, salah satu tim memaparkan materi tentang media pembelajaran dan penggunaan macam teknologi pembelajaran dilanjutkan dengan materi kartun dengan topik memasarkan sebuah produk. Para guru dan tim berdiskusi mengenai sulitnya mengatur anak usia dini dan menerapkan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Yuni et al (2020) bahwa anak usia dini masih ada di masa *golden age* dengan segala potensi dan rangsangan yang harus dikembangkan. Selanjutnya, tim mengenakan media web aplikasi *makebeliefscomix.com* beserta penggunaannya.



Gambar 3. Pengenalan Media *Makebeliefscomix*

Sebanyak 8 peserta termasuk kepala sekolah menggunakan laptop dan sebagian menggunakan *smartphone* kemudian mengikuti instruksi pembuatan media kartun. Semua peserta terlihat antusias dalam proses pembuatan kartun pembelajaran dikarenakan para guru anak usia dini tersebut tidak pernah menggunakan media teknologi sebelumnya. Sekolah terbatas dalam penyediaan proyektor dan laptop dan kemampuan mengoperasikan laptop. Para peserta mulai membuat akun untuk *sign up* ke aplikasi kartun. Terdapat 1 guru kesulitan mengoperasikan laptop dikarenakan laptop yang tidak bisa tersambung dengan *wifi* dan tidak mengikuti proses pembuatan media pembelajaran kartun.

pembuatan media. Ada 2 guru yang tidak sesuai topik memasarkan produk.

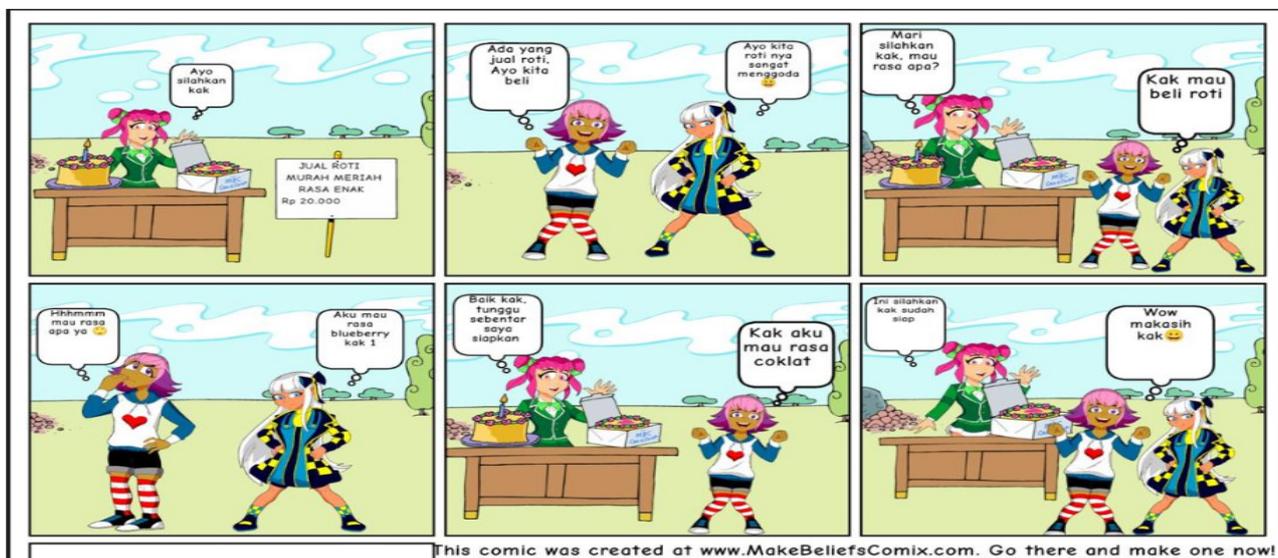


Gambar 4. Pendampingan Pembuatan Media Kartun

Terdapat 3 guru merasa kesulitan untuk *sign up* menggunakan *email* dikarenakan akunnya tidak ter-link di laptop dan akhirnya 1 guru menggunakan *smartphone* dan berhasil *sign up* di aplikasi. Dalam prosesnya, semua guru bisa membuat kartun mengikuti langkah-langkah yang disampaikan tim. Sebanyak 3 dari 7 guru yang aktif terlibat dalam pembuatan media membutuhkan waktu lama dalam menentukan topik pemasaran beserta jalan ceritanya dan tidak bisa menyimpan hasil

Gambar 5. Pembuatan Media Pembelajaran Kartun Menggunakan Aplikasi Web *Makebeliefscomix.com*

Berdasarkan proses pembuatan media pembelajaran kartun menggunakan aplikasi web *makebeliefscomix.com*, semua guru berhasil menyelesaikan media pembelajaran tersebut dengan baik tanpa ada kendala dalam menggunakan fitur yang tersedia. Semua guru antusias dalam membuat kartun dengan menggunakan topik dan kartun yang menarik menggunakan media web *makebeliefscomix.com* karena selama ini mereka tidak pernah mencoba melibatkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Septiadi et al (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas guru ataupun siswa dan membuat proses belajar lebih menarik karena menyajikan media pembelajaran berupa grafik, *file*, *slide*, foto, dan sebagainya. Berikut adalah salah satu contoh hasil pembuatan media pembelajaran kartun menggunakan aplikasi web *makebeliefscomix.com* dengan menggunakan topik memasarkan makanan.



Gambar 6. Contoh Hasil Media Kartun *Makebeliefscomix.com*

Di hari kedua, para peserta guru mempresentasikan hasil pembuatan kartun di hari pertama dengan komunikatif dan ceria menggunakan intonasi yang *powerful* sesuai dengan ciri mengajar anak usia dini disambut tertawa riuh. Beberapa topik tentang pemasaran digunakan dalam pembuatan cerita seperti memasarkan *handphone*, memasarkan roti, dan beberapa topik lainnya. Mereka menyampaikan bahwa mereka dapat menyelesaikan pembuatan media kartun ini dengan baik tanpa banyak kendala, termasuk bagi guru senior. Media ini dapat membantu guru dalam membuat media ajar dan akan membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran sebagaimana disampaikan oleh siswa bahwa guru harus komunikatif dalam

penyampainnya untuk berinteraksi dengan baik sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan (Ryandini et al., 2023).

Terdapat 6 peserta mengalami kesulitan di awal dalam mengoperasikan laptop, *sign up*, dan membuat media kartun seperti mencari fitur komik, memasukkan karakter ke dalam panel, memindahkan objek dan menghapusnya. Setelah pelatihan selama 2 hari, para peserta dapat *sign up* menggunakan *email*, memasukkan sandi, mahir dalam mengoperasikan laptop walaupun membutuhkan waktu yang lumayan lama dan tidak mengalami kendala dan kesulitan. Para peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran kartun dan mempresentasikannya dengan menarik sebagaimana hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pembuatan Media Pembelajaran Kartun *Makebeliefscomix.com*

No.	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Kesulitan dalam pengoperasian laptop (<i>sign up email</i> , memasukkan sandi, tidak bisa menyambungkan <i>wifi</i> , tidak bisa menggunakan laptop).	Dapat dengan mudah <i>sign up email</i> dan mengoperasikan laptop, serta dapat menggunakan <i>smartphone</i> untuk membuat media kartun sebagai alternatif penggunaan laptop.
2	Kesulitan pengaplikasian pembuatan media pembelajaran kartun seperti memosisikan kartun ke dalam panel, <i>moving</i> karakter, memilih fitur, dan menghapus fitur.	Dapat dengan mudah membuat dan menghasilkan media pembelajaran kartun dengan menarik dan <i>colorful</i> serta dapat mempresentasikannya dengan <i>powerful</i> dan intonasi yang menarik.

