



ANALISA PENGGUNAAN PERANGKAT DIGITAL DALAM PEMBUATAN KOMIK DIGITAL

Zara Norenza¹, Fathma Cita Zunurahma²

Afiliasi contoh: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

e-mail: zara.norenza20@mhs.uinjkt.ac.id

Kata Kunci: **Abstrak**

Book Creator; Chat GPT; Gemcraft; Komik Digital Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bahan konten dengan mencari dan menganalisis penggunaan tiga tools, yaitu Chat GPT, Gemcraft, dan Book Creator sebagai perangkat dalam mengembangkan komik digital. Penelitian ini melibatkan pengujian langsung terhadap ketiga perangkat lunak untuk memahami cara penggunaannya, serta berfokus pada menciptakan tutorial penggunaan yang bermanfaat. Penelitian ini dilakukan pada Prodi PIAUD UIN Jakarta dengan memanfaatkan media sosial Instagram Prodi PIAUD UIN Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Sumber data dari penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu perangkat lunak Chat GPT, Gemcraft, dan Book Creator. Sumber data sekunder yaitu studi kepustakaan. Hasil yang diperoleh yaitu ketiga perangkat lunak merupakan media yang dapat mengakomodasi pembuatan komik digital dan dapat dimanfaatkan untuk sumber belajar. Implikasinya dalam aktivitas akademik dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sekaligus sebagai bentuk aktualisasi pembaruan media berbasis digital sesuai perubahan zaman

Keywords: **Abstract**

Book Creator; Chat GPT; Gemcraft; digital comic *This research aims to examine content materials by searching for and analyzing the use of three tools, namely Chat GPT, Gemcraft, and Book Creator as tools for developing digital comics. This research involved hands-on testing of all three pieces of software to understand how they are used, as well as focusing on creating useful usage tutorials. This research was conducted at the PIAUD UIN Jakarta Study Program by utilizing the social media Instagram of the UIN Jakarta PIAUD Study Program. The method used in this research is experimental. The data sources for this research use primary data sources and secondary data sources. Primary data sources are Chat GPT, Gemcraft, and Book Creator software. The secondary data source is literature study. The results obtained are that the three software are media that can accommodate the*

How to cite

Norenza, Zara & Fathma Cita Zunurahma, Analisa Penggunaan Perangkat Digital Dalam Pembuatan Komik Digital, Volume 1 Nomor 2 Juni 2024.

Published by

Zhata Institut

creation of digital comics and can be used as learning resources. The implications in academic activities can be an interesting alternative learning media for students, as well as a form of actualization of digital-based media updates according to changing times.

Submit : 25-03-2024

Review : 29-03-2024

Diterima : 15-04-2024



A. Pendahuluan

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana, 2011). Selain itu komik juga dapat diartikan sebagai cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan panduan kata-kata (Burhan, 2018). Pembuatan komik merupakan salah satu bentuk seni visual yang populer dan menarik untuk semua kalangan, baik anak kecil, remaja maupun dewasa. Komik bukan hanya dijadikan sebagai hiburan, tetapi komik dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini. Komik berasal dari kata comic yang artinya lucu, yang pada awalnya adalah sebuah Kumpulan strips bergambar yang kemudian dibukukan pada tahun 1984 dan menjadi buku komik pertama (Ajidarma, 2005). Terdapat beberapa kelebihan komik sebagai media pembelajaran yaitu sebagai berikut (Kustiwan, 2016).

- Media sederhana, mudah pembuatannya
- Biaya relatif murah
- Bahan mudah diperoleh
- Dapat menampilkan data atau rangkuman yang disertai gambar
- Mengatasi batasan waktu dan ruang.
- Penggunaannya tanpa memerlukan peralatan khusus dan penempatannya.
- Jelas dan tidak memerlukan informasi tambahan.
- Dapat divariasikan dengan media grafis yang satu dengan yang lain.

