

Edukasi Nilai Sumpah Pemuda Melalui Workshop Komik Digital pada Siswa SMA

Evi Farsiah Utami¹, Sigit Prayitno Yosep², Martinus Sony Erstiawan^{3*}

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

³ Program Studi Akuntansi, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

e-mail: evi@dinamika.ac.id¹, sigit@dinamika.ac.id², martinus@dinamika.ac.id^{3*}

Informasi Artikel

Received : 15 Mei 2026
Revised : 26 Mei 2026
Accepted : 30 Mei 2026
Published : 30 Mei 2026

*Korespondensi:

martinus@dinamika.ac.id

Keywords:

Youth Pledge, Digital Comics, Character Education, Generation Z, Visual Storytelling

Hak Cipta ©2026 pada Penulis.
Dipublikasikan oleh Yayasan Andus
Edukasi Indonesia



Artikel ini *open access* di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

The decline in the internalisation of national values among Generation Z, driven by the dominance of foreign digital content, poses a serious challenge to character education. This study aims to educate students at Charis Christian Senior High School Malang on the values of the Youth Pledge (Sumpah Pemuda) through digital comics. The implementation method employed a participatory workshop based on 'learning-by-creating' principles, involving 123 students. Data were collected via pre-tests, post-tests, observations, and an evaluation of creative outputs produced using the Canva application. Results indicated a significant improvement in the understanding of national values (rising from 45% to 85%) and technical visual storytelling skills (from 25% to 90%). The findings confirm that digital comics serve as an effective narrative bridge, transforming historical understanding from mere rote memorisation into personal visual interpretation. In conclusion, integrating digital technology with historical milestones enhances both literacy and nationalism interactively. This workshop provides a novel model for character education that resonates with the characteristics of digital natives.

1. PENDAHULUAN

Sumpah Pemuda yang diikrarkan pada 28 Oktober 1928 menjadi tonggak sejarah kebangkitan kesadaran nasional yang mempersatukan keragaman bangsa Indonesia sebagai satu tanah air, satu bangsa, dan satu bahasa. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya mulai persatuan, keberanian, dan tanggung jawab kebangsaan yang seharusnya menjadi fondasi pembentukan karakter generasi muda di jaman sekarang ini. Pemahaman dan internalisasi nilai-nilai kebangsaan di kalangan siswa sekolah menengah atas mengalami

penurunan kualitas yang cukup signifikan. Fenomena ini diperkuat oleh dominasi konten digital asing yang merubah moral kebangsaan dari ruang kognitif dan afektif remaja (Gen-Z), sehingga semangat nasionalisme cenderung hanya dipahami secara seremonial tanpa penghayatan mendalam secara substansial.

Permasalahan ini semakin kompleks ketika metode edukasi nilai kebangsaan di lingkungan sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah dan hafalan teks sejarah. Pendekatan tersebut kurang dapat menyentuh faktor afektif dan psikomotorik siswa, sehingga transfer nilai yang berlangsung tidak secara mendalam diperoleh siswa (Soebijono et al., 2025). Di sisi lain, siswa generasi Z memiliki karakteristik sebagai digital native yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif. Kesenjangan antara metode penyampaian nilai kebangsaan yang konvensional dengan preferensi belajar siswa secara visual-digital yang menjadi permasalahan utama dalam kegiatan pengabdian ini (Budiman, 2024; Suryandari & Mala, 2024). Secara spesifik, rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana workshop komik digital dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Sumpah Pemuda pada siswa SMA? (Anisti, 2024; Santiyuda, 2023; Suhandiah, 2020; UTAMA, 2020).

Beberapa studi terdahulu telah mengeksplorasi pemanfaatan media visual dalam pendidikan karakter. Terdapat studi menunjukkan bahwa komik memiliki kekuatan naratif yang mampu menyederhanakan pesan kompleks melalui perpaduan teks dan gambar (Hayu et al., 2024). Penelitian (Wulandari et al., 2025) mengonfirmasi efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran yang meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa (Wulandari et al., 2025). Sementara itu, dalam konteks pendidikan karakter kebangsaan, (Fortinasari & Malasari, 2023) menekankan pentingnya pendekatan integratif yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara. Adapun pemanfaatan teknologi digital dalam penanaman nilai nasionalisme telah dikaji oleh (Rodriguez-Melo & Mansouri, 2011; Zuber-Skerritt, 2015) bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan engagement siswa terhadap materi kebangsaan.