Di luar kesulitan teknis yang dihadapi dalam proses pembuatan media pembelajaran ini, para guru menyampaikan bahwa faktor usia juga berpengaruh dalam lambannya pengoperasian teknologi. Namun, mereka menyampaikan bahwa penggunaan media *makebeliefscomix.com* sangat menarik dan bermanfaat untuk digunakan sebagai media mengajar *story telling* anak usia dini dengan menyesuaikan topik yang dibutuhkan. Adapun kekurangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *web makebeliefscomix.com* yang dirasakan para guru adalah kurangnya ketersediaan karakter kartun yang sesuai dengan anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *web makebeliefscomix.com* ini. Kegiatan diawali dengan sosialisasi dan edukasi tentang aplikasi *web makebeliefscomix.com* dan dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan media pembelajaran kartun. Semua peserta guru dapat mengikuti instruksi dengan baik, menggunakan dan membuat dialog yang menarik dengan topik

memasarkan sebuah produk walaupun 6 peserta guru senior mengalami beberapa kendala di awal pembuatan seperti penggunaan laptop, untuk *sign up*, pemilihan fitur, dan memasukkan karakter ke dalam panel. Namun, setelah pendampingan dalam proses kegiatan, para peserta guru dapat mengatasi kendala sebelumnya, dapat menggunakan laptop dengan baik, menyelesaikan pembuatan media kartun sesuai topik, dan mempresentasikannya dengan menarik. Mereka memberikan respon positif yaitu aplikasi *web makebeliefscomix.com* ini sangat menarik dan bermanfaat sebagai media pembelajaran *story telling*. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan dan semangat para peserta guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran menggunakan teknologi yang menarik.

Dari hasil pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi yang lebih canggih dan menarik namun mudah dipelajari dan diterapkan oleh guru pendidikan anak usia dini untuk lebih meningkatkan kemampuan dan kreativitas mereka dalam penggunaan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah KB-RA Muslimat Jelidro Surabaya yang telah mengizinkan dan mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga kegiatan ini terlaksana dengan lancar, menyenangkan, dan mengesankan. "Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan dana dari pribadi penulis sendiri". "Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dengan pihak-pihak yang terkait dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini".

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyidi, A., Muvid, M.B., Arnandy, D.A., 2022. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring di TK Wijaya Pada Era Pandemi. *Humanism J. Pengabd. Masy.* Vol. 3(1), Pp. 17-24. <https://doi.org/10.30651/hm.v3i1.12510>.
- Aslindah, A., Suryani, L., 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Paud Berbasis Bahan Alam di TK Alifia Samarinda. *J. Pengabd. Ahmad Yani* Vol. 1(1), Pp. 49-57.
- Hikrawati, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Bahan Bekas untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *J. Smart Paud* Vol. 5(2), Pp. 131-139.
- Mustika, F.A., Wibawanti, Y., 2021. Pembuatan dan Pelatihan Media Interaktif Mengenal Warna Pada TK Al Falah. *J. PkM Pengabd. Kpd. Masy.* Vol. 4(4), Pp. 346-353. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i4.7647>.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., Wahyuni, S., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini* Vol. 6(6), Pp. 6462-6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>.
- Ningsih, R.W., Farida, N., 2023. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Steam Bagi Guru Paud TK Bunda Pertiwi Medan. *J. Abdimas Mutiara* Vol. 4(1), Pp. 143-148.
- Nisa', L., 2020. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal* Vol. 8(1), Pp. 1-14. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>.
- Ryandini, E.Y., Fitriyasari, A., Prihandini, B.O.M., 2023. Pelatihan Kegiatan Speaking menggunakan Media Tongue Twister dan Kiat menjadi Pengusaha Muda Sukses dengan Kemampuan Berbahasa Inggris terhadap Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *J. Pengabd. Kpd. Masy.* Vol. 13(1), Pp. 129-134. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v13i1.2392>.
- Septiadi, A.D., Hariguna, T., Nida, F., Tripustikasari, E., Sarmini, 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak (KB-TK) Kristen Purwokerto. *J. Pengabd. Mitra Masy. JPMM* Vol. 3(2), Pp. 50-59. <https://doi.org/10.35671/jpmm.v3i2.1210>.
- Yuni, R., Hayati, F., Amelia, L., 2020. Pengembangan Media Kreatif Barang untuk Melatih Kreativitas Anak Kelompok B di TK Cut Meutia Banda Aceh. *J. Ilm. Mhs. Pendidik.* Vol. 1(1), Pp. 1-15.
- Zayyadi, M., Supardi, L., Misriyana, S., 2017. Pemanfaatan Teknologi Komputer sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika. *J. Pengabd. Masy. Borneo* Vol. 1(2), Pp. 25-30. <https://doi.org/10.35334/jpmb.v1i2.298>.