

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Guru SD Desa Suka Jadi

Melda Oktika Ginting¹, Roikestina Silaban², Tulus Panjaitan³

1 Fakultas Ilmu Kependidikan dan Sains, Universitas Audi Indonesia, Medan, Indonesia

2 Fakultas Ilmu Kependidikan dan Sains, Universitas Audi Indonesia, Medan, Indonesia

3 Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Audi Indonesia, Medan, Indonesia

Corresponding Author: meldaoktikag@gmail.com^{1*}, roikestina@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pelatihan kepada guru agar mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran secara mandiri. Metode kegiatan pengabdian dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran komik bagi guru Sekolah Dasar dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, tahap kedua pelaksanaan, tahap ketiga evaluasi. Pelatihan pembuatan media pembelajaran komik berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Berdasarkan hasil evaluasi post test, para peserta menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap konsep dasar komik 80%. Selain itu, para guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi secara mandiri untuk menciptakan komik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran 100%. Mereka juga mampu mengintegrasikan komik ke dalam materi ajar di kelas 85%, dan meyakini bahwa penggunaan media ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar secara signifikan 77%.

Kata Kunci: Media; Komik; Guru

Abstract

This research was conducted to provide training to teachers so they know how to create learning media independently. The community service activity method in the training on creating comic learning media for elementary school teachers was carried out through several systematic stages. The first stage was preparation, the second stage was implementation, and the third stage was evaluation. The training on creating comic learning media successfully improved teachers' competency in utilizing technology. Based on the results of the post-test evaluation, the participants demonstrated a strong understanding of the basic concepts of comics (80%). In addition, the teachers felt more confident in using the application independently to create comics that suited their learning needs (100%). They were also able to integrate comics into classroom teaching materials (85%), and believed that the use of this media would significantly increase student engagement in the teaching and learning process (77%).

Keywords: Media; Comic; Teacher

History: Received : Agustus 2024, Revised : September 2024, Oktober 2024

Licensed: This work is licensed under : [Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International\(CC BY-NC-ND4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Pendahuluan

Pendidikan di SD memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan anak selanjutnya, karena pendidikan SD merupakan fondasi dasar kepribadian anak. Seiring dengan berbagai perkembangannya teknologi, pendidikan di SD menuntut guru untuk mengajar lebih kreatif dan inovatif agar dalam pembelajaran tidak membosankan, sehingga dapat membantu memotivasi perkembangan yang sedang terjadi. Hal tersebut menjadi suatu tuntutan bahwa guru harus mencari media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan perkembangan anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Azizah 2021) yang menyatakan bahwa guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Permasalahan yang dialami oleh guru di Desa Suka jadi yaitu kurangnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Dalam komik terdapat gambar-gambar dan percakapan yang membuat siswa tidak bosan. Gambar yang ada dalam komik sangat menarik terutama dalam materi fabel. Dengan adanya komik akan disisipkan gambar-gambar hewan yang menarik dan percakapan yang akan memnatu siswa untuk belajar membaca, menulis, menggambar, dan bercerita. Selain itu, dalam fabel memiliki nilai-nilai positif yang dapat diambil oleh siswa karena mengandung nasihat yang bagus diambil oleh siswa SD. Akan tetapi, guru membutuhkan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran berbasis komik. Oleh karena itu, pengabdian ini perlu dilakukan untuk memberikan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan terlaksananya kegiatan tersebut para guru yang mengikuti pengabdian Masyarakat menjadi mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran secara mandiri.

Metode Penelitian

Metode kegiatan pengabdian dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran komik bagi guru sekolah dasar dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, tahap kedua pelaksanaan, tahap ketiga evaluasi. Rancangan Kegiatan penelitian : a. Evaluasi, Menjadi narasumber bagi peserta pelatihan serta menanyakan kepada peserta pelatihan hasil dari pembuatan media pembelajaran mereka dan bagaimana perasaan

mereka setelah dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran komik tersebut. b. Waktu Evaluasi, setelah kegiatan peserta guru-guru sudah lebih mengerti dan paham pembuatan media pembelajaran terkhususnya komik c. Kriteria Evaluasi, Memberikan pertanyaan tentang pelatihan dan bagaimana cara pembuatan media pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran komik dilaksanakan melalui beberapa tahapan strategis untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Tahapan ini mencakup sosialisasi, pelatihan teori dan praktik, pendampingan intensif, pengembangan proyek mandiri, serta evaluasi hasil karya guru. Setiap tahapan dirancang dengan metodologi yang interaktif, di mana para guru didorong untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Mulai dari pengenalan konsep komik hingga praktik pembuatan komik. Pendampingan secara personal diberikan untuk memastikan bahwa setiap guru dapat mengatasi kendala teknis yang dihadapi. Kegiatan ini diakhiri dengan pengembangan proyek mandiri, di mana setiap guru diminta membuat komik yang relevan dengan materi pembelajaran mereka di kelas. Indikator utama keberhasilan kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Beberapa indikator spesifik yang digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan ini meliputi: a) Guru mampu menggunakan aplikasi untuk membantu membuat komik secara mandiri yang mendukung pembelajaran di kelas. b) Guru mampu menciptakan komik yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. c) Komik hasil karya guru diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar guru belum memiliki pengetahuan mendalam tentang komik digital dan penggunaannya dalam pembelajaran. Namun, setelah diberikan penjelasan mendalam, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan. Penting dicatat bahwa proses belajar tidak hanya bersifat teknis, melainkan juga mendorong kreativitas guru dalam merancang cerita yang relevan dengan kurikulum. Setelah pelatihan teori, para guru diberikan waktu untuk langsung mempraktikkan pembuatan komik digital.

Hasil dari tahapan praktik ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mampu menciptakan komik yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran.

Indikator Guru mampu menciptakan komik yang menarik dan relevan tercapai dengan cukup baik, di mana guru mampu membuat komik yang sesuai dengan materi pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPA. Pendampingan yang intensif membantu guru-guru mengatasi berbagai kendala yang muncul selama proses praktik. Beberapa tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti perangkat laptop dan akses internet yang kurang memadai di sekolah. Namun, meskipun ada tantangan ini, guru-guru menunjukkan dedikasi yang tinggi dalam menyelesaikan proyek komik mereka.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran komik menggunakan pada guru SD Se-Desa Sukajadi Kec.Hinai, berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Berdasarkan hasil evaluasi post test, para peserta menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap konsep dasar komik 80%. Selain itu, para guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi secara mandiri untuk menciptakan komik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran 100%.

Mereka juga mampu mengintegrasikan komik ke dalam materi ajar di kelas 85%, dan meyakini bahwa penggunaan media ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar secara signifikan 77%. Analisis refleksi pasca pelatihan juga mengungkapkan bahwa sebagian guru melihat potensi besar komik untuk menyederhanakan konsep materi yang sulit dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu menjembatani kesenjangan keterampilan teknologi pada guru sekolah dasar dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Erliani, W., Sari, P. D. P., Sari, V. P., Ramadhan, M. G., Nabila, A., & Muryaningsi, A. (2024). *Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Penggunaan Teknologi Dalam Mengajar Untuk Mengembangkan Pembelajaran Yang Interaktif Dan Inovatif*. *Insan Cendekia: Jurnal Studi Islam, Sosial dan Pendidikan*, 3(2), 1-7.
- Sari, R., Putri, S., & Rachmawati, L. (2019). *Analisis Kebutuhan Pelatihan Teknologi untuk Guru di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2), 45-57.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI