

E-COMIC INSERVICE TRAINING BAGI GURU-GURU PAUD

Suci Utami Putri¹⁾, Finita Dewi²⁾, Tia Citra Bayuni³⁾

^{1,2,3)}Program Studi PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia
sucicutami@upi.edu

Abstract

The Covid -19 pandemic has created a new normal in the world of education which requires teachers to be able to create a fun learning for students even though learning is done online. To ensure that students continue to receive good learning services, teachers need to be equipped with technological knowledge that can support the implementation of online learning activities carried out during special conditions. Digital technology has become a learning tool that is easily found by students, enabling teachers to use technology to create self-made media and learning resources, such as digital comics that are made in accordance with the achievement of core competencies and basic competencies according to the curriculum. In digital comics, teachers can create interesting learning, provide appropriate assessments for early childhood and make students actively participate in learning from home. As a form of concern for the PGPAUD study program towards technology pedagogic content knowledge where the teacher must be able to create fun online learning activities based on digital technology. The PGPAUD Study Program, Universitas Pendidikan Indonesia held Community Service (PkM) activities with the title "E-Comic In-Service Training: Anticipating Digital Transformation for PAUD". This is intended so that teachers have adequate ICT literacy in order to face the challenges of 21st century learning

Keywords: Media, Digital Comic, Early Childhood Teacher

Abstrak

Pandemi Covid -19 membuat kenormalan baru di dunia Pendidikan yang mengharuskan guru mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik walaupun pembelajaran dilakukan secara online. Untuk memastikan bahwa siswa terus mendapatkan layanan pembelajaran yang baik guru perlu dibekali dengan pengetahuan teknologi yang dapat mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran online yang dilakukan selama kondisi khusus. Teknologi digital sudah menjadi sarana pembelajaran yang mudah ditemukan oleh siswa sehingga memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi untuk membuat media dan sumber belajar yang dapat dibuat sendiri, seperti digital comic yang dibuat sesuai dengan capaian kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum. Dalam digital comic guru dapat menciptakan sebuah pembelajaran dengan menarik, menyediakan assessment yang sesuai dengan anak usia dini dan membuat peserta didik aktif mengikuti pembelajaran dari rumah. Sebagai bentuk kepedulian prodi PGPAUD terhadap technology pedagogic content knowledge dimana guru itu harus bisa menciptakan kegiatan pembelajaran daring yang menyenangkan berbasis teknologi digital. Prodi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia menyelenggarakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul ""E-Comic In-Service Training: Antisipasi Transformasi Digital Untuk PAUD". Hal ini dimaksudkan agar guru-guru memiliki literasi ICT yang memadai dalam rangka menghadapi tantangan pembelajaran abad 21

Kata kunci: Media Pembelajaran, Digital Comic, Guru PAUD

PENDAHULUAN

Situasi pandemi saat ini berdampak pada transformasi pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka kini beralih menjadi pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi dan media yang serba digital. Penetrasi teknologi di dalam bidang pendidikan sebelum pandemi memiliki posisi sebagai alternatif strategi atau media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan atau keinginan. Namun pada situasi sekarang, integrasi teknologi ke dalam seluruh aspek layanan di bidang pendidikan yang berjalan secara daring bukan lagi menjadi alternatif pembelajaran melainkan sebagai kebutuhan dasar yang harus dilakukan.

Bagi jenjang pendidikan anak usia dini, situasi ini memberikan tantangan yang sangat serius. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran di PAUD belum banyak mengkaji tentang implementasi pembelajaran jarak jauh mengingat pembelajaran di PAUD perlu memenuhi prinsip belajar aktif, yakni belajar melalui kegiatan interaksi social baik itu dengan teman sebaya ataupun melibatkan orang dewasa yang ada di lingkungan sekitar. Memanfaatkan potensi lingkungan alam sekitar dan belajar melalui bermain (Kemdikbud, 2012). Prinsip-prinsip tersebut kini tidak dapat berjalan dengan optimal karena adanya kebijakan darurat terkait pelaksanaan pembelajaran daring di situasi pandemi. Agar pembelajaran di PAUD tetap dapat berlangsung dalam mengupayakan proses stimulasi perkembangan-perkembangan yang masih dapat dilakukan dalam lingkungan belajar online, maka guru harus berusaha keras merancang kegiatan pembelajaran yang tentunya sesuai dengan prinsip belajar anak.

