

## PELATIHAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR DI SDN 26 PEMECUTAN

I Gede Margunayasa<sup>1</sup>, Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.<sup>2</sup>, Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.<sup>3</sup>,  
Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd., M.Pd.<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA; <sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA; <sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA; <sup>4</sup>Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA  
Email: igede.margunayasa@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*Objectives To improve the knowledge and skills of teachers in making digital comics, improve the skills of teachers in applying digital comics in learning and produce digital comics that can be used as learning resources at SDN 26 Pemecutan. Digital comic is a picture story packaged into an animated video containing sounds, characters interesting, and music as an accompaniment in the video, while the structure is two-dimensional that can be watched and gives an interesting impression because it can be accessed anywhere through electronic