

PENDAMPINGAN PEMBUATAN E-COMIC PASCA PANDEMI DI SEKOLAH DASAR

Nanang Khoirul Umam¹, Arya Setya Nugroho², Lilik Sofyah³

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

e-mail: nanang.khu@umg.ac.id¹, aryasetya@umg.ac.id², sofyah424@gmail.com³

Abstrak

Darurat pandemic covid-19 secara resmi sudah dicabut oleh Kementerian Kesehatan dunia (WHO) pada tahun 2022. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang semula dilaksanakan melalui daring ataupun hybrid sudah berganti lagi menjadi pembelajaran secara luring khususnya di jenjang sekolah dasar. Kondisi tersebut menuntut pendidik agar selalu siap dalam melaksanakan pembelajaran. Akan tetapi muncul sebuah permasalahan yang dialami oleh guru yakni kurang menguasai strategi pengembangan media khususnya dalam menyesuaikan dengan pembelajaran yang diterapkan. Hal tersebut menjadikan peneliti untuk melakukan pendampingan dalam pengembangan media. Media yang dikembangkan adalah komik elektronik (e-comic) dengan tema cita-citaku. Tema ini dipilih karena berdasarkan hasil analisis awal dibutuhkan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi cita-citaku. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop dan pendampingan bagi guru-guru. Hasil pelaksanaan pengabdian adalah 87,5% guru merasakan ada penambahan wawasan tentang penelitian di sekolah dasar. Peserta pendampingan juga sangat setuju jika penyajian materi yang diberikan oleh tim PGSD sangat interaktif terbukti dengan hasil kuisioner 87,5%. Pemahaman tentang inovasi media pembelajaran sebesar 90% dan pemahaman inovasi pembelajaran setelah pendampingan sebesar 90%. Dengan demikian guru dapat melakukan hilirisasi inovasi pengembangan e-comic pasca pendampingan dan lebih inovatif lagi dalam pengembangan media yang lainnya sesuai dengan metode pembelajaran yang dilaksanakan.

Kata kunci: E-Comic, Pandemi Covid-16

Abstract

The COVID-19 pandemic emergency has been officially lifted by the World Health Organization (WHO) in 2022. This has resulted in learning that was originally carried out online or hybridly changing again to offline learning, especially at the elementary school level. These conditions require educators to always be ready to carry out learning. However, a problem arises experienced by teachers, namely their lack of mastery of media development strategies, especially in adapting them to the learning being applied. This requires researchers to provide assistance in media development. The media developed is electronic comics (e-comics) with the theme of my dreams. This theme was chosen because, based on the results of the initial analysis, the media was needed as an intermediary in conveying the material about my dreams. The methods used in this activity are workshops and mentoring for teachers. The result of the implementation of the service was an 87.5% of teachers felt there was increased insight into research in elementary schools. Mentoring participants also strongly agreed that the presentation of material provided by the PGSD team was very interactive, as proven by the questionnaire results of 87.5%. Understanding of learning media innovation is 90% and understanding of learning innovation after mentoring is 90%. In this way, teachers can carry out downstream innovations in e-comic development after mentoring and be even more innovative in developing other media according to the learning methods implemented.

Keywords: e-comics, the covid-19 pandemic

PENDAHULUAN

Lamongan merupakan salah satu Kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Timur dengan batas wilayah geografis bagian selatan berbatasan dengan Mojokerto, bagian barat berbatasan dengan Bojonegoro, bagian utara berbatasan dengan laut Jawa, dan bagian timur berbatasan dengan Gresik. Pada bagian selatan, Kabupaten Lamongan masih didominasi persawahan dan hutan yang menjadikan kawasan selatan jauh dari sarana prasarana yang kurang memadai, terlebih pada dunia pendidikan.

MI Islamiyah Tugu adalah sekolah yang terletak di Desa Tugu, Kecamatan Mantub, Kabupaten Lamongan. Lokasi sekolah tersebut terletak di tengah hutan dan sinyal internet kurang begitu bagus.

Jarak antara sekolah dan kota cukup jauh yakni sekitar ± 18 km dengan jalan yang sudah mulai rusak sehingga perlu ekstra hati-hati untuk menuju lokasi tersebut. Hal ini mempengaruhi informasi yang harusnya dapat diterima dengan cepat oleh sekolah namun karena kondisi tersebut justru informasinya baru diterima setelah beberapa hari kemudian. Salah satunya adalah informasi terkait kurikulum merdeka.

Sebagaimana dimaklumi bahwa sejak program Merdeka Belajar Kampus Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi banyak di launching hal baru yang harus dikuasai oleh sekolah. Hal baru itu meliputi perubahan paradigma dalam pembelajaran, pendidikan yang memerdekakan, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, pembelajaran yang berdeferensiasi, hingga asesmen pembelajaran. Sejak program itu digagas Kementerian telah melakukan berbagai terobosan di antaranya melakukan sosialisasi, pelatihan, diklat, bimtek, dan pendampingan. Kementerian juga telah merencanakan program ini dengan perencanaan yang matang, mulai penyiapan instruktur, asesor, pelatih ahli, penguatan komite pembelajaran, dan forum pemangku kepentingan dll. Namun pada tataran implementasi tidak semua program berjalan sesuai rencana, karena ditemukan berbagai masalah di dalamnya. Permasalahan itu di antaranya adalah terkait masalah teknis, seperti pembuatan kurikulum operasional satuan Pendidikan (KOSP), pembuatan modul ajar, pembelajaran berdeferensiasi, dan asesmen pembelajaran.

Mengacu pada analisis situasi diketahui bahwa inti masalah sekolah mitra adalah pada proses adaptasi pembelajaran pasca pandemic yang saat ini belum menemukan titik keseimbangan. Pola pembelajaran yang masih diubah-ubah antara daring dan luring membuat guru sebagai penyampai pesan harus menentukan strategi pembelajaran yang sesuai. Selain itu peran media juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran pasca Pandemi ini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia masih dilakukan secara konvensional, dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Aktifitas belajar didominasi guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Komunikasi yang terjadi cenderung komunikasi searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Peserta didik dituntut menghafal materi dengan melalui media virtual seperti aplikasi zoom, VidioCall serta pembagian materi dan soal dalam bentuk PDF. Pembelajaran tersebut dianggap peserta didik membosankan, kurang menarik, dan relatif sulit. Ibu Astrini Mandasari selaku wali mengatakan bahwa “dari jumlah peserta didik yang ada di kelas terdapat 68% peserta didik yang kurang menguasai materi menulis”.

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yakni ketersediaan media pembelajaran untuk Bahasa Indonesia masih kurang, hal ini disebabkan guru masih merasa kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Islamiyah Tugu. Media yang digunakan guru sebatas gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun penggunaan gambar-gambar dalam buku teks belum mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik secara maksimal. Penyajian materi dalam bentuk buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi peserta didik. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media komik digital untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis.

Sebenarnya masih banyak permasalahan yang belum tertulis dalam implementasi pembelajaran daring, terutama terkait masalah teknis, namun karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, tidak semua permasalahan tersebut bisa diselesaikan dalam pengabdian ini. Berdasarkan diskusi dengan guru guru di sekolah mitra, disepakati bahwa akan menyelesaikan masalah tersebut dan akan menjadi prioritas pada pengabdian pada tahun ini. Berikut adalah tabel justifikasi permasalahan preoritas yang telah disepakati untuk diselesaikan.

Tabel 1. Permasalahan Mitra

NO	SUBJEK	JENIS MASALAH
1.	Guru	a. Guru kurang menguasai strategi pengembangan media b. Guru minim referensi penelitian pengembangan c. Pembelajaran yang dilakukan secara daring masih bersifat monoton d. Media yang digunakan lebih memanfaatkan video pembelajaran yang membuat siswa lama-lama menjadi jenuh.

Berdasar tabel di atas dapat diketahui bahwa subjek permasalahannya adalah guru pada sekolah mitra. Masalah pendidikan adalah masalah yang dinamis karena selalu berkembang mengikuti zaman. Selain itu program sekolah penggerak yang dicanangkan oleh Kemendikbud adalah hal yang baru bagi para guru. Di samping itu guru juga masih belum mendapatkan pelatihan yang intensif mengenai sekolah penggerak. Seperti yang sudah di temukan, masalah yang ada pada sekolah mitra adalah mengenai asesmen pada pembelajaran dalam paradigm baru. Guru belum memahami prinsip prinsip asesmen s.d bagaimana bentuk laporan hasil belajar pada program sekolah penggerak. Hal ini disebabkan karena banyak faktor, mulai dari kurangnya sarana prasarana, rendahnya kualitas sumber daya manusia, pemerataan yang kurang, hingga keterbatasan anggaran (Direktorat Tenaga Kependidikan Kemendikbud: 2018).

Berdasar sumbernya, permasalahan sekolah itu bisa berasal dari dalam (internal) dan bisa dari luar (eksternal). Permasalahan internal bisa berasal dari kepala sekolah, guru dan juga sarana prasarana sementara permasalahan eksternal bisa datang dari wali murid, pengurus yayasan, komite, tokoh masyarakat. Berbagai permasalahan di atas tentu harus segera diselesaikan agar tidak timbul permasalahan berikutnya. Permasalahan tidak mungkin bisa diselesaikan hanya oleh satu pihak, namun semua pihak harus terlibat dalam menyelesaikannya Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan dana, kepala sekolah hendaknya membuat prioritas permasalahan mana yang harus didahulukan, karena tidak mungkin semua masalah bisa diselesaikan secara bersama.

Inti permasalahan sekolah mitra adalah 1) Guru kurang menguasai strategi pengembangan media; 2) Guru minim referensi penelitian pengembangan; 3) Pembelajaran yang dilakukan secara daring masih bersifat monoton; dan 4) Media yang digunakan lebih memanfaatkan video pembelajaran yang membuat siswa lama-lama menjadi jenuh

Kami sebagai pendidik di perguruan tinggi dan bagian dari dunia pendidikan merasa terpenggil untuk berperan menyelesaikan masalah ini. Melalui pengabdian ini kami menawarkan beberapa solusi yang saya yakini bisa membantu menyelesaikan masalah tersebut. Solusi itu adalah mengadakan pendampingan pengembangan media E-Comic di MI Islamiyah Tugu. Kegiatan ini masih berkaitan dengan PKM kami sebelumnya yakni "Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan". Menurut Umam (2019) media Pop Up Book masuk dalam kriteria sangat layak dari aspek materi dan kegrafikaan.

Pendampingan ini diselenggarakan untuk melatih guru-guru MI Islamiyah Tugu dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan ini akan dilakukan dengan memobilisasi guru-guru MI Islamiyah Tugu untuk ikut terlibat dalam kegiatan pengembangan media E-Comic ini. Dengan demikian, diharapkan setelah kegiatan pendampingan selesai, guru-guru MI Islamiyah Tugu mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik dengan baik. Lebih dari itu, guru-guru MI Islamiyah Tugu yang telah mengikuti pendampingan mampu memberikan pelatihan juga kepada guru-guru yang ada dalam sekolah lain lain di satu gugus tersebut. sehingga, hal ini akan meningkatkan kecakapan guru dalam menemukan, menganalisis, merefleksi, dan berinovasi terutama dalam menghadap perkembangan pendidikan.

Berikut uraian tujuan PKM dalam menyelesaikan permasalahan di atas yaitu melaksanakan program pendampingan pengembangan media e-comic di MI Islamiyah Tugu. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan penelitian pengembangan
2. Pelatihan desain
3. Melakukan pendampingan guru dalam mengembangkan media E-Comic
4. Melakukan monitoring dan evaluasi program pendampingan pembelajaran terkait implementasi media E-Comic.

METODE

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan masalah di MI Islamiyah Tugu uanki:

1. Koordinasi

Kegiatan pertama yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melakukan koordinasi antara tim pengabdian dengan sekolah mitra. Tujuannya adalah untuk membicarakan program pengabdian yang akan dilaksanakan, kesepakatan kerjasama mengenai program pengabdian dan penentuan jadwalnya.

2. Sosialisasi

Kegiatan ini dilaksanakan pekan pertama waktu pengabdian. Kegiatan ini diikuti kepala sekolah, guru dan tenaga non kependidikan. Pada tahap sosialisasi ini, tim pengabdian menjelaskan tujuan, target,serta sasaran program pengabdian

3. Pelaksanaan Program

Pada kegiatan pelaksanaan, tim akan melakukan sosialisasi program yang dilaksanakan. Kegiatan akan dilakukan dengan berbagai tahap mulai dari pemaparan materi yang berkaitan dengan puisi, pendampingan, sampai pada tahap menghasilkan luaran yang dibutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pendampingan, maka hasil dari PKM adalah sebagai berikut.

1. Koordinasi

Pada tahap koordinasi, tim melakukan kunjungan awal ke sekolah mitra sebagai bentuk silaturahmi dan menganalisis kebutuhan sekolah sasaran (mitra) yang dihadiri oleh kepala sekolah dan beberapa perwakilan guru. Hasil dari analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis peserta didik.

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahapan pertama dalam menentukan tema besar pengabdian ini. Hasilnya adalah:

- a. guru masih kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif;
- b. guru sebenarnya sudah memiliki ide untuk membuat media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar, namun minimnya pengetahuan terkait desain/ aplikasi yang digunakan dalam membuat media yang menarik mengakibatkan guru mengurungkan niat untuk berinovasi; dan
- c. pengetahuan guru masih sebatas penelitian tindakan kelas (PTK)

Pada tahap analisis materi, guru menyampaikan bahwasanya materi menulis puisi menjadi hal yang susah bagi siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada saat menulis puisi khususnya puisi bebas hasilnya masih tergolong rendah yakni rata-rata 67% secara klasikal. Dari hal inilah maka perlu adanya sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai materi tersebut.

Sementara itu tahap analisis yang ketiga adalah tahap analisis siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk memperkuat data yang sebelumnya didapat melalui analisis kebutuhan dan analisis materi. Hal tersebut penting penting dalam pengembangan kurikulum dan media pembelajaran karena membantu memastikan bahwa program-program tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran (Khasinah & Elviana, 2022). Hasil ini diperoleh melalui wawancara kepada siswa dan mengamati proses pembelajaran.

Pada tahap wawancara kepada siswa terkait materi menulis puisi bebas, siswa menyampaikan bahwasanya mereka mengalami kesusahan karena tidak tahu apa yang harusnya ditulis untuk dijadikan sebuah bait puisi. Mereka sebenarnya sudah mulai bisa menuangkan imajinasinya dalam bentuk tulisan yang menjadi puisi bebas, namun dari aspek keserasian hasilnya kurang terhubung dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya pengalaman siswa dalam menulis khususnya menulis puisi. Kurangnya pengalaman siswa dalam menulis khususnya menulis puisi dapat menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menulis puisi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan dalam menulis dan kurangnya minat siswa dalam menulis puisi. Pembelajaran menulis puisi di tingkat sekolah dasar dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra, mempertajam perasaan, penalaran, dan imajinasi, serta kepekaan terhadap masyarakat, budaya dan lingkungan hidup (Widyaningrum et al., 2023; Simanjuntak et al., 2023). Oleh karena itu, siswa perlu dilatih dan dimotivasi untuk menulis puisi dengan menggunakan metode dan teknik yang tepat.

Sementara pada kegiatan pembelajaran, siswa hanya diberikan materi terkait definisi, jenis, dan teknik menulis puisi. Siswa tidak diberikan contoh oleh guru bagaimana membuat puisi bebas yang baik dan benar.

2. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi ini terdiri dari beberapa tahap, yakni

- a. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sebuah produk berupa media E-Comic dengan spesifikasi; ukuran E-Comic kertas A4, menggunakan jenis huruf Comic Sans, tema pekerjaan. Tim pengabdian menyampaikan kepada Kepala Sekolah dan guru-guru di MI Islamiyah Tugu bahwasanya akan diadakan pelatihan pengembangan media

pembelajaran dalam bentuk E-Comic. Hal ini dimaksudkan agar pihak sekolah memiliki kesiapan proses pembelajaran baik secara luring maupun daring.

Adanya pengembangan media E-Comic ini tentu akan menjadi wujud kesiapan sekolah jika suatu saat nanti pembelajaran akan dilaksanakan secara daring dan guru telah memiliki media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sukiman, 2012; Rosdiana, 2018).

- b. Target dalam pengabdian ini ialah meningkatnya pemahaman guru terkait penelitian pengembangan. hal ini dimaksudkan untuk menambah wawasan guru yang selama ini hanya memahami jenis penelitian Tindakan kelas (PTK). Selain itu, guru juga memperoleh wawasan tentang cara mendesain gambar melalui beberapa aplikasi yang sering digunakan untuk membuat desain seperti Corel Draw dan Photoshop.
 - c. Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini ialah semua guru yang ada di MI Islamiyah Tugu, Kab. Lamongan. Jumlah peserta dalam kegiatan pengabdian ialah 8 guru dari masing-masing kelas satu sampai kelas enam.
3. Pelaksanaan
- Pelaksanaan program dilakukan secara luring mulai bulan April sampai Juni 2023. Berikut pelaksanaan program pengabdian ini.
- a. Workshop tentang e-comic Puisi Bebas
Pemaparan dilaksanakan 2 hari 5 – 6 April 2023. Berikut jadwal pelaksanaan workshop.