Komik telah lama menjadi salah satu medium populer untuk menyampaikan informasi dalam format cetak. Namun, dengan kemajuan teknologi, komik kini telah bertransformasi menjadi bentuk digital yang memungkinkan akses tanpa batasan waktu dan lokasi melalui perangkat pintar seperti ponsel (Gunawan dkk, 2022). Awalnya, komik hanya dianggap sebagai hiburan dan bersifat fiksi, namun seiring berjalannya waktu, muncul berbagai jenis komik baru yang memiliki elemen pendidikan, seperti edukasi, informasi faktual, dan lain sebagainya. Komik memiliki tujuan untuk pendidikan dapat

dibedakan menjadi dua kategori, yaitu komik strip dan komik buku (Laksana, 2015). Komik strip adalah jenis komik yang terdiri dari beberapa panel gambar, mirip dengan yang sering kita temui di majalah atau koran, dan biasanya mengisahkan cerita pendek. Sementara komik buku berbentuk buku dan cenderung menceritakan kisah yang lebih panjang dan kompleks.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam era teknologi yang terus berkembang, peran kecerdasan buatan semakin mendominasi berbagai aspek kehidupan. Menurut Luckin dan Colen menyatakan bahwa Artificial Intelligence sebagai suatu sistem komputer yang dirancang untuk berinteraksi dengan dunia melalui kemampuan-kemampuan tertentu dan perilaku intelijen yang penulis sadari seperti manusia pada umumnya (Pratikno, 2017). Kecerdasan buatan (AI) mempunyai potensi untuk mendorong inovasi dan peningkatan Pendidikan dalam berbagai cara, yang dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dan pembelajaran, serta mendukung penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan (Zhai, 2022). Beberapa aplikasi yang sangat menarik perhatian dalam konteks ini adalah penggunaan Chat GPT, Gencraft, dan Book Creator sebagai alat bantu yang inovatif dalam membuat media pembelajaran. Ketiga alat ini memiliki potensi besar dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan hingga bisnis. Chat GPT mampu membantu peneliti menulis makalah yang koheren, (sebagian) akurat, informatif, dan sistematis. Penulisannya sangat efisien (2-3 jam) dan melibatkan pengetahuan profesional penulis yang sangat terbatas. Kreativitas manusia dalam seni teks-ke-gambar terletak pada interaksi dengan sistem pembuatan teks ke-gambar dan dalam komunitas online (Oppenlaender, 2022). Komunitas online semakin berperan sebagai katalis untuk mempelajari keahlian “rekayasa cepat”. Gencraft adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten multimedia yang interaktif dan menarik. Platform ini dapat salah satu penerapan AI untuk mengubah teks ke gambar. Sedangkan Book Creator adalah alat yang dirancang khusus untuk membuat buku digital dengan mudah dan cepat. Ketiga alat ini memiliki karakteristik uniknya sendiri dan dapat digunakan dalam berbagai cara yang berbeda.

Perubahan bentuk media pembelajaran dari teks ke komik merupakan salah satu bentuk digitalisasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang terdiri dari serangkaian gambar atau foto yang dilengkapi dengan teks untuk mengisahkan cerita atau peristiwa yang sesuai dengan kategori sastra anak dikenal sebagai media komik (Jubaedah, 2012). Sejalan dengan hal tersebut,

media komik merupakan media yang sesuai karena dapat disesuaikan antara materi dengan muatan isi materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Rosyida, 2019). Selain itu, komik dengan gambar berseri memiliki keunikannya sendiri sebagai media pembelajaran dengan menyajikan peristiwa kronologis (Rosida, 2020),.

Kegiatan pengkajian bahan konten dan pemilihan tools ini dilakukan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas bahan konten yang akan digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran untuk anak usia dini. Dalam jurnal ini, kami akan membahas penggunaan tiga Tools yang dipilih untuk diuji coba dalam pembuatan komik, tools tersebut adalah Chat GPT, Gencraft, dan Book Creator, yang dianggap memiliki potensi untuk mendukung pembuatan komik yang lebih interaktif dan informatif.

