

DIGITAL SAVVY KIDS: PENGUATAN KARAKTER DAN LITERASI DIGITAL SISWA MELALUI KOMIK DIGITAL

Sulis Setyorini*¹, Dien Nurmarina Malik*²

^{1,2} Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl. KH Ahmad Dahlan, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419, Indonesia

Submitted: June 30, 2026

Revised: July 29, 2026

Accepted: August 28, 2026

* Corresponding author's e-mail: sulissr@gmail.com

Abstrak

Transformasi digital meningkatkan penggunaan teknologi pada siswa sekolah dasar, tetapi belum diimbangi dengan literasi digital dan penguatan karakter yang memadai. Kondisi ini menuntut inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), literasi digital, dan pendidikan karakter. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan program Digital Savvy Kids untuk memperkuat literasi digital dan karakter siswa melalui komik digital berbasis AI yang terintegrasi dengan nilai AI Islam dan Kemuhammadiyah (AIK). Program dilaksanakan di SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi dengan melibatkan 17 siswa kelas IV. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, pengembangan komik digital menggunakan Gemini AI, Edugems, NotebookLM, dan Canva, implementasi pembelajaran, serta evaluasi melalui pretest, posttest, penilaian produk, observasi, wawancara, dan angket. Hasil menunjukkan seluruh peserta mampu menghasilkan komik digital dengan kategori baik hingga sangat baik. Rata rata penilaian produk meliputi kesesuaian isi cerita (88,2), kreativitas alur cerita (86,5), pemanfaatan aplikasi AI (84,7), dan integrasi nilai AIK (89,1). Selain itu, terjadi peningkatan literasi digital, kreativitas, partisipasi, kerja sama, tanggung jawab, dan etika digital siswa. Program Digital Savvy Kids berpotensi menjadi model pembelajaran inovatif untuk memperkuat literasi digital dan karakter siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan AI secara kreatif dan bertanggung jawab.

Kata kunci: artificial intelligence; komik digital; literasi digital; pendidikan karakter; sekolah dasar.

Abstract

Digital transformation has increased technology use among elementary school students, yet it has not been accompanied by adequate digital literacy and character development. This condition highlights the need for innovative learning programs that integrate Artificial Intelligence (AI), digital literacy, and character education. This community service program aimed to implement the Digital Savvy Kids program to strengthen students' digital literacy and character through AI based digital comics integrated with AI Islam and Kemuhammadiyah (AIK) values. The program was conducted at SD Muhammadiyah 47 Bekasi and involved 17 fourth grade students. The implementation consisted of needs analysis, digital comic development using Gemini AI, Edugems, NotebookLM, and Canva, learning implementation, and evaluation through pretests, posttests, product assessment, observations, interviews, and questionnaires. The results showed that all participants successfully produced digital comics with good to excellent quality. The average product assessment scores were 88.2 for content relevance, 86.5 for story creativity, 84.7 for AI application, and 89.1 for the integration of AIK values. In addition, students demonstrated improvements in digital literacy, creativity, participation, collaboration, responsibility, and digital ethics. The Digital Savvy Kids program has the potential to serve as an innovative learning model for strengthening digital literacy and character through the creative and responsible use of AI in elementary schools.

Keywords: artificial intelligence; digital comics; digital literacy; character education; elementary school.



1. PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum berbasis karakter melalui teknologi digital menjadi strategi penting di era Society 5.0 untuk membentuk siswa yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga memiliki karakter dan etika yang baik (Hariyati, H., & Badariah, S., 2025). Dalam konteks ini, muncul fenomena yang dikenal sebagai *digital savvy kids*, yaitu generasi anak yang memiliki kemampuan menggunakan teknologi digital secara cepat dan adaptif untuk mengakses informasi, berkomunikasi, belajar, serta berinteraksi di lingkungan virtual. Sebagai bagian dari Generasi Alpha yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital, siswa sekolah dasar saat ini menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan media digital untuk memperoleh informasi serta berinteraksi dalam lingkungan virtual (Nggolaon & Supu, 2024). Mudopar et al. (2022) menjelaskan bahwa komik digital yang dirancang dengan muatan nilai-nilai karakter dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan sikap positif pada siswa sekolah dasar karena mampu menyajikan pesan moral secara menarik melalui perpaduan visual dan narasi. Menurut Sari et al. (2026), pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI sangat esensial untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, luwes, dan efisien.