Berbagai kendala dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring, mulai dari minimnya kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran online untuk PAUD, fasilitas sarana dan prasarana seperti ketersediaan laptop atau perangkat lainnya yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran online, jaringan internet yang tidak stabil serta kesulitan dalam menggunakan atau mengembangkan bahan ajar online (Agustin, dkk, 2021; Munastiwi, 2020; Solekha, 2020). Perlu waktu dan perencanaan yang sistematis untuk mengatasi seluruh kendala tersebut. Namun sebagai salah satu upaya untuk mengatasi berbagai kendala yang ada adalah dengan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar/ media pembelajaran online melalui program in-service training.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini di era pandemi, kehadiran media pembelajaran online/digital merupakan salah satu komponen penting yang dapat digunakan untuk membantu guru menyampaikan tema yang dipelajari dan memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini dikarenakan karakteristik anak usia dini masih berada pada tahap pra-operasional dimana pada tahap ini anak memiliki ciri *perceptually bound* yaitu kemampuan menilai sesuai berdasarkan apa yang dilihat dan didengar (Ibda, 2015). Berdasarkan ciri itu, maka media pembelajaran yang tepat dikembangkan untuk anak usia dini adalah media pembelajaran yang bersifat audio dan visual yang memungkinkan proses penyerapan informasi dapat menjadi lebih mudah bagi anak.

E-comic atau komik digital merupakan bentuk transformasi dari komik cetak yang sudah banyak beredar di masyarakat. Pada dasarnya, komik

adalah kartun yang mengekspresikan karakter dan memerankan sebuah cerita secara berurutan terkait dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Sudjana & Rivai, 2007). Komik dalam bentuk cetak sangat menonjol dari segi visual karena melibatkan gambar dan warna yang menarik. Namun, perubahan bentuk komik cetak menjadi bentuk elektronik atau lebih dikenal dengan sebutan komik digital atau e-komik memiliki kelebihan dari sisi audio serta memungkinkan untuk menampilkan gambar bergerak (video). Kehadiran unsur visual dan audio yang lebih lengkap dan interaktif pada komik digital membuat popularitas komik semakin meningkat. Melihat potensi tersebut, banyak pendidik mengadaptasi komik sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran yang tentunya dilakukan penyesuaian pada cerita dan desainnya (Huriyah, 2015).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian, diketahui bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Huriyah, 2015), kemampuan berpikir kreatif (Putra & Iqbal, 2014), pemahaman materi (Syarah, dkk, 2019) dan pengenalan kosakata (Ambani, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa e-comic memiliki banyak potensi untuk menstimulus berbagai perkembangan yang dimiliki oleh siswa. Untuk Pendidikan Anak Usia dini, penggunaan e-comic ini diharapkan dapat menstimulus perkembangan anak yang terdiri dari perkembangan bahasa, kognitif, sosial-emosional, moral-agama, fisik motorik dan seni. Untuk itu, upaya peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital e-comic dirasa perlu untuk segera dilaksanakan melalui program in-service training. Dengan

dilaksanakannya kegiatan pelatihan ini, diharapkan dapat membantu mengatasi salah satu kendala pembelajaran online yang dihadapi oleh para guru PAUD.

METODE

A. *Persiapan*

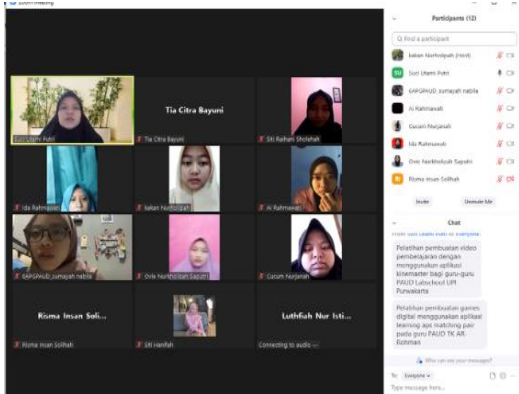
Kegiatan pengabdian ini diawali dengan proses rekrutmen mahasiswa yang akan bertugas menjadi tutor lapangan dalam membimbing guru-guru PAUD membuat e-comic. Mahasiswa yang terlibat menjadi tutor adalah mahasiswa yang telah selesai menempuh perkuliahan Pembelajaran Komputer untuk Anak Usia Dini, memiliki kemampuan membuat e-comic yang baik, serta bersedia turun lapangan membimbing guru-guru yang akan menjadi peserta. Sosialisasi pembukaan proses rekrutmen dilakukan secara terbuka dengan menyebarkan poster dan google form pendaftaran. Berikut gambar poster serta google form pendaftaran calon tutor.