Di era sekarang semua orang hidup berdekatan dengan gadget dan internet. Hampir dari seluruh penduduk Indonesia menggunakan internet. Seiring dengan peningkatan jumlah pengguna internet dalam hal ini Indonesia juga mengalami peningkatan penggunaan media sosial yang diakses dari gadget. pernyataan ini diperkuat oleh data yang disajikan oleh Kabarwarga (We Are Social) tentang terus meningkat, jumlah pengguna internet di Indonesia tembus 212 juta tahun 2023, menyebutkan bahwa pengguna internet periode 2022 berjumlah 205 juta pengguna mengalami peningkatan per januari 2023 menjadi 212,9 juta pengguna. Banyaknya pengguna media sosial ini memungkinkan banyaknya jangkauan pengguna atau user. Tentunya hal ini dapat kita manfaatkan sebagai inovasi pembelajaran.

Pada penelitian sebelumnya menyatakan pemanfaatan aplikasi Instagram sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini membuktikan ternyata siswa memiliki semangat menulis dengan menggunakan media sosial Instagram (Umroh, 2022). Pada penelitian lain menjelaskan berdasarkan data yang ada diperoleh terdapat 88,23% setuju dengan adanya pemanfaatan media sosial Instagram sebagai media pembelajaran IPA, 70,58% sudah terbiasa menggunakan Instagram pada Gadget dan 100% merasa senang ketika melakukan presentasi yang diupload melalui Instagram yang mereka miliki (Sunardiyah dkk, 2022).

Alasan utama penulis memilih platform Instagram karena berdasarkan data yang disajikan oleh We Are Social, Jumlah pengguna Instagram di Indonesia mendapatkan peringkat empat pengguna tertinggi di dunia per Januari 2023. Selain itu berdasarkan data yang disajikan oleh PramborsFM (We are Social) tentang 10 media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia 2023, menyebutkan bahwa Instagram menduduki peringkat kedua pengguna tertinggi di Indonesia setelah Whatsapp.

Dalam artikel ini, penulis akan menjelajahi bagaimana Chat GPT dapat digunakan dalam konteks komunikasi manusia-mesin yang lebih mendalam, serta potensi penggunaannya dalam meningkatkan layanan pelanggan dan membantu dalam pekerjaan kreatif seperti penulisan. Penulis juga akan mengulas bagaimana Gencraft dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, terutama dalam pendidikan online. Terakhir, penulis akan memaparkan bagaimana Book Creator dapat membantu dalam membuat buku digital yang memukau dan berbagi pengetahuan dengan cara yang lebih modern. Artikel ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang potensi dan batasan dari ketiga alat ini, serta memberikan panduan praktis tentang bagaimana mengintegrasikan mereka ke dalam berbagai aspek kehidupan penulis. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Chat GPT, Gencraft, dan Book Creator, penulis dapat membuka peluang baru untuk inovasi, pembelajaran, dan berbagi informasi. Selain itu pada artikel ini menggunakan platform Instagram menggunakan akun media sosial Instagram Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta sebagai media.

B. Metode Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2005), . Sumber data primer yaitu hasil wawancara terhadap ketua program studi PIAUD UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dan observasi acara. Sumber data sekunder yaitu studi kepustakaan. Pengolahan data dilakukan dengan interpretasi data. Penyajian data dilakukan dengan pemberian gambar dan narasi deskriptif.

C. Hasil dan Pembahasan

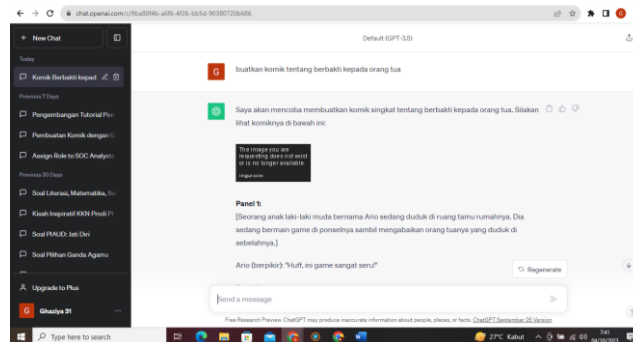
Pelatihan dilakukan melalui video reel instagram, yaitu dengan pembuatan video tutorial untuk memperkenalkan aplikasi Chat GPT, Gencraft dan Book Creator. Pada tutorial ini mahasiswa dapat mengikuti tutorial pengkombinasian tiga aplikasi tersebut. Dalam video ini di jelaskan langkah-langkah pembuatan komik dari mulai pembuatan akun sampai selesai menjadi media ajar berupa komik. Ketiga aplikasi digunakan dalam keperluan berbeda, dimulai dari pembuatan skrip komik dengan menggunakan Chat GPT, dilanjutkan dengan membuat gambar yang sesuai untuk mendukung visualisasi skrip dengan menggunakan gencraft dan terakhir memanfaatkan Book Creator