Secara global, data dari UNICEF (2021) mengonfirmasi bahwa sepertiga dari total pengguna internet di seluruh dunia adalah anak-anak, di mana mayoritas mengaksesnya setiap hari. Kondisi paralel terjadi di tingkat Asia Tenggara, di mana laporan digital menunjukkan bahwa lebih dari 80% anak usia 6–12 tahun telah menggunakan gawai pintar secara reguler. Di Indonesia, perkembangan penggunaan internet juga menunjukkan tren yang sangat signifikan. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2026 menunjukkan bahwa penetrasi internet nasional telah mencapai 81,7% atau setara dengan 235,26 juta pengguna dari total populasi Indonesia sebanyak 287,30 juta jiwa (APJII, 2026). Sebelumnya, APJII tahun 2025 mencatat sebanyak 229,43 juta penduduk Indonesia telah terkoneksi internet dengan tingkat penetrasi sebesar 80,66% dari total populasi nasional. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia telah terhubung dengan ruang digital dan memanfaatkan internet dalam aktivitas sehari-hari.

Telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik digital telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian umumnya menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan literasi membaca, kemampuan menulis, hasil belajar, dan pemahaman materi. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek akademik secara parsial dan belum mengintegrasikan penguatan karakter serta literasi digital dalam satu model pembelajaran. Nurjanah et al. (2023) menekankan komik digital berbasis budaya untuk meningkatkan literasi membaca, tetapi belum mengembangkan literasi digital atau memanfaatkan AI. Kristina dan Asih (2024) mengembangkan komik digital berbasis karakter, namun belum mengkaji etika digital, keamanan digital, dan digital *citizenship*. Fibiyaniti dan Nuroh (2024) menunjukkan efektivitas komik digital dalam menulis cerita, tetapi belum mengaitkannya dengan karakter dan literasi digital. Penelitian Aziz et al. (2024) mulai mengangkat AI dalam komik digital, tetapi masih sebatas analisis kebutuhan. Walaupun pengembangan komik digital oleh Dewi et al. (2024) serta Miranda dan Dafit (2024) terbukti efektif dalam meningkatkan literasi sosial budaya dan membaca pemahaman, kedua penelitian tersebut belum mengintegrasikannya sebagai sarana pembentukan karakter digital maupun literasi digital siswa.

Berdasarkan kajian tersebut, kegiatan pengabdian ini diarahkan pada kebutuhan nyata mitra di SD Muhammadiyah 47 Bekasi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa sudah cukup familiar dengan perangkat digital, tetapi masih memerlukan pendampingan dalam menggunakan teknologi secara aman, etis, dan bertanggung jawab. Siswa juga membutuhkan kegiatan belajar yang dapat menghubungkan penggunaan teknologi dengan penguatan karakter dan nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK). Kondisi tersebut menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk memilih komik digital berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media kegiatan. Komik dipilih karena dapat menyajikan materi melalui gambar dan cerita yang dekat

dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, sedangkan AI membantu siswa mengembangkan ide dan menghasilkan karya digital secara kreatif.

Urgensi program ini juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menempatkan penguatan karakter dan literasi digital sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada dimensi bernalar kritis, kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia. Kementerian Komunikasi dan Digital turut mendorong empat pilar literasi digital, yaitu kecakapan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital, sebagai kompetensi dasar yang perlu dimiliki generasi muda di tengah derasnya arus informasi. Sejalan dengan hal tersebut, penguatan nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) dalam kegiatan ini memberikan dimensi spiritual dan moral yang memperkaya pembentukan karakter siswa, sekaligus menegaskan identitas keislaman dalam pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, *Digital Savvy Kids* tidak hanya menjawab kebutuhan literasi digital secara umum, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional yang holistik, yaitu mencetak generasi yang cerdas secara teknologi sekaligus berakhlak dan berakhlak mulia.