Gambar 1. Poster Serta Google Form Pendaftaran Calon Tutor.

Tahap setelah rekrutmen adalah kegiatan *Training Of Trainer*. Pada tahap ini, mahasiswa yang telah mendaftarkan dirinya sebagai tutor kemudian diberikan pelatihan singkat terkait teknis pelaksanaan kegiatan yang

akan dilakukan, aplikasi-aplikasi yang akan digunakan serta luaran akhir kegiatan yang harus dicapai. Kegiatan *training of trainer* ini dilakukan selama 2 hari secara online melalui zoom dengan dokumentasi kegiatan sebagai berikut.



Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan Pengarahan Tutor dan Pembagian Tema

Pada kegiatan *training of trainer*, tutor diminta untuk membuat panduan penggunaan aplikasi pembelajaran yang akan digunakan pada saat membuat komik digital. Daftar panduan penggunaan aplikasi pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1. Link panduan dapat diunduh di laman <https://bit.ly/StrukturTemplateBC>

Tabel 1. Daftar Penyusunan Panduan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran

| No | Tema Panduan |
|-----|-------------------------------|
| 1. | Bitmoji |
| 2. | Quizizz |
| 3. | Learningapps matching pairs |
| 4. | Kinemaster |
| 5. | Learningapps Guess The Word |
| 6. | Learningapps Group assignment |
| 7. | LearningApps Label |
| 8. | Vocaroo |
| 9. | Voice Spice |
| 10. | Google Slides |

B. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan e-comic in-service training terdiri dari dua kegiatan inti yang terdiri dari webinar dan workshop/pelatihan. Untuk memudahkan proses bimbingan pada saat pelatihan dalam situasi pandemi, peserta yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah guru-guru PAUD yang berada di wilayah sekitar Jawa Barat sejumlah dua orang yang dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil dengan jumlah kelompok 2 orang. Peserta yang telah terdaftar kemudian mengikuti kegiatan webinar yang diselenggarakan pada tanggal 25 Juni 2021. Pada kegiatan ini, peserta mendapatkan teori dasar tentang media pembelajaran e-comic, gambaran tentang produk e-comic yang akan dibuat serta rincian kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap workshop. Dokumentasi kegiatan webinar dapat dilihat pada Gambar 2.3



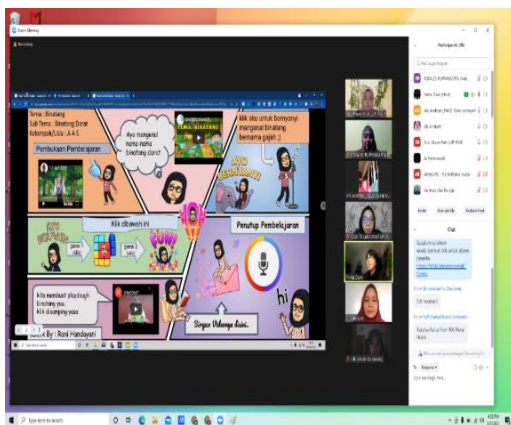
Gambar 3 Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Webinar E-Comic

Setelah mengikuti kegiatan webinar, peserta kemudian mengikuti seluruh program workshop selama kurang lebih 3 minggu dengan jadwal pertemuan yang bersifat fleksibel sesuai dengan ketersediaan waktu guru dan kesepakatan dengan tutor. Pada kegiatan workshop ini, peserta dikenalkan dengan berbagai aplikasi yang akan digunakan untuk membuat e-

comic seperti misalnya vocaroo, voice spice, kinemaster, quizziz, bitmoji, dan learning apps. Pada minggu terakhir kegiatan, peserta kemudian mendesain serta membuat e-comic dipandu oleh para tutor yang bertugas. Dokumentasi kegiatan workshop dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Workshop oleh Tutor



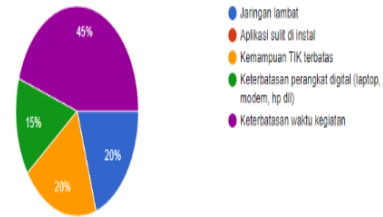
Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan tindak lanjut yang dilaksanakan, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama kegiatan PkM disajikan dalam diagram sebagai berikut.