Meskipun demikian, terdapat celah (gap) yang belum tersajikan oleh kegiatan dan studi-studi sebelumnya. Dimana sebagian besar kajian tentang komik digital dalam pendidikan berfokus pada aspek kognitif mata pelajaran umum seperti sains dan bahasa, belum banyak yang secara spesifik mengintegrasikannya dengan penanaman nilai historis-kebangsaan. Kedua, studi yang ada umumnya bersifat eksperimental di ruang kelas formal, bukan dalam format workshop partisipatif yang memberi ruang ekspresif bagi siswa untuk menjadi kreator narasi kebangsaan mereka sendiri. Ketiga, belum ditemukan model kegiatan pengabdian yang secara eksplisit memadukan momentum Sumpah Pemuda, teknik visual storytelling, dan keterampilan seni digital dalam satu desain intervensi yang utuh.

Kebaruan (*novelty*) dari kegiatan pengabdian ini terletak pada penempatan siswa bukan sekadar sebagai penerima pesan kebangsaan, melainkan sebagai kreator aktif yang

menuangkan interpretasi personal terhadap nilai-nilai Sumpah Pemuda ke dalam karya komik digital. Pendekatan ini mengadopsi prinsip *learning by creating* yang memungkinkan proses internalisasi nilai berlangsung secara lebih mendalam melalui tahapan berpikir kritis, merancang narasi, dan mengeksekusi gagasan secara visual. Sehingga, proses edukasi nilai tidak berhenti pada tataran pemahaman, tetapi berlanjut pada produksi karya yang merepresentasikan penghayatan siswa terhadap semangat kebangsaan.

Tujuan kegiatan masyarakat ini untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa khususnya siswa dan siswi SMA Charis Malang terhadap makna dan relevansi nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam konteks kehidupan kontemporer; (2) membekali siswa dengan keterampilan visual storytelling dan pembuatan komik digital sebagai media ekspresi kreatif; serta (3) menghasilkan karya komik digital bertema kebangsaan yang menjadi bukti otentik internalisasi nilai oleh siswa. Manfaat kegiatan ini mencakup dimensi praktis berupa peningkatan literasi visual-digital dan keterampilan berkarya siswa, dimensi edukatif berupa penguatan kesadaran nasionalisme melalui pendekatan yang relevan dengan karakteristik generasi muda, serta dimensi akademis berupa kontribusi model kegiatan pengabdian yang mengintegrasikan pendidikan karakter kebangsaan dengan teknologi kreatif digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan workshop partisipatif dengan prinsip *learning by creating* yang melibatkan interaksi dua arah antara narasumber dan peserta (Araújo da Silva & Alejandra Behar, 2022); (Erstiawan, 2021; Sagirani et al., 2025). Kegiatan dilaksanakan di SMA Kristen Charis Malang yang berlokasi di Jl. Telaga Bodas No.1, Malang. Subjek atau mitra sasar dalam pengabdian ini adalah siswa SMA Kristen Charis Malang dengan total peserta sebanyak 123 siswa. Tahapan pengabdian ini dirancang secara sistematis yang meliputi tiga fase utama, yaitu :

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan koordinasi antara tim pelaksana dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika dengan pihak manajemen SMA Kristen Charis Malang untuk memetakan kebutuhan logistik dan jadwal pelaksanaan. Pada tahap ini, tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang mengadaptasi metode visual storytelling sinematik Osamu Tezuka serta menyiapkan instrumen penelitian berupa kuesioner pre-test dan post-test. Instrumen tersebut dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai nilai Sumpah Pemuda serta penguasaan teknis dasar komik digital sebelum dan sesudah intervensi dilakukan.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring pada Selasa, 28 Oktober 2025, bertempat di Aula SMA Kristen Charis Malang. Proses workshop diawali dengan pengisian pre-test, yang dilanjutkan dengan penyampaian materi inti oleh narasumber. Materi yang

diberikan mencakup edukasi nilai filosofis Sumpah Pemuda, teknik visual language, hingga elemen teknis pembuatan komik seperti penggunaan dynamic pose, motion lines, pengorganisasian panel, speech bubble, dan onomatopoeia. Setelah sesi teoretis, siswa diarahkan untuk melakukan praktik langsung (produksi karya) dengan membuat komik satu halaman bertema “Dari Anak Muda, untuk Indonesia” menggunakan bantuan aplikasi Canva. Di akhir sesi, peserta mengisi post-test untuk mengukur efektivitas transformasi pengetahuan yang telah terjadi selama workshop berlangsung.