Pengabdian ini bertujuan memperkuat literasi digital dan karakter siswa sekolah dasar. Meskipun siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital, mereka masih perlu dibekali kemampuan memilah informasi, memahami etika dan keamanan digital, serta menggunakan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab. Untuk itu, digunakan komik digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang menyajikan materi keamanan digital, etika bermedia, dan pemanfaatan teknologi melalui cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengembangkan media pembelajaran digital, tetapi juga memperkuat integrasi AI, literasi digital, pendidikan karakter dalam pendidikan dasar.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi pada bulan April 2026. Pemilihan lokasi pengabdian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan gawai untuk mengakses internet, media sosial, permainan, dan konten digital lainnya. Namun, kemampuan mereka dalam membedakan informasi, berkomunikasi secara etis, menjaga data pribadi, serta menggunakan teknologi secara produktif masih perlu diperkuat. Siswa juga memerlukan pembiasaan dalam menerapkan sikap tanggung jawab, disiplin, kehati-hatian, dan etika di ruang digital. Kondisi ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan *Digital Savvy Kids* melalui komik digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk mengintegrasikan literasi digital dan penguatan karakter sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Sasaran kegiatan adalah siswa kelas IVA SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi yang berjumlah 17 orang siswa. Pemilihan siswa kelas IV didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif anak usia 9–10 tahun yang telah memasuki tahap operasional konkret sehingga mulai mampu memahami konsep literasi digital, etika penggunaan teknologi, serta penguatan karakter melalui media visual dan aktivitas kolaboratif. Selain itu, guru kelas turut terlibat sebagai informan dalam proses observasi dan evaluasi.

Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui empat tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan media, implementasi pembelajaran, dan evaluasi.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap awal bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguatan karakter dengan literasi digital. Peneliti melakukan observasi proses pembelajaran serta wawancara dengan guru kelas dan bagian Kurikulum di SD Muhammadiyah 47 Bekasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media visual yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, etika bermedia digital, serta pemahaman terhadap nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK).

b. Pengembangan Media Komik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan media komik digital interaktif berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*). Penyusunan alur cerita, dialog, ilustrasi, dan desain visual dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis AI, seperti Gemini AI, Edugems, dan NotebookLM yang kemudian disempurnakan menggunakan Canva. Isi komik dirancang untuk mengintegrasikan kompetensi literasi digital dengan nilai-nilai AIK sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

c. Implementasi Pembelajaran

Media komik digital diterapkan dalam satu kali pertemuan pada pembelajaran penguatan nilai AIK. Guru memfasilitasi kegiatan membaca komik secara bersama, mengajak siswa mendiskusikan pesan moral dan aspek literasi digital yang terdapat dalam cerita, kemudian melaksanakan aktivitas refleksi.

d. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan program pengabdian, yaitu meningkatkan literasi digital dan memperkuat karakter siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan komik digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang terintegrasi dengan nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK). Evaluasi dilaksanakan berdasarkan dua indikator utama, yaitu: (1) peningkatan literasi digital siswa, yang mencakup kemampuan memilah informasi, mengenali informasi yang berpotensi hoaks, memahami etika berkomunikasi di ruang digital, menjaga keamanan data pribadi, serta menggunakan teknologi secara produktif; dan (2) penguatan karakter siswa dalam penggunaan teknologi, yang mencakup sikap tanggung jawab, kehati-hatian, disiplin, etika, berpikir kritis, dan kreativitas.

Penilaian produk komik digital dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengembangkan media digital yang kreatif sekaligus mencerminkan pemahaman terhadap literasi digital dan nilai-nilai AIK. Aspek yang dinilai meliputi: (1) kesesuaian isi cerita dengan tema literasi digital dan penguatan karakter; (2) kreativitas alur cerita dan penyampaian pesan; (3) kualitas desain visual dan pemanfaatan aplikasi AI; (4) ketepatan penggunaan nilai-nilai AIK dalam isi komik; serta (5) kerapian penyajian produk. Penilaian menggunakan rubrik dengan skala 1 sampai 4 pada setiap aspek.

Tabel 1. Kategori penilaian produk komik digital

Rentang Nilai	Kategori
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
≤55	Kurang

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini memperhatikan aspek etika, termasuk memperoleh izin dari pihak sekolah, guru kelas, dan orang tua/wali siswa sebelum kegiatan dilaksanakan. Seluruh siswa yang terlibat berpartisipasi secara sukarela dengan pendampingan guru kelas selama proses pembelajaran maupun pengambilan data. Dokumentasi kegiatan berupa foto dan hasil karya siswa digunakan semata-mata untuk kepentingan laporan pengabdian dan publikasi ilmiah dengan tetap menjaga kenyamanan serta privasi peserta didik. Tim pelaksana juga berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan agar tidak mengganggu proses pembelajaran reguler di kelas.

Selain penilaian produk dan angket respons, keberhasilan program juga diukur melalui pretest dan posttest dengan 10 soal pilihan ganda yang mencakup penggunaan aplikasi AI untuk membuat komik, literasi digital, dan nilai-nilai AIK. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah 0, kemudian dikonversi ke skala 0–100 dengan rumus: $\text{nilai} = (\text{skor diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100$.