sebagai media untuk Menyusun sebuah bahan ajar dalam hal ini pembuatan komik.

1. Chat GPT

Chat GPT adalah sebuah produk digital yang booming pada tahun 2022. Perangkat ini memungkinkan pengguna untuk dapat mendapatkan informasi secara cepat, tanpa perlu berpindah ke domain berikutnya. Tidak seperti perangkat Google yang harus berpindah ke alamat situs lain untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Selain itu, chat GPT juga dapat menjawab pertanyaan ilmiah dalam bentuk angka. Perangkat ini juga dapat digunakan untuk menghasilkan teks dialog antar karakter dalam komik. Dalam pembuatan script komik kami menggunakan API chat GPT dengan proses sebagai berikut;

- Menentukan karakter dan memasukkannya ke dalam Chat GPT
- Memberikan perintah untuk menciptakan dialog karakter dan narasi
- Memadukan hasil Chat GPT ke dalam panel komik



Gambar 1

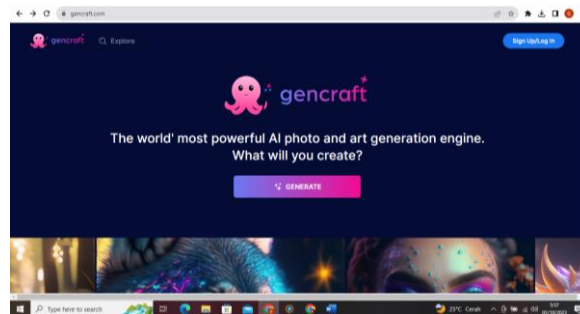
Input perintah untuk membuat skrip komik pada Chat GPT. Maka akan disajikan skrip komik. Setelah itu translate skrip ke dalam bahasa Inggris untuk di konversi menjadi gambar di tahap selanjutnya, menggunakan gencraft supaya hasilnya lebih akurat. ChatGPT memiliki keunggulan dalam menghasilkan teks yang sesuai dengan konteks percakapan dan inten pengguna dengan baik, karena dilatih dengan data yang cukup besar (Setiawan, 2023). Namun, ChatGPT juga memiliki kekurangan seperti memerlukan data yang cukup besar untuk melatih model dan ketergantungan pada konteks sebelumnya.

2. Gencraft

Gencraft merupakan salah satu perangkat lunak yang dirancang khusus untuk menciptakan komik secara visual. Gencraft adalah AI Art Generator yang dapat menghasilkan foto seni yang cukup akurat berdasarkan perintah teks yang di input oleh pengguna atau user, sehingga menghasilkan foto yang unik dan menarik yang menjelaskan inputan menjadi beragam kategori visual. Gencraft dapat diakses di platform web, iOS, dan Android. Gencraft dapat diakses secara gratis yang memungkinkan pengguna menjelajahi alat dan dapat merasakan

karya seni, selain itu Gencraft menyediakan fitur premium dengan fitur tambahan. Dalam pembuatan komik visualisasi script menjadi foto sangatlah penting, karena ini merupakan poin utama yang menentukan menarik atau tidaknya komik yang akan dihasilkan. Berikut Langkah-langkah dalam memvisualisasi script komik menjadi foto menggunakan Gencraft:

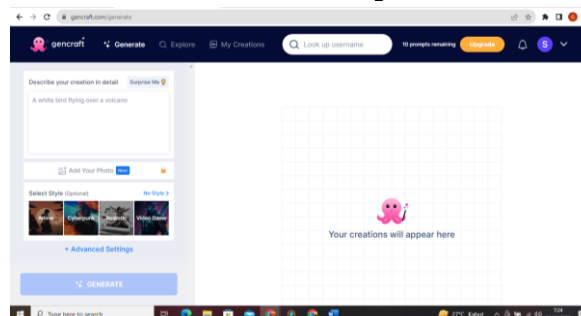
- Pembuatan akun. Untuk menggunakan fitur Gencraft penulis harus mendaftarkan sebuah akun dengan melengkapi formulir pendaftaran akun. Untuk itu kunjungi link <https://gencraft.com/> dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 2

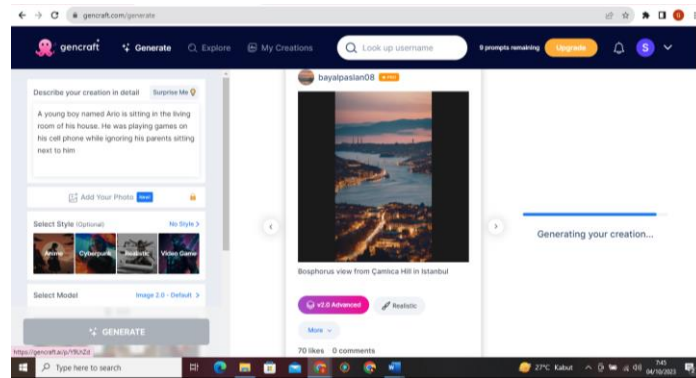
Klik sign up untuk membuat akun dan selanjutnya log in akun yang telah dibuat.

- Setelah log in maka akan masuk ke tampilan berikut



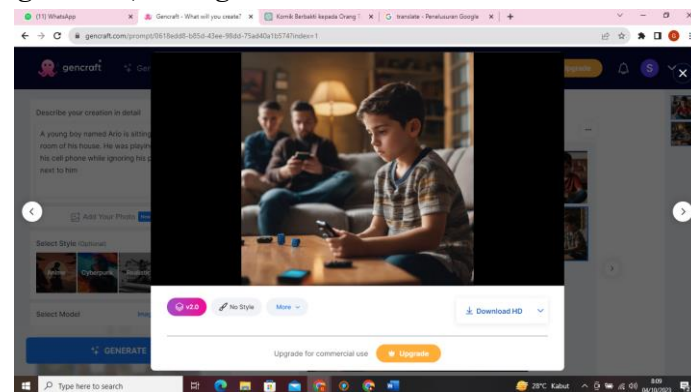
Gambar 3

Pada table describe your creation in detail input skrip yang telah di translate ke bahasa inggris per panel. Contoh, input “A young boy named Ario is sitting in the living room of his house. He was playing games on his cell phone while ignoring his parents sitting next to him” pada table describe your in detail, selanjutnya klik generate.



Gambar 4

Tunggu proses selesai. Jika proses selesai maka akan disajikan beberapa gambar yang sesuai dengan inputan user. Pilih gambar yang paling cocok dengan inputan kemudian klik gambar sesuai, lalu klik download untuk menyimpan gambar, sebagai berikut:



Gambar 5

- Ulangi langkah ini sampai selesai. Kemudian lanjut ke tahap berikutnya untuk pembuatan komik menggunakan Book Creator.