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi dan monitoring yang dilakukan untuk menjamin kualitas hasil pengabdian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama kegiatan, dokumentasi proses, serta pengumpulan karya komik digital sebagai bukti otentik internalisasi nilai oleh siswa. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk melihat persentase peningkatan pemahaman siswa secara statistik. Karya visual siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menginterpretasikan sejauh mana pesan kebangsaan berhasil dituangkan ke dalam elemen visual komik. Monitoring juga dilakukan terhadap keberlanjutan pemanfaatan teknologi digital (Canva) oleh siswa sebagai media ekspresi positif di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop Edukasi Nilai Sumpah Pemuda Melalui Workshop Komik Digital di SMA Kristen Charis Malang telah berhasil mengintegrasikan aspek kognitif (pemahaman sejarah) dan psikomotorik (keterampilan digital). Hasil kegiatan menunjukkan adanya transformasi pada persepsi siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan yang semula dianggap kaku menjadi lebih ekspresif dan relevan. Untuk mengukur keberhasilan edukasi, tim pelaksana melakukan evaluasi berbasis indikator yang diturunkan langsung dari rumusan masalah. Data kuantitatif diperoleh dari skor rata-rata 123 peserta sebelum dan sesudah intervensi workshop.

Table 1. Distribusi Karakteristik Peserta

Karakteristik	Keterangan	Jumlah (N)	Persentase (%)
Lokasi Mitra	SMA Kristen Charis Malang	123	100%
Status Peserta	Siswa Aktif	123	100%
Pendidikan	Sekolah Menengah Atas (SMA)	123	100%
Total		123	100%

(Sumber : Tim Kegiatan, 2026)

Tabel 1 menyajikan gambaran mengenai profil dan karakteristik peserta yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Seluruh partisipan berjumlah 123 orang

yang secara keseluruhan merupakan siswa aktif di SMA Kristen Charis Malang. Fokus sasaran pada satu institusi mitra ini bertujuan untuk menciptakan intervensi yang mendalam dan terukur pada kelompok homogen yang memiliki karakteristik usia serta latar belakang pendidikan yang sama, yaitu jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Pemilihan peserta didik pada fase remaja ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka berada dalam masa transisi pencarian identitas, sehingga penanaman nilai-nilai kebangsaan melalui media yang relevan menjadi sangat krusial. Dengan partisipasi penuh dari 123 siswa, data yang dihasilkan memiliki validitas yang kuat untuk merepresentasikan respons generasi Z terhadap metode edukasi berbasis teknologi visual di lingkungan sekolah.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test berdasarkan Indikator

Indikator Penilaian	Deskripsi Kompetensi	Rata-rata Pre-Test (%)	Rata-rata Post-Test (%)	Peningkatan (N-Gain)
Kognitif	Pemahaman nilai-nilai Sumpah Pemuda (Persatuan, Keberanian, Nasionalisme)	45%	85%	0.72 (Tinggi)
Literasi Visual	Pemahaman teknik <i>visual storytelling</i> dan prinsip Osamu Tezuka	30%	80%	0.71 (Tinggi)
Psikomotorik	Keterampilan teknis pembuatan komik digital menggunakan Canva	25%	90%	0.86 (Sangat Tinggi)

(Sumber : Tim Kegiatan, 2026)