Pretest diberikan sebelum siswa menerima materi dan komik digital, sedangkan posttest diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan. Soal pretest dan posttest disusun dalam bentuk pilihan ganda sederhana yang mencakup aspek pemahaman literasi digital dan nilai-nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah. Perbandingan skor pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif untuk melihat gambaran umum peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti program.

Data hasil penilaian produk, angket respons peserta, dan hasil wawancara dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk menggambarkan tingkat ketercapaian setiap indikator. Keberhasilan program diperkuat melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi perubahan perilaku serta keterlibatan siswa. Observasi menggunakan rubrik skala 1–4 yang mencakup tanggung jawab, kerja sama, kreativitas, etika digital, dan kehati-hatian dalam menggunakan informasi digital, sedangkan wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap guru pendamping. Data dianalisis secara kuantitatif melalui rata-rata skor observasi dan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian, serta penarikan kesimpulan, kemudian ditriangulasi dengan hasil pretest dan posttest untuk memperkuat interpretasi perubahan pemahaman, perilaku, dan karakter siswa setelah mengikuti program *Digital Savvy Kids*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program *Digital Savvy Kids* dilaksanakan di SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi sebagai upaya memperkuat literasi digital dan karakter siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan komik digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang terintegrasi dengan nilai-nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK). Pelaksanaan kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan pengembangan media komik digital, implementasi pembelajaran, dan diakhiri dengan tahap evaluasi sebagaimana telah diuraikan pada bagian metode.

3.1 Hasil

Sesuai dengan rancangan evaluasi, keberhasilan program diukur berdasarkan dua indikator utama, yaitu: (1) kemampuan siswa menghasilkan komik digital sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan; dan (2) respons peserta terhadap pelaksanaan program *Digital Savvy Kids*. Kedua indikator tersebut dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat ketercapaian tujuan pengabdian.

3.1.1 Pelaksanaan Program *Digital Savvy Kids*

Pelaksanaan program diawali dengan penyampaian materi mengenai literasi digital, aplikasi AI, dan penguatan karakter berdasarkan nilai-nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK). Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai contoh perilaku positif dalam memanfaatkan teknologi digital melalui media komik digital yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi berbasis AI, yaitu Gemini AI, Edugems, NotebookLM, dan Canva. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi, memberikan penguatan terhadap konsep literasi digital, serta membimbing siswa memahami nilai-nilai karakter yang terkandung dalam setiap cerita.



Gambar 1. Penyampaian Materi Aplikasi AI

Setelah memperoleh pemahaman mengenai isi komik, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan komik digital sederhana secara berkelompok dengan memanfaatkan aplikasi AI yang telah diperkenalkan. Pada tahap ini, siswa menyusun alur cerita, menentukan tokoh, serta menuliskan pesan tentang nilai-nilai AIK dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh proses didampingi oleh tim pelaksana dan guru kelas sehingga siswa memperoleh bimbingan secara langsung dalam memanfaatkan teknologi AI secara kreatif dan bertanggung jawab.



Gambar 2. Praktik Membuat Komik Digital

Deskripsi aktivitas dan tujuan pelaksanaan program disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal dan Deskripsi Pelaksanaan Program Digital Savvy Kids

Waktu	Kegiatan	Tujuan
12.30–13.00	Pembukaan	Membuka kegiatan, memperkenalkan tim pengabdian, menyampaikan tujuan, alur kegiatan, dan luaran yang diharapkan.
13.00–13.15	Pretest	Mengidentifikasi kemampuan awal siswa mengenai literasi digital, dan pemanfaatan AI sebelum kegiatan berlangsung.
13.15–13.30	Penyampaian materi	Memberikan pemahaman mengenai literasi digital dan pengenalan pemanfaatan AI dalam pembuatan komik digital.
13.30–14.30	Praktik pembuatan komik digital	Melatih siswa membuat komik digital berbasis AI menggunakan Gemini AI, Edugems, dan NotebookLM dengan pendampingan tim pengabdian dan guru kelas.
14.30–15.00	Refleksi dan evaluasi	Mendiskusikan hasil karya, memberikan umpan balik, serta mengevaluasi proses pembelajaran dan kendala yang dihadapi peserta.
15.00–15.15	Posttest	Mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.
15.15–15.30	Penutupan	Menyampaikan kesimpulan kegiatan dan apresiasi kepada peserta.