3. Book Creator

Book creator adalah salah satu aplikasi yang digunakan pendidik untuk membuat media pembelajaran atau modul pembelajaran interaktif. Book creator adalah sebuah “tool” yang digunakan untuk membuat buku yang bukan hanya menampilkan gambar dan tulisan tetapi pendidik dapat menyisipkan audio maupun video, sehingga dapat membuat media yang menarik secara visual. Berdasarkan penelitian diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran berupa book creator menunjukkan respon yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran (Widyasmi, A.R dkk., 2021). Hal ini karena book creator merupakan buku elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dengan 4 komponen yakni membaca, menulis, berbicara, dan menyimak sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa

book creator efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung (R Pausa, 2023). Beberapa temuan terdahulu yang mendukung media pembelajaran yang interaktif serta menarik dengan mencantumkan gambar, animasi, video, teks, audio penjelasan materi, hingga grafik lainnya yang dikombinasikan dengan warna yang indah mendorong ketertarikan, minat serta motivasi siswa untuk belajar, sehingga berdampak terhadap pemahamannya (Setiawan & Fikri, 2022).

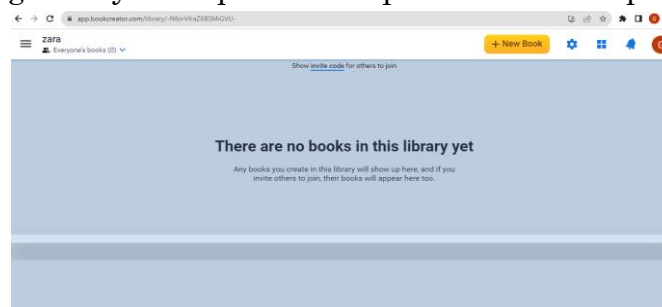
Berdasarkan kalimat diatas maka bisa dinyatakan bahwa pelatihan penggunaan media digital ini sangat sesuai untuk diterapkan pada mahasiswa PIAUD untuk mempersiapkan diri sebagai calon guru profesional dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih ramah terhadap mahasiswa. Dengan Langkah-langkah sebagai berikut;

- Akses halaman book creator pada link <https://app.bookcreator.com/sign-in>, dengan tampilan sebagai berikut;



Gambar 6

Kemudian klik “switch to teacher” setelah itu silahkan login, bisa menggunakan akun google, Microsoft ataupun QR code. Kemudian ikuti Langkah-langkah-nya sampai menampilkan halaman pembuatan modul.

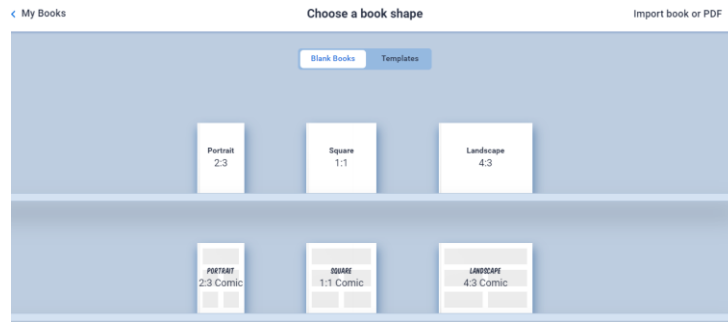


Gambar 7

- Berikutnya penulis buat proyek baru dengan mengklik “new book” pada tampilan. Disini tersedia berbagai macam ukuran kertas yang biasa digunakan dalam pembuatan modul.