Tabel 2. Pelaksanaan Workshop E-comic Puisi Bebas

Tanggal	Jam (WIB)	Kegiatan	Tempat	PJ/ Pemateri
5 April 2023	09.00 – 09.05	PEMBUKAAN	Aula MI Islamiyah Tugu	Tim Pengabdian PGSD UMG
	09.05 – 09.15	Sambutan Kepala MI Islamiyah Tugu		Tiara Forlelyta Amalia, S.Pd.
	09.15 – 10.15	Penyampaian Materi 1 “Penelitian Pengembangan”		Arya Setya Nugroho, M.Pd.
	10.15 – 11.15	Penyampaian Materi 2 “Teknis Membuat Puisi”		Nanang Khoirul Umam, M.Pd.
	11.15	PENUTUP		Nanang Khoirul Umam, M.Pd.
6 April 2023	08.00 – 08.10	PEMBUKAAN	Aula MI Islamiyah Tugu	
	08.10 – 10.10	Penyampaian materi 3 “Corel Draw dan Photoshop”		Lilik Sofyah, Toyibatul Himma, dan Sekar Ayu Safira
	10.10 – 10.40	Refleksi		Tim Pengabdian PGSD UMG dan Guru Kelas
	10.40 – 10.50	PENUTUP		Tim Pengabdian PGSD UMG

Pendampingan

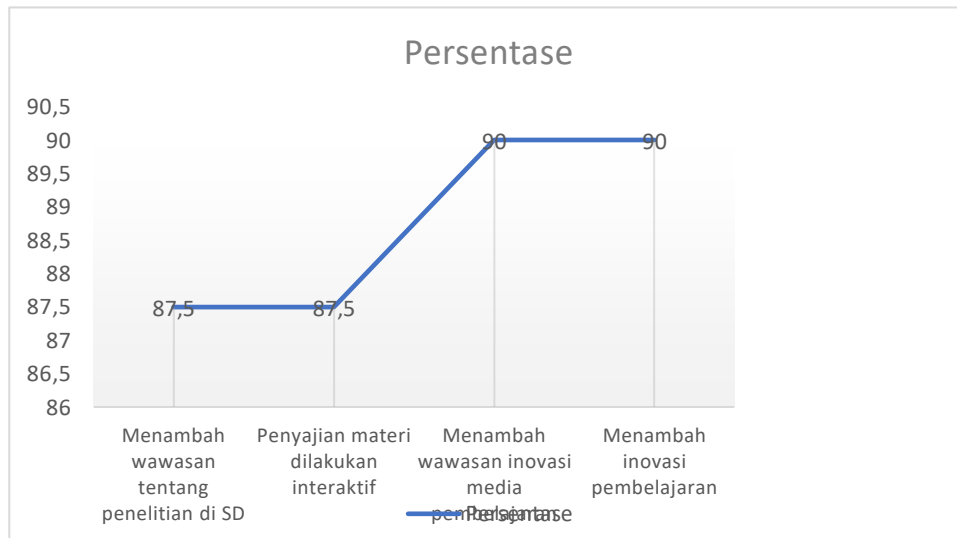
Pendampingan dilaksanakan setelah pelaksanaan wokshop dimulai bulan April sampai Juni. Proses pendampingan dilakukan tim pengabdian PGSD UMG dengan guru kelas dengan menghasilkan e-comic setiap minggu ke-3 setiap bulannya untuk melihat progress penyelesaian e-comic. Pencapaian target pendampingan e-comic sebagai berikut.

Tabel 3. Pelaksanaan pendampingan E-comic Puisi Bebas

Pendampingan	Tanggal	Jenis pendampingan	PJ
1	13 April 2023	Pembuatan storyline komik pembelajaran	Tim Pengabdian PGSD UMG dan Guru Kelas
2	20 April 2023	Pembuatan desain awal	Guru Kelas

		e-comic	
3	18 Mei 2023	Pemantapan desain e-comic 1	
4	22 Juni 2023	Launching e-comic	

Pada akhir pendampingan, 8 peserta diminta mengisi kuisisioner. Dari kuisisioner tersebut diperoleh data berikut.



Gambar 1. Grafik hasil kuisisioner pendampingan

Evaluasi yang dilakukan di akhir pendampingan diberikan untuk menganalisis hasil pendampingan yang sudah dilakukan. Berdasarkan form kuisisioner pendampingan ini sebanyak 87,5% guru merasakan ada penambahan wawasan tentang penelitian di sekolah dasar. Peserta pendampingan juga sangat setuju jika penyajian materi yang diberikan oleh tim PGSD sangat interaktif terbukti dengan hasil kuisisioner 87,5%. Pemahaman tentang inovasi media pembelajaran sebesar 90% dan pemahaman inovasi pemebelajaran setelah pendampingan sebesar 90%.

Menghasilkan luaran yang dibutuhkan

Luaran pada pendampingan ini adalah e-comic yang dihasilkn oleh guru MI Islamiyah Tugu. Berikut contoh hasil e-comic yang dihasilkan oleh guru.



Gambar 2. Pra desain e-comic



Gambar 3. Desain e-comic

Berdasar hasil workshop dan pendampingan dapat dilihat bahwa pendampingan inovasi pada media dan pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru. Tentunya dalam proses adaptasi menghadapi perkembangan saat ini. perubahan pola dalam pembelajaran perlu dilakukan pembaharuan mengikuti perkembangan teknologi dan globalisasi (Husain, 2014). Kegiatan ini dapat membentuk tingkat profesional guru dalam penggunaan teknologi saat penyampaian proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuka ruang dan akses belajar dapat dilaksanakan kapan pun dan dimanapun (Aka, 2017).

Workshop dan pendampingan inovasi media e-comic memiliki berbagai manfaat, terutama dalam konteks pembelajaran. Beberapa manfaat diantaranya 1) Meningkatkan minat belajar meliputi penggunaan media e-comic dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pemahaman materi yang terdapat pada e-comic dapat membantu kesulitan dan kemauan belajar siswa (Batu-Bara et al., 2021) ; 2) Mempermudah pemahaman materi meliputi media e-comic dapat membantu dalam mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Media pembelajaran membuat proses belajar mengajar semakin hidup dan menyenangkan, yang dimulai dari rasa ingin tahu memunculkan ketertarikan dan mempermudah pemahaman serta ingatan siswa (Pratama & Sakti, 2020; Sehmuliati, 2021); 3) Meningkatkan daya ingat siswa terbukti dari pendekatan visual dan naratif yang dilakukan berdasar interaksi, e-comic dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran; 4) Meningkatkan kreativitas guru. Guru dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran melalui inovasi media e-comic. Pendampingan dan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis e-comic telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Pencapaian positif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran membantu guru dalam peningkatan motivasi dan kompetensi sehingga dapat mempermudah terciptanya pembelajaran yang efektif (Panggabean, 2020).

SIMPULAN

Hasil pendampingan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian memperoleh data, yakni sebanyak 87,5% guru merasakan ada penambahan wawasan tentang penelitian di sekolah dasar. Peserta pendampingan juga sangat setuju jika penyajian materi yang diberikan oleh tim PGSD sangat interaktif terbukti dengan hasil kuisioner 87,5%. Pemahaman tentang inovasi media pembelajaran sebesar 90% dan pemahaman inovasi pembelajaran setelah pendampingan sebesar 90%.

SARAN

Saran untuk penelitian yang sejenis hendaknya dapat menambah target dalam pelaksanaan pendampingan. Pengabdian ini hanya memfokuskan pada peningkatan wawasan guru namun belum memfokuskan pada kualitas media e-comis yang telah dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(2).
- Batu-Bara, Y. A., Zetriuslita, Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1). <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1518>
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA di Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1).
- Khasinah, S., & Elviana, E. (2022). Need Analysis dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4). <https://doi.org/10.22373/jm.v12i4.17208>
- Panggabean, D. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis CTL (Contextual Teaching Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas III SD Swasta Nurul Hasanah. In *Respository Universitas Negeri Malang*.
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1).

- <https://doi.org/10.23887/jjpe.v1i2i1.25327>
Rosdiana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2).
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>
- Sehmuliati. (2021). PENGGUNAAN ALAT PERAGA UNTUK MEMPERMUDAH PEMAHAMAN DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MEMPELAJARI MATERI TENTANG “JAM” DI KELAS VII 2 SMP NEGERI 1 LIRIK. *Inovasi Dan Penelitian*, 2(6).
- Simanjuntak, M., Zuriyati, Z., & Utami, S. (2023). Interaction in Literature Learning: An Ethnographic Study in Jakarta - Bataknese Cultural Perspectives. <https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332634>
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. *Pedagogia*.
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. 1(2), 1–11.
- Widyaningrum, H. K., Andayani, Suwandi, S., & Wardani, N. E. (2023). The Use of Digital-Based Media in Children’s Literature Learning in Universities During the Pandemic. *International Journal of Instruction*, 16(3). <https://doi.org/10.29333/iji.2023.1634a>