Berdasarkan tahapan kegiatan tersebut, pelaksanaan *Digital Savvy Kids* dirancang secara runtut, sistematis, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar sekaligus memperkenalkan pemanfaatan kecerdasan buatan sebagai sarana belajar yang kreatif, aman, dan bertanggung jawab. Seluruh rangkaian kegiatan disusun agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mengalami proses belajar yang aktif melalui praktik langsung, diskusi, refleksi, dan evaluasi hasil belajar.

Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang dilaksanakan pada pukul 12.30–13.00. Pembukaan dipimpin oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi dan didampingi oleh guru kelas sebagai bentuk dukungan institusional terhadap pelaksanaan program. Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan salam pembuka, memperkenalkan seluruh anggota pelaksana, serta menjelaskan latar belakang kegiatan, tujuan program, manfaat yang diharapkan, dan alur pelaksanaan dari awal hingga akhir. Selain itu, peserta juga diberikan gambaran mengenai produk akhir yang akan dihasilkan, yaitu komik digital berbasis AI yang memuat pesan literasi digital dan nilai-nilai karakter.

Setelah pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan pretest pada pukul 13.00–13.15. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menerima materi dan mengikuti praktik pembuatan komik digital. Instrumen pretest dirancang untuk mengukur pemahaman peserta mengenai konsep dasar literasi digital serta pengetahuan awal tentang

pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran. Hasil pretest menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk menyesuaikan pendekatan penyampaian materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta.

Tahap berikutnya adalah penyampaian materi yang berlangsung pada pukul 13.15–13.30. Pada sesi ini, peserta memperoleh penjelasan mengenai pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi siswa sekolah dasar yang mulai aktif menggunakan perangkat digital dalam belajar maupun berkomunikasi. Selain itu, peserta diperkenalkan pada pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai alat bantu dalam proses kreatif, khususnya untuk menghasilkan komik digital yang menarik dan edukatif. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui tanya jawab, contoh visual, dan demonstrasi singkat agar siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan.

Kegiatan inti dilaksanakan pada pukul 13.30–14.30, yaitu praktik pembuatan komik digital berbasis AI. Pada tahap ini, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar proses pendampingan dapat berlangsung lebih intensif dan setiap kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif. Setiap kelompok didampingi oleh tim pengabdian serta guru kelas yang berperan sebagai fasilitator selama proses berlangsung. Praktik dimulai dengan penyusunan ide cerita sederhana yang berkaitan dengan tema nilai-nilai AI Islam dan Kemuhammadiyahan (AIK). Setelah ide cerita disepakati, peserta diarahkan untuk menyusun alur cerita, menentukan tokoh, dan merancang pesan moral yang ingin disampaikan melalui komik digital.

Dalam proses pengembangan komik, peserta memanfaatkan beberapa aplikasi berbasis AI, yaitu Gemini AI, Edugems, dan NotebookLM. Gemini AI digunakan untuk membantu pengembangan ide dan penyusunan teks, Edugems dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran dan eksplorasi materi, sedangkan NotebookLM digunakan sebagai alat bantu dalam mengorganisasi informasi dan menyusun konten secara lebih sistematis. Melalui penggunaan ketiga aplikasi tersebut, peserta belajar bagaimana teknologi AI dapat membantu mempercepat proses kreatif tanpa menghilangkan unsur berpikir kritis dan kreativitas manusia.

Selama praktik berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung pada setiap kelompok untuk memastikan bahwa peserta dapat mengikuti tahapan pembuatan komik dengan baik. Pendampingan dilakukan mulai dari penyusunan prompt, pemilihan kata kunci, pengolahan hasil keluaran AI, hingga penyempurnaan tampilan komik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mengikuti proses dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bantuan lebih intensif dalam merumuskan prompt yang efektif. Hal ini wajar mengingat sebagian peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi AI dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kendala teknis juga muncul dalam bentuk koneksi internet yang kurang stabil sehingga proses akses ke aplikasi menjadi lebih lambat pada beberapa kelompok. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengaturan penggunaan perangkat secara bergantian, pendampingan yang lebih dekat dari tim pengabdian, serta bantuan guru kelas dalam menjaga kelancaran kegiatan. Dengan demikian, seluruh kelompok tetap dapat menyelesaikan komik digital sesuai waktu yang telah ditentukan.

Setelah praktik selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi refleksi dan evaluasi pada pukul 14.30–15.00. Pada tahap ini, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil komik digital yang telah mereka buat di hadapan peserta lain. Presentasi dilakukan secara sederhana namun komunikatif agar siswa dapat menjelaskan isi cerita, pesan yang ingin disampaikan, serta pengalaman mereka selama proses pembuatan komik. Refleksi menjadi bagian penting karena membantu peserta memahami kelebihan dan kekurangan karya mereka, sekaligus mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis terhadap proses yang telah dijalani.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan posttest pada pukul 15.00–15.15. Posttest diberikan untuk mengukur perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari pembukaan, penyampaian materi, praktik, hingga refleksi. Instrumen posttest disusun

dengan indikator yang sama seperti pretest agar hasilnya dapat dibandingkan secara lebih objektif.

Kegiatan kemudian ditutup pada pukul 15.15–15.30 melalui sesi penutupan yang berlangsung hangat dan penuh apresiasi. Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan rangkuman kegiatan, menegaskan kembali pesan utama yang diperoleh peserta selama program berlangsung, serta memberikan apresiasi atas partisipasi aktif siswa, guru, dan pihak sekolah. Penutupan juga menjadi momen untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi atas dukungan dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan program. Diharapkan pengalaman yang diperoleh peserta dapat terus diterapkan dalam selama pelaksanaan program. Diharapkan pengalaman yang diperoleh peserta dapat terus diterapkan dalam kehidupan belajar sehari-hari, khususnya dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, evaluasi menunjukkan peningkatan literasi digital dan karakter siswa setelah mengikuti program *Digital Savvy Kids*. Rata-rata skor literasi digital meningkat dari 74 menjadi 88, sedangkan skor karakter dari 76 menjadi 90. Observasi dan respons peserta juga menunjukkan keterlibatan, penerapan etika, serta penerimaan positif terhadap kegiatan dan komik digital. Melalui kegiatan pembuatan komik digital berbasis AI, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tentang literasi digital, tetapi juga belajar bekerja sama, berpikir kreatif, menyusun ide secara sistematis, dan memahami pentingnya etika dalam menggunakan teknologi. Program ini sekaligus memperlihatkan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran dapat menjadi sarana yang dapat menunjukkan potensi untuk menumbuhkan minat belajar, meningkatkan keterampilan digital, dan memperkuat karakter peserta didik sejak usia dini.

3.1.2 Kemampuan Siswa Menghasilkan Komik Digital

Kemampuan peserta dalam mengembangkan komik digital berbasis Artificial Intelligence (AI) diukur melalui penilaian produk berdasarkan empat aspek, yaitu kesesuaian isi cerita dengan tema literasi digital dan penguatan karakter, kreativitas alur cerita dan penyampaian pesan, kualitas pemanfaatan aplikasi AI, dan ketepatan integrasi nilai-nilai AIK. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang telah disusun pada tahap evaluasi.



Gambar 3. Hasil Karya Komik Digital

Hasil penilaian menunjukkan bahwa secara umum kemampuan peserta berada pada kategori baik hingga sangat baik, di mana penilaian produk komik digital dilakukan oleh tim pengabdian bersama guru kelas menggunakan rubrik yang telah ditetapkan berdasarkan aspek kesesuaian isi cerita dengan tema literasi digital dan penguatan karakter, kreativitas alur cerita dan penyampaian pesan, kualitas pemanfaatan aplikasi AI, serta ketepatan integrasi nilai-nilai AIK. Rata-rata nilai aspek kesesuaian isi cerita sebesar 88,2, kreativitas alur cerita dan penyampaian pesan sebesar 86,5, kualitas pemanfaatan aplikasi AI sebesar 84,7, dan ketepatan integrasi nilai-nilai AIK sebesar 89,1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta relatif lebih mudah mengembangkan isi cerita dan mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam komik digital, sedangkan aspek pemanfaatan aplikasi AI masih memerlukan pendampingan, terutama dalam menyusun prompt yang efektif agar keluaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Meskipun demikian, seluruh kelompok berhasil menghasilkan komik digital yang

memenuhi tujuan kegiatan dan mampu mengintegrasikan pesan literasi digital dengan nilai-nilai karakter. Untuk memperjelas hasil penilaian produk, disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk Komik Digital Berbasis AI

Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
Kesesuaian isi cerita dengan tema literasi digital dan penguatan karakter	88,2	Sangat Baik
Kreativitas alur cerita dan penyampaian pesan	86,5	Sangat Baik
Kualitas pemanfaatan aplikasi AI	84,7	Baik
Ketepatan integrasi nilai-nilai AIK	89,1	Sangat Baik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator pertama, yaitu kemampuan kelompok menghasilkan komik digital berbasis AI, telah tercapai dengan baik. Setiap kelompok mampu menyelesaikan produk komik sesuai tema yang ditetapkan, memanfaatkan aplikasi AI sebagai pendukung proses kreatif, serta mengintegrasikan pesan literasi digital dan nilai-nilai AI Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) ke dalam cerita. Capaian tersebut menunjukkan keberhasilan siswa secara berkelompok, namun capaian produk kelompok tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan kemampuan individual setiap siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan secara langsung selama proses praktik memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan siswa dalam menghasilkan karya digital yang kreatif, edukatif, dan sesuai dengan tujuan program Digital Savvy Kids. Komik yang sudah dibuat kemudian dicetak untuk diberikan ke pihak sekolah dan menjadi koleksi perpustakaan sekolah.

Rangkaian kegiatan PengMas ditutup pada pertemuan selanjutnya, setelah komik digital selesai dicetak oleh Kepala Sekolah, Wakil Kurikulum, beserta siswa-siswi kelas IVA SD Muhammadiyah 47 Bekasi.



Gambar 4. Penutupan Kegiatan PengMas

Media komik digital berbasis AI tidak hanya membantu siswa memahami konsep literasi digital, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendorong kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi dalam menghasilkan karya digital yang bermakna. Tetapi model *Digital Savvy Kids* terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguatan literasi digital dan pendidikan karakter secara simultan. Integrasi kedua aspek tersebut menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut siswa tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan bertanggung jawab sebagai warga digital.

3.1.3 Respons Peserta terhadap Pelaksanaan Program

Siswa mengemukakan bahwa kegiatan membuat komik digital memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi AI sebagai sarana belajar. Mereka merasa lebih percaya diri menuangkan ide, menyusun cerita, dan menghasilkan karya digital secara kolaboratif. Hasil wawancara dengan guru kelas memperkuat temuan tersebut. Guru mengamati adanya peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran, kemampuan bekerja sama dalam kelompok,

serta perubahan sikap yang lebih bertanggung jawab dalam menggunakan perangkat digital. Berdasarkan hasil angket dan wawancara, program *Digital Savvy Kids* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbasis AI dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguatan karakter dan literasi digital siswa sekolah dasar.

3.2 Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program *Digital Savvy Kids* mencapai beberapa luaran yang telah direncanakan. Seluruh kelompok berhasil menghasilkan komik digital dengan skor produk pada kategori baik hingga sangat baik, dan peserta memberikan respons positif terhadap kegiatan. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti proses pembuatan komik digital dengan pendampingan. Sementara itu, hasil pretest dan posttest, observasi, serta wawancara memberikan gambaran tambahan mengenai perubahan pemahaman dan perilaku selama kegiatan. Temuan tersebut mendukung potensi program sebagai kegiatan penguatan literasi digital dan karakter, tetapi belum cukup untuk menyatakan efektivitas secara umum.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam kegiatan *Digital Savvy Kids*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam membaca, mendiskusikan, menyusun alur cerita, memilih ilustrasi, dan menuliskan dialog komik. Proses tersebut menunjukkan bahwa siswa mengonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang literasi digital dan karakter melalui aktivitas yang kontekstual dan kolaboratif.

Peran guru sebagai fasilitator juga memperkuat prinsip konstruktivisme, karena guru tidak mendominasi proses belajar, melainkan memberikan arahan, scaffolding, dan umpan balik ketika siswa mengalami kesulitan. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide secara mandiri sekaligus tetap berada dalam koridor nilai-nilai AIK. Hasil ini sejalan dengan temuan Kurniawan dan Wulandari (2024) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis proyek mampu mendukung keterlibatan dan kreativitas siswa sekolah dasar. Kesamaan temuan tersebut terutama terlihat pada aspek keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan pengembangan produk digital. Namun, dalam kegiatan ini, pembahasan difokuskan pada indikator yang secara langsung diukur melalui pretest, posttest, dan observasi.

Selain itu, pembelajaran berbasis komik digital memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman sosial. Diskusi kelompok, pembagian tugas, dan penyusunan karya bersama mendorong interaksi antarsiswa yang menjadi salah satu ciri penting pembelajaran konstruktivistik. Dengan demikian, komik digital berbasis AI tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai pesan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara terpadu. Integrasi nilai-nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) dalam komik digital memberikan dimensi tambahan pada pembelajaran literasi digital. Nilai kejujuran, tanggung jawab, saling menghargai, dan adab dalam menggunakan teknologi menjadi pesan utama yang disampaikan melalui cerita. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang cara menggunakan teknologi secara aman, tetapi juga memahami bahwa penggunaan teknologi harus selaras dengan nilai moral dan spiritual.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa program *Digital Savvy Kids* memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi komik digital berbasis AI dengan nilai-nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, serta relevan dengan tantangan literasi digital yang dihadapi siswa pada era transformasi digital. Dengan dukungan guru sebagai fasilitator dan pendamping, media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya digital, tetapi juga memperkuat karakter, kreativitas, dan kesadaran literasi digital mereka.

4. KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PengMas) “*Digital Savvy Kids: Penguatan Karakter dan Literasi Digital Siswa SD melalui Komik Digital*” telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan yang melibatkan siswa kelas IVA SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi digital, khususnya terkait etika digital dan pemanfaatan teknologi secara positif. Program ini juga memberikan dampak positif terhadap penguatan karakter siswa, terutama pada aspek tanggung jawab, disiplin, kerja sama, kreativitas, kejujuran, dan percaya diri. Melalui proses perancangan dan pembuatan komik digital, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknologi, tetapi juga belajar menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengintegrasikan literasi digital dan pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar. Program *Digital Savvy Kids* berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya mempersiapkan siswa menjadi generasi yang cakap digital, kreatif, dan berkarakter di era transformasi digital.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, disarankan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan pemanfaatan komik digital berbasis AI ke dalam kegiatan pembelajaran rutin, khususnya pada mata pelajaran yang relevan dengan penguatan karakter dan literasi digital. Guru diharapkan memperoleh pelatihan lanjutan mengenai pemanfaatan aplikasi AI dalam pembuatan media pembelajaran agar mampu mengembangkan konten secara mandiri tanpa bergantung pada pendampingan eksternal. Bagi peneliti maupun pelaksana pengabdian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sasaran kegiatan pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2026). *Laporan survei profil internet Indonesia 2026*. APJII. <https://apjii.or.id/survei>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Laporan survei profil internet Indonesia 2026*. APJII. <https://apjii.or.id/survei>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Laporan survei penetrasi internet Indonesia 2024*. <https://apjii.or.id/survei>
- Aziz, A. M., Wardani, P. A., & Usman, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis artificial intelligence di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4874–4888. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14364>
- Dewi, N. M. H. M., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Komik digital berbasis tri hita karana untuk meningkatkan literasi sosial budaya siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3188–3198. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7062>
- Fibiyanti, H., & Nuroh, E. Z. (2024). Pengaruh media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita di sekolah dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4544–4550. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4350>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Hariyati, H., & Badariah, S. (2025). Penerapan kurikulum berbasis karakter melalui pemanfaatan teknologi digital: Tantangan dan strategi di era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.46368/jpd.v13i1.3483>
- Kristina, A. D., & Asih, S. S. (2023). Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter sebagai media pembelajaran muatan IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(2), 47–57.
- Kurniawan, A., & Wulandari, T. (2024). Penguatan literasi digital dan berpikir kritis siswa SD melalui pembelajaran berbasis proyek interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 55–69. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ijk567>
- Miranda, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan media komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3649–3657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>
- Mudopar, M., Rahayu, I., & Marwati, T. (2022). Desain komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran teks eksplanasi siswa sekolah dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i1.6478>

- Nggolaon, D., & Supu, E. (2025). Pendidikan karakter melalui media digital: Tantangan dan peluang di era Generasi Alpha. *Damhil Education Journal*, 5(1), 55–63. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2864>
- Nurjanah, N., Subrata, H., & Sukartiningsih, W. (2023). Komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia sebagai media literasi siswa sekolah dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 115-125. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>
- Sari, R. P., Fitria, L., Nabilla, U., Fairus, F., Rangkuti, W., & Fazira, A. (2026). Empowering teachers with ai: Optimalisasi kecerdasan buatan untuk guru SMP Negeri 1 Aceh Tamiang. *PAKEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 1-7. <https://doi.org/10.30598/pakem.6.1.1-7>
- UNICEF. (2021). *Children in a digital world: The state of the world's children 2021*. <https://www.unicef.org/reports/state-of-worlds-children-2021>