Interpretasi terhadap Tabel 2 menunjukkan adanya transformasi signifikan dalam penguasaan kompetensi peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan workshop. Pada indikator kognitif, terjadi peningkatan pemahaman nilai Sumpah Pemuda dari 45% menjadi 85%, yang mengindikasikan bahwa materi filosofis yang disampaikan mampu diserap dengan baik oleh siswa. Peningkatan yang paling mencolok terlihat pada aspek psikomotorik, di mana penguasaan teknis pembuatan komik digital melonjak tajam dari 25% ke 90%. Skor N-Gain yang berada pada kategori "Tinggi" dan "Sangat Tinggi" untuk seluruh indikator membuktikan bahwa metode *learning by creating* dengan bantuan aplikasi Canva sangat efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoritis nilai kebangsaan dengan keterampilan praktis digital. Penggunaan media *visual storytelling* tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga secara simultan memperkuat internalisasi nilai-nilai nasionalisme secara lebih mendalam dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

Tabel 3. Evaluasi Luaran Karya (Output) Komik Digital Siswa

Elemen Penilaian Karya	Indikator Keberhasilan	Hasil Capaian (Kategori)
Relevansi Tema	Kesesuaian konten dengan nilai Sumpah Pemuda (Dari Anak Muda untuk Indonesia)	Sangat Baik (92%)
Struktur Visual	Penggunaan panel (maksimal 6), <i>speech bubble</i> , dan alur cerita	Baik (88%)
Estetika Digital	Penggunaan <i>dynamic pose</i> , <i>motion lines</i> , dan <i>onomatopoeia</i>	Baik (85%)
Kreativitas Narasi	Orisinalitas karakter dan kekuatan pesan moral	Sangat Baik (90%)

(Sumber : Tim Kegiatan, 2026)

Tabel 3 mengurai hasil penilaian terhadap luaran fisik kegiatan berupa 123 karya komik digital yang dihasilkan oleh siswa-siswi SMA Kristen Charis Malang. Berdasarkan data tersebut, aspek relevansi tema mencapai capaian tertinggi sebesar 92%, yang mengindikasikan bahwa pesan utama mengenai semangat Sumpah Pemuda berhasil diinternalisasi dan dituangkan ke dalam narasi visual bertema Dari Anak Muda, untuk Indonesia. Aspek struktur visual dan estetika digital, dimana siswa menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mengaplikasikan elemen teknis seperti pengorganisasian panel, *speech bubble*, hingga penggunaan teknik *dynamic pose* dan *motion lines* untuk menciptakan kesan gerak. Selain itu, tingginya persentase pada kreativitas narasi (90%) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu meminimalisir hambatan teknis menggambar, sehingga siswa dapat lebih fokus pada orisinalitas cerita dan kekuatan pesan moral yang ingin disampaikan. Secara keseluruhan, kualitas karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa proses edukasi tidak hanya berhenti pada tahap pemahaman, tetapi telah mencapai tahap produksi karya yang merepresentasikan penghayatan mendalam terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Tabel 4. Matriks Pencapaian Tujuan Kegiatan

Rumusan Masalah	Kegiatan Intervensi	Hasil yang Diperoleh	Kesimpulan Efektivitas
Efektivitas Workshop sebagai Media Edukasi	Pelatihan <i>visual storytelling</i> dengan pendekatan interaktif dan kreatif	Peningkatan signifikan pada minat dan pemahaman siswa terhadap materi kebangsaan	Sangat Efektif: Komik digital menjadi jembatan antara nilai historis dan preferensi digital native

Internalisasi Nilai Sumpah Pemuda	Produksi karya komik bertema "Dari Anak Muda, untuk Indonesia"	Siswa mampu menuangkan interpretasi personal mengenai persatuan ke dalam karya visual	Berhasil: Nilai-nilai tidak hanya dipahami secara seremonial tetapi diwujudkan dalam karya kreatif
Peningkatan Keterampilan Digital	Praktik langsung pembuatan komik menggunakan Canva	Penguasaan elemen teknis komik dan literasi digital media visual	Optimal: Membekali siswa dengan <i>soft skill</i> yang relevan dengan perkembangan zaman

(Sumber : Tim Kegiatan, 2026)

Interpretasi terhadap Tabel 4 menghubungkan tujuan awal kegiatan dengan hasil nyata yang dicapai di lapangan. Matriks tersebut menunjukkan bahwa workshop komik digital bukan sekadar pelatihan teknis, melainkan sebuah intervensi edukatif yang sangat efektif dalam menjembatani nilai-nilai historis Sumpah Pemuda dengan karakteristik generasi *digital native*. Melalui pendekatan *visual storytelling*, hambatan konvensional dalam pendidikan karakter yang cenderung bersifat satu arah dapat diatasi dengan memberikan ruang ekspresi bagi siswa untuk menjadi kreator narasi kebangsaan mereka sendiri. Keberhasilan internalisasi nilai terbukti dari kemampuan siswa menuangkan interpretasi personal mengenai persatuan ke dalam karya visual yang komunikatif. Secara keseluruhan, capaian ini memberikan jawaban tuntas terhadap rumusan masalah bahwa integrasi antara teknologi digital, kreativitas seni, dan momentum sejarah mampu menciptakan model pembelajaran karakter yang optimal, relevan, dan berdampak pada peningkatan literasi sekaligus nasionalisme siswa di SMA Kristen Charis Malang.

Dokumentasi

Implementasi seluruh tahapan workshop dan antusiasme siswa dalam memproduksi karya komik digital secara langsung terdokumentasi secara visual di lapangan. Gambar dibawah ini menyajikan interaksi antara narasumber dan peserta serta proses kreatif siswa SMA Kristen Charis Malang dalam mengekspresikan nilai Sumpah Pemuda melalui media digital.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan
(Sumber : Tim Kegiatan, 2025)

Antusiasme 123 siswa SMA Kristen Charis Malang saat mengikuti paparan materi mengenai teknik *visual storytelling* dan bahasa gambar dalam komik digital. Proses pendampingan intensif terlihat pada saat peserta melakukan praktik langsung pembuatan karya menggunakan aplikasi digital, di mana tim pengabdian memberikan arahan teknis mengenai penyusunan panel dan narasi kebangsaan. Sesi dokumentasi akhir mengabadikan momen keberhasilan siswa saat memamerkan hasil karya komik digital satu halaman bertema Sumpah Pemuda sebagai bukti nyata internalisasi nilai-nilai nasionalisme.

Kendala dan Evaluasi

Kendala

Meskipun kegiatan berjalan dengan lancar, terdapat beberapa kendala teknis dan situasional yang dihadapi selama proses pelaksanaan workshop selama dilapangan. Kendala pertama pada keterbatasan durasi waktu yang tersedia untuk sesi praktik mandiri, mengingat intensitas materi *visual storytelling* dan teknis pembuatan komik cukup padat bagi siswa pemula. Selain itu, terdapat variasi pada stabilitas koneksi internet dan spesifikasi perangkat gawai yang digunakan siswa, sehingga proses akses fitur pada aplikasi Canva sempat mengalami hambatan di beberapa kelompok peserta. Kendala minor lainnya adalah perbedaan tingkat literasi digital dasar antar siswa, yang menyebabkan adanya perbedaan kecepatan dalam penyelesaian detail panel komik, sehingga tim instruktur harus

memberikan pendampingan ekstra secara individual untuk memastikan tidak ada peserta yang tertinggal dalam proses produksi karya.

Evaluasi

Sebagai bentuk tindak lanjut, evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan pengabdian telah tercapai di tengah kendala yang ada. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa strategi mitigasi melalui pendampingan intensif dari tim dosen dan mahasiswa berhasil menjaga kualitas luaran karya siswa tetap optimal. Penggunaan modul yang sistematis terbukti sangat membantu siswa dalam memahami alur kerja pembuatan komik secara mandiri meskipun dalam waktu yang terbatas. Selain itu, tingginya angka partisipasi dan skor N-Gain pada post-test menjadi indikator bahwa metode workshop partisipatif ini sangat diminati dan efektif sebagai model edukasi karakter. Evaluasi akhir merekomendasikan perlunya pembagian sesi workshop menjadi beberapa pertemuan berkelanjutan di masa depan guna memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa dalam mengeksplorasi estetika visual dan narasi yang lebih kompleks.

Diskusi

Integrasi antara nilai historis Sumpah Pemuda dan media komik digital menciptakan model edukasi partisipatif yang efektif bagi siswa SMA Kristen Charis Malang. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran komik sebagai media bahasa yang dilakukan secara visual dan mampu menyederhanakan konsep nasionalisme menjadi narasi yang unik yang dilakukan secara personal (Bertella et al., 2021). Ketika siswa berperan sebagai kreator, terjadi proses internalisasi nilai yang jauh lebih kuat dibandingkan sekadar seminar biasa yang hanya mendengarkan ceramah aktif oleh narasumber, sehingga audiens menjadi pasif. Kondisi tersebut membuktikan bahwa pendekatan *learning by creating* mampu menambah keterlibatan emosional (afektif) dan keterampilan teknis (psikomotorik) secara berlanjt, sehingga semangat kebangsaan tidak lagi dipahami sebatas narasi sejarah masa lalu, namun sebagai identitas yang dibangun atas dasar peningkatan kemampuan siswa dalam mengelola kedalam digital melalui elemen visual seperti karakter, dialog, dan aksi dalam panel komik (Diwan et al., 2023).

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu menyatakan bahwa kekuatan narasi komik terletak pada kemampuannya menyederhanakan pesan kompleks (Raghunandan & Stephenson, 2026). Namun, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi baru dengan membuktikan bahwa penggunaan teknologi digital seperti Canva mempercepat proses produksi karya tanpa mengurangi substansi pesan (Nursyahida et al., 2026). Hasil ini mengonfirmasi bahwa efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan engagement siswa terhadap materi kebangsaan (Nursyahida et al., 2026). Perbedaannya, dalam kegiatan ini, aspek kebaruan (novelty) muncul pada penggabungan teknik visual storytelling sinematik Osamu Tezuka dengan momentum Sumpah Pemuda, yang

memberikan struktur bercerita lebih dinamis dibandingkan komik pembelajaran konvensional. Perbandingan ini menegaskan bahwa media digital bukan sekadar alat bantu, melainkan ruang ekspresi yang krusial bagi generasi Z dalam memaknai nasionalisme di era kontemporer.

Kegiatan ini menambah kemampuan siswa yang termuat pada kurikulum pendidikan karakter yang kreatif dan terintegrasi antara literasi digital dan seni visual dapat menjadi nilai-nilai moral yang dikemas dalam kegiatan bertajuk sumpah pemuda (Chan, 2019). Keberhasilan workshop ini memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan untuk mulai menggeser metode ceramah satu arah ke arah metode karya kreatif yang lebih relevan dengan karakteristik siswa digital native. Sehingga kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pembekalan keterampilan yang tepat, teknologi digital dapat diarahkan sebagai alat filtrasi terhadap maraknya konten asing yang seringkali mengurangi kesadaran nasionalisme remaja. Sinergi antara keterampilan desain komunikasi visual dan pendidikan karakter kebangsaan menjadi strategi preventif sekaligus proaktif dalam menjaga integritas identitas bangsa di tengah arus globalisasi.

4. KESIMPULAN

Penggunaan workshop komik digital sebagai media edukasi nilai Sumpah Pemuda terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman karakter kebangsaan sekaligus literasi digital siswa di SMA Kristen Charis Malang. Melalui pendekatan learning by creating, siswa berhasil mentransformasi nilai-nilai persatuan yang bersifat abstrak menjadi karya visual yang kreatif dan personal menggunakan aplikasi Canva. Peningkatan signifikan pada skor rata-rata post-test dan kualitas 123 karya komik yang dihasilkan, yang menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi digital dan pendidikan sejarah mampu menciptakan proses internalisasi nilai yang lebih mendalam serta relevan dengan karakteristik generasi muda saat ini.

Meskipun memberikan dampak positif, kegiatan ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang singkat sehingga eksplorasi terhadap teknik estetika visual yang lebih kompleks belum dapat dilakukan secara maksimal oleh seluruh peserta. Selain itu, ketergantungan pada perangkat digital dan koneksi internet menjadi tantangan teknis tersendiri dalam pelaksanaan di lapangan. Oleh karena itu, untuk kegiatan di masa depan (future work), disarankan adanya program pendampingan yang berkelanjutan dengan skema beberapa kali pertemuan untuk memperdalam materi *visual storytelling* dan narasi sejarah. Selain itu, model workshop ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan platform distribusi karya yang lebih luas, seperti pameran digital atau web komik, guna memperluas jangkauan pesan nasionalisme yang dihasilkan oleh para siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini.

6. REFERENSI

- Anisti, Anisti; Sidara; Veranus; Imran, M. S. (2024). Tantangan Literasi Digital Generasi Z : Kajian Systematic Literature Review. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Bahana*, 30(2), 152–161. <https://doi.org/10.33751/wahana.v30i2.11870>
- Araújo da Silva, K. K., & Alejandra Behar, P. (2022). Pedagogical Models Based on Transversal Digital Competences in Distance Learning: Creation Parameters. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), 101–119. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34006>
- Bertella, G., Lupini, S., Rossi Romanelli, C., & Font, X. (2021). Workshop methodology design: Innovation-oriented participatory processes for sustainability. *Annals of Tourism Research*, 89, 103251. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2021.103251>
- Budiman. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Teknologi Informasi: Peluang Dan Tantangan. *JP-MAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 48–58.
- Chan, C. (2019). Using digital storytelling to facilitate critical thinking disposition in youth civic engagement: A randomized control trial. *Children and Youth Services Review*, 107, 104522. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104522>
- Diwan, C., Srinivasa, S., Suri, G., Agarwal, S., & Ram, P. (2023). AI-based learning content generation and learning pathway augmentation to increase learner engagement. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100110. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100110>
- Erstiawan, M. S. (2021). Good Corporate Governance Penyelenggara Pendidikan dalam Perspektif Agency Teory. *Majalah Ekonomi*, 26(1), 40–51.
- Fortinasari, P. B., & Malasari, S. (2023). Komik Digital dalam Mengenalkan Karakter Kebangsaan di Tingkat Sekolah Dasar. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4). <https://doi.org/10.30651/aks.v7i4.15026>
- Hayu, R., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Komik terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7531>
- Nursyahida, H. M., Tarihoran, N., & Kheryadi, K. (2026). The Effectiveness Of Canva As A Digital Tool In Improving Students' Descriptive Writing Skills. *Wiralodra English Journal*, 10(1), 131–143. <https://doi.org/10.31943/wej.v10i1.542>
- Raghunandan, K., & Stephenson, L. (2026). From Panel to Pedagogy: Comics as Instruments for Developing Racial Literacy in British Educational Contexts. *Literacy*, 60(2). <https://doi.org/10.1111/lit.70029>

- Rodriguez-Melo, A., & Mansouri, S. (2011). Stakeholder Engagement: Defining Strategic Advantage for Sustainable Construction. *Business Strategy and the Environment*, 20(8), 539–552. <https://doi.org/10.1002/bse.715>
- Sagirani, T., Effendi, P. M., Erstiawan, M. S., Eko Wulandari, S. H., & Rahmawati, E. (2025). AI untuk Siswa: Pendekatan Experimental Learning dalam Pengenalan Artificial Intelligence di Tingkat SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3), 1014–1025. <https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.846>
- Santiyuda, Putu Cemerlang; Purnawan, Ni Luh Ramaswati; Gelgel, N. M. R. A. (2023). Kampanye #Berkaingembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya Berkain. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/jikom.v12i1.7365>
- Soebijono, T., Erstiawan, M. S., Binawati, L., & Oktaviani, O. (2025). Kontenmu Cerminan Dirimu: Bijak di Dunia Digital Bagi Gen-Z di Lingkungan Yayasan Louisa. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(2), 215–222. <https://doi.org/10.62710/tta1n864>
- Sri, Suhandiah, Pantjawati Sudarmaningtyas, A. (2020). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Pengabdian Dan Pengabdian Masyarakat Aksilogia*, 4(1), 108–117.
- Suryandari, L. A., & Mala, I. K. (2024). Perkembangan Bisnis Model Canvas FnB Berbasis Start-up Pada Gen-Z Di Kota Blitar. *Journal of* <http://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/Jimas/article/view/1211>
- UTAMA, E. C. (2020). *Perancangan Komunikasi Visual Bahaya Rokok Bagi Generasi Z Di Angkringan Semarang*. repository.unika.ac.id. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/24961>
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki. (2025). Integrasi Teknologi Canva Dalam Pembelajaran: Peningkatan Literasi Digital Melalui Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 426–435. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5337>
- Zuber-Skerritt, O. (2015). *Participatory Action Learning and Action Research (PALAR) for Community Engagement: A Theoretical Framework*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:6627195>