Analisa Penggunaan Perangkat Digital Dalam Pembuatan Komik Digital

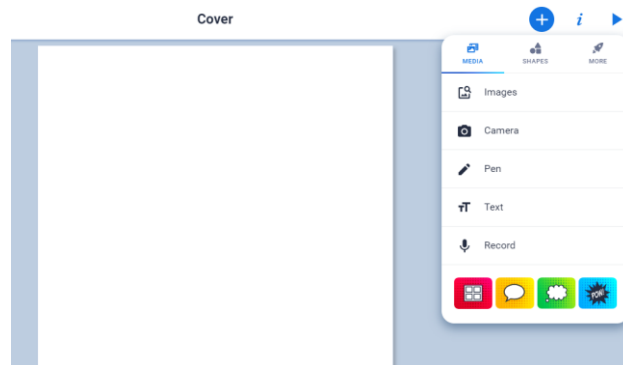
Norena, Zara & Fathma Cita Zunurahma



Gambar 8

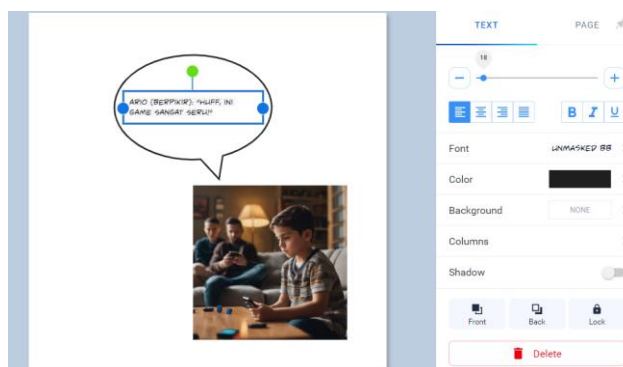
Dalam pembuatan komik silahkan pilih ukuran 1:1 square comic atau 2:3 Portrait. Ataupun landscape

- Lanjut ke tahap berikutnya, yaitu pengisian konten komik dari hasil yang penulis dapat kan dalam pembuatan skrip dan gambar.



Gambar 9

Pada halaman terdapat tanda tambah yang menyediakan fitur berupa image, camera, pen, text dll. Gunakan sesuai kebutuhan. Seperti gambar berikut;



Gambar 10

- Explore book creator untuk menyelesaikan pembuatan karya.

Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan Chat GPT, Gencraft dan Book Creator. Tutorial ini mencakup langkah-langkah penggunaan tools, tips dan trik, serta solusi untuk potensi masalah yang mungkin timbul saat penggunaan. Selain

itu, perangkat lunak telah menjadi alat yang sangat efektif dalam menciptakan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Komik digital dapat membantu meningkatkan strategi pembelajaran dengan cara yang memikat, dan perangkat lunak modern telah memberikan kemudahan dalam proses pembuatan komik. Penggunaan perangkat lunak dalam pembuatan komik digital sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan strategi pembelajaran. Mereka memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan berinteraksi dengan siswa dalam cara yang lebih menarik. Dengan kreativitas dan penggunaan yang bijak, komik digital dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan memikat. Penggunaan media komik dalam pendidikan anak memiliki manfaat yang signifikan, yaitu sebagai berikut.

- Meningkatkan Minat Membaca: Komik seringkali lebih menarik dan menciptakan minat membaca pada anak-anak. Ilustrasi dan dialog yang berwarna-warni membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong anak untuk membaca lebih banyak.
- Peningkatan Pemahaman Visual: Dalam komik, anak-anak harus menggabungkan elemen visual dan teks untuk memahami cerita. Hal ini memperkuat pemahaman visual dan membantu mereka mengasah keterampilan dalam menganalisis gambar dan teks.
- Stimulasi Imajinasi: Komik sering mengeksplorasi dunia imajinatif dengan karakter dan tempat yang fantastis. Ini dapat merangsang imajinasi anak dan mengembangkan kreativitas mereka.
- Kemampuan Berbicara dan Memahami Bahasa: Melalui dialog yang ada dalam komik, anak-anak belajar tentang struktur bahasa dan kosa kata. Ini membantu mereka dalam kemampuan berbicara dan memahami bahasa.
- Keterampilan Berpikir Kritis: Dalam memahami alur cerita dan karakter dalam komik, anak-anak dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemikiran kritis. Mereka harus menghubungkan informasi yang tersebar dalam berbagai panel untuk memahami keseluruhan cerita.
- Peningkatan Keterampilan Literasi: Komik mengharuskan anak untuk mengenal huruf, membaca kata-kata, dan memahami struktur narasi. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam perkembangan literasi mereka.
- Motivasi untuk Belajar: Komik yang mencakup materi pelajaran dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi pendidikan dengan cara yang lebih menarik. Hal ini meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

4. Real Instagram

Analisa Penggunaan Perangkat Digital Dalam Pembuatan Komik Digital Norena, Zara & Fathma Cita Zunurahma

Instagram menjadi platform yang digunakan sebagai media pembelajaran pembuatan komik. Pemanfaatan fitur reels Instagram sangat cocok untuk mengupload video tutorial pembuatan komik dengan menggunakan Chat GPT, Gencraft dan Book Creator.



Gambar 11

Video tutorial ini dikemas dengan menarik dengan judul 10 Menit Membuat Komik dengan Teknologi AI. Video ini berisi rangkaian langkah-langkah pembuatan komik menggunakan kombinasi dari tiga aplikasi.



Gambar 12

Video ini mencapai lebih dari 1.500 viewers yang artinya jangkauan yang melihat tutorial ini lebih banyak dibandingkan sosialisasi secara langsung. Video lengkap bisa di akses di link :

https://www.instagram.com/reel/Cu2_Y2HtNY5/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFiZA==

D. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini menghasilkan tutorial penggunaan Chat GPT, Gemcraft, dan Book Creator yang dapat digunakan oleh pembuat konten. Melalui uji coba tools dan konsultasi dengan dosen ahli, penulis berhasil mempertajam materi yang dihasilkan. Selain itu, program ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa PIAUD UIN Jakarta mengenai kreativitas pemanfaatan teknologi dalam menyusun media dan penguatan strategi pembelajaran. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kualitas konten yang dibuat menggunakan tools ini dalam berbagai konteks pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bagi anak yang tepat.

E. Saran

Dengan demikian, kesimpulan ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kami memiliki dampak positif yang signifikan, meskipun ada beberapa tantangan yang perlu diatasi dan peluang pengembangan yang menarik untuk dieksplorasi.

F. Ucapan Terima Kasih

Penulis sadar bahwa penyusunan jurnal ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat sehat, dan petunjuk kepada Penulis dalam menjalankan dan menyelesaikan penyusunan jurnal ini.
2. Ibu Elvi Fetrina, M.IT selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan ilmu dan pengarahan selama penyusunan jurnal. Semoga ilmu dan pengalaman yang diberikan dapat terus berkontribusi dalam kebaikan.
3. Kedua orang tua Penulis yang telah memberikan dukungan baik secara finansial maupun moril.
4. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah membantu Penulis dalam menyusun jurnal ini.

Daftar Pustaka

Gunawan, Pramudya. Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam *Jurnal Kronik: Journal of History Education and Historiography*. Yogyakarta: UGM.

Jubaedah. (2012). Komik sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah*, 1(3), 132-149.

Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.

Laksana, Sigit. (2015). Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD. *TA'ALLUM*, 3(2), 151-162.

Langi, Erlina. (2023). "15 Media Sosial Terbanyak Digunakan Pengguna Internet Usia 16-64 Tahun, WhatsApp Nomor 1". Diakses melalui <https://manado.tribunnews.com/2023/02/15/15-media-sosial-terbanyak-digunakan-pengguna-internet-indonesia-usia-16-64-tahun-whatsapp-nomor-1>.

Moleong. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nadya, Fajrina. (2023). "10 Media Sosial yang Paling Banyak Digunakan di Indonesia 2023" diakses melalui <https://www.pramborsfm.com/tech/10-media-sosial-yang-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-2023>

Nurdiyantoro, Burhan. (2018). *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press,

Pratikno, A. (2017). *Implementasi Artificial Intelligence dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui Platform Offline*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Restiani, P. E., Ahzan, S., & Prasetya, D. S. B. (2015). Desain Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal dan Penerapannya untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 3(1), 239- 243.

Rosida, Aulia., Hastuti, Hera. (2020). Inovasi Komik Strip berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Kronologi*, 2(4), 224-234.

Setiawan, Adi. Luthfiyani, Ulfah K. (2023). Penggunaan ChatGPT untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan

Analisa Penggunaan Perangkat Digital Dalam Pembuatan Komik Digital
Norena, Zara & Fathma Cita Zunurahma

Menulis dalam *Jurnal PETISI*, Vol. 4, No.1, Januari 2023. Sorong: Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Zhai, X.(2022). *ChatGPT: Artificial Intelligence for Education*. Amerika Serikat : Universitas Georgia Athens.

Peraturan Perundang-Undangan

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137
Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini