

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komik untuk Guru SD dan TK

Training on making comic-based learning media for SD and TK

Ariesty Fujiastuti

Universitas Ahmad Dahlan Jl. Ringroad Selatan, banguntapan, Bantul, Yogyakarta
E-mail: ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id

Received: 3 Februari 2022; Revision: 13 Maret 2022; Accepted: 18 April 2022

Abstrak

Permasalahan yang dialami oleh guru yaitu kurangnya pengetahuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Padahal, seiring dengan berbagai perkembangannya teknologi, pendidikan di TK dan 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. Salah satu media yang menarik yaitu komik. Pelatihan ini bertujuan untuk memberi pengetahuan tentang media pembelajaran dan memberi pelatihan pembuatan media komik bagi guru TK dan SD di Dusun Geneng, Glondong, dan Jaranan. Mitra yang terlibat terdiri dari 5 guru TK dan 10 guru SD yang berasal dari dusun Geneng, Glondong, dan Jaranan. Dalam pelatihan ini diharapkan guru dapat membuat media pembelajaran berbasis komik supaya proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.

Kata Kunci: Pelatihan, Media pembelajaran, Komik, Guru, SD, TK

The problem experienced by teachers is the lack of knowledge and experience in making interesting learning media. In fact, along with various technological developments, education in kindergarten and elementary school requires teachers to teach more creatively and innovatively so that learning is not boring, so that it can help motivate current developments. This is a demand that teachers must find suitable learning media and in accordance with the development of children. One of the interesting media is comics. This training aims to provide knowledge about learning media and provide training in making comics media for kindergarten and elementary school teachers in Geneng, Glondong, and Jaranan hamlets. The partners involved consisted of 5 kindergarten teachers and 10 elementary school teachers from the hamlets of Geneng, Glondong, and Jaranan. In this training, it is hoped that teachers can create comic-based learning media so that the learning process can attract students' attention.

Keywords: Training, Learning media, Comics, Teachers, SD, TK



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan di TK dan SD memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan TK dan SD merupakan fondasi dasar kepribadian anak. Seiring dengan berbagai perkembangannya teknologi, pendidikan di TK dan 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 et al., 2021), yang menyatakan bahwa guru pun 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 Dusun Geneng, Glondong, dan Jaranan yaitu kurangnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Menurut Fujiastuti dan Titiek (2019:701), media pembelajaran harus dikembangkan secara terus-menerus. Hal tersebut diperlukan oleh setiap institusi akademis mengingat berbagai pertimbangan yang tidak mungkin dihindarkan, antara lain perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat. Perkembangan tersebut harus disikapi secara kritis dan akademis oleh guru maupun siswa.

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan (Sidik & Susilowati, 2013). Istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Arsyad, 2015). Media merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan agar dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa (Nur, 2018). Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Rusdy, 2010). Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mengetahui apa yang dipelajarinya dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2012:7). Bahkan dengan adanya media pembelajaran juga bisa membentuk karakter peserta didik (Faiz et al., 2021). Menurut (Nurmina & Zulkarnaini, 2015), media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Banyak sekali media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan di tingkat TK dan SD. Salah satu media yang menarik, kreatif, dan inovatif yaitu media komik. Media komik sangat cocok digunakan dalam pembelajaran tingkat TK dan SD. Hal ini dikarenakan, media ini jarang digunakan oleh guru sehingga siswa pasti akan tertarik. Menurut (Sujana dan Rifai, 2010:64), edia komik merupakan media yang berbentuk gambar kartun atau karikatur yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan erat yang dihubungkan dengan gambar. Bagi Mc Clouds (2008:9), komik merupakan gambar-gambar serta lambang- lambang lain atau berbentuk turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Berkenaan dengan peranan media komik, Maharsi (2011:10) memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempegaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Daryanto (2013:128) memaparkan mengenai kelebihan komik sebagai media pemebelajaran, yakni komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Dalam komik terdapat gambar-gambar dan percakapan yang membuat siswa tidak bosan. Gambar yang ada dalam komik sangat menarik terutama dalam materi fabel.

Fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia (Knapp & Watkins, 2005:26). Cerita fabel sendiri merupakan salah satu bentuk cerita tradisional dengan tokoh-tokoh hewan dalam ceritanya (Nurgiyantoro, 2013:190). Dalam fabel, terdapat gambar-gambar binatang yang sangat menarik. Materi fabel biasanya disajikan dalam bentuk teks cerita. Akan tetapi, dengan memanfaatkan media komik tersebut, cerita fabel bisa diubah dalam bentuk komik. 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 TK ataupun 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.

METODE

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru TK dan SD dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Setiap kegiatan berdurasi 2 jam dan ditambah kegiatan mandiri. Tahap pelaksanaan pelatihan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tahapan dan Luaran Kegiatan

No.	Tahapan	Target Kegiatan
1.	Pelatihan memahami konsep dasar media pembelajaran komik dengan menggunakan aplikasi	Peserta dapat mendownload aplikasi komik
2.	Praktik membuat media pembelajaran komik	Media komik
3.	Penyuntingan dan revisi media komik	Revisi media komik
4.	Hasil akhir yaitu media komik dan mengajukan HKI	HKI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam pengabdian ini yaitu bertambahnya pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran komik. Guru sudah bisa menggunakan aplikasi comik life 3 sehingga memudahkan dalam pembuatan media komik. Pada pelaksanaannya pengabdian ini dilakukan dalam empat tahap. Tahap pertama para guru diberi pelatihan kemudian diberi pengarahan mengenai konsep media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Setelah itu, guru diberikan contoh cara membuat media pembelajaran berbasis komik. Kemudian guru diminta untuk menginstal aplikasi comik life 3 yang akan digunakan dalam pembuatan media komik. Pada tahap kedua guru-guru diarahkan untuk membuat media komik. Pada tahap ketiga, proses penyuntingan dan revisi media komik. Tahap keempat jadilah produk media dan proses pengajuan HKI. Berikut ini adalah salah satu foto saat pelatihan pembuatan media pembelajaran komik.



Gambar 1. Foto Pelatihan

SIMPULAN

Pada kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran komik bagi guru TK dan SD mendapatkan sambutan yang baik. Dari kegiatan ini, diharapkan juga ada kegiatan secara berkelanjutan. Secara umum, UAD selaku penyelenggara mendapatkan ucapan terima kasih dari pihak guru TK dan SD di dusun Geneng, Glondong, dan Jaranan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan, Pemerintah Kecamatan Sewon dan guru-guru TK dan SD di padukuhan Geneng, Glondong, dan Jaranan yang telah memberikan kesempatan dan mendukung kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, N., Tussifa, B., Nurhabibah, P., Guru, P., Dasar, S., Cirebon, U. M., & Education, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada Materi Cerita Fabel Kelas Ii Sdn I*. 9(3), 152–158.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Faiz, A., Soleh, B., Kurniawaty, I., & Purwati. (2021). Tinjauan Analisis Kritis Terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, Volume 5(4), 1766–1777.
- Fujiastuti, Ariesty dan Titiek Suyatmi. 2019. “Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat”. *Bahtera*. 06(12):700-705.
- Kinaap dan Watkins. (2016). Perkembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1. No. 7.
- Maharsani Indiria. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. (2008). *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia Jakarta.
- Nur Lailiyah, W. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150–1159.
- Nurmina, & Zulkarnaini. (2015). *Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie Untuk Meningkatkan*. 2(1), 79–90.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Rusdy A Siroj, R. I. I. P. (2010). Bahan Ajar Kesebangunan Dan Simetri Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl) Menggunakan Macromedia Flash Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–52.
- Sidik, & Susilowati. (2013). Desain Media Edukasi Animasi Interaktif Cara Pemanfaatan Limbah Sampah Berbasis Macromedia Flash 8. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, X(No.1. September), 195–206.
- Sujana dan Rivai. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.