Kendala yang dihadapi saat mengikuti Webinar dan Worskhop PkM E-Comic

20 responses



Gambar 6.1 Kendala yang dihadapi saat mengikuti Webinar dan Workshop E-Comic

Berdasarkan diagram yang tersaji diperoleh hasil bahwa 20% dari peserta yang mengalami jaringan lambat, 20% peserta menyatakan ekampungan TIK terbatas, 15 % dari peserta menyatakan memiliki keterbatasan perangkat digital yang dimiliki seperti (laptop, modem dan HP), 45% dari keseluruhan peserta menyatakan keterbatasan waktu kegiatan, dan 0% dari peserta yang menyatakan kesulitan dalam menginstal aplikasi. Keterbatasan yang dialami peserta dapat diatasi dengan menyediakan alat digital seperti modem, laptop dan hp untuk peserta workshop sehingga peserta dapat difasilitasi dengan baik hal ini dapat dilakukan dengan menyewa alat untuk kegiatan workshop berikutnya. Selanjutnya untuk keterbatasan waktu kegiatan dapat diatasi dengan melakukan pelatihan serupa dengan jangka waktu yang lebih lama dari 32 JP. Keterbatasan jaringan lambat dapat diatasi dengan menyediakan modem dengan provider yang lebih cepat ataupun emnyediakan lokasi pelatihan di sebuah ruangan yang tersedia

jaringan WiFi, misalnya menyewa meeting room di hotel untuk kegiatan workshop selanjutnya. Keterbatasan dalam kemampuan TIK bagi guru PAUD dapat diatasi dengan melakukan kegiatan serupa dalam rentang waktu yang lebih sering agar tidak terjadi digital gap antar guru dan siswa, sehingga guru lebih menguasai TIK dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini, dapat disimpulkan bahwa peserta (yaitu guru TK) sudah mampu menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis digital yakni berupa e-comic, dengan emnggunakan aplikasi Bitmoji, Learningapps, dan Google Slide. Kegiatan pengabdian ini direspon dengan baik dan disarankan untuk mengadakan kegiatan pengabdian selanjutnya. Setelah pelatihan pengabdian ini perlu dikembangkan kemampuan lainnya dalam menciptakan media pembelajaran digital yakni menggunakan aplikasi untuk membuat video pembelajaran Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan IT (Information Technology).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Pendidikan Indoneisa melalui LPPM yang telah memberikan dana hibah pengabdian kepada masyarakat sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan sukses dan mencapai target.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Puspita, D.R., Nurinten, D., Nafiqoh, H. 2021. Tipikal Kendala Guru PAUD dalam Mengajar pada Masa Pandemi Covid 19 dan Implikasinya. *Jurnal Obsesi*, Vol 5 (1), p 334-345
- Ambani, F.L. 2019. The Implementation of Digital Comic for Teaching Vocabulary. Thesis: UIN Sunan Gunung Jati
- Ibda, F. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualisa* Vol 3(1), p 27-38
- Huriyah. 2015. Developing A Digital Comic as One of Learning Media to Improve Students Motivation in The Introduction of Banking for Grade X Accounting Student at SMKN 1 Bantul Academic Year of 2014/2015. Thesis: Universitas Negeri Yogyakarta
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. [Online] http://digilib.stiem.ac.id:8080/js_pui/bitstream/123456789/319/1/KONSEP%20DASAR%20PAU D.pdf. (diakses 23 Februari 2021)
- Munastiwi, E. 2020. Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic.
- Putra, A, D, P., & Iqbal, M. 2014. Implementation of Digital Comic to Improve Creative Thinking Ability in Integrated Science Study. *International Conference on Mathematics, Science, Education* 19-21 September 2014, Semarang
- Solekha, H. 2020. Distance Learning of Indonesian Early Childhood Education (PAUD) during tehe

- Covid-19 Pandemic.
International Journal of
Emerging Issues in Early
Childhood Education. Vol 2 (2),
p 105-115
- Sudjana, Nana., dan Rivai, Ahmad.
(2007). *Media Pengajaran*.
Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syarah, S, E., Yetti, E., Fridani, L.,
Yufiarti., Hapidin., Pupala, B.
2019. Electronic Comics in
Elementary School Science
Learning for Marine
Conservation. *Jurnal Pendidikan
IPA Indoensia*. Vol 8 (4), p 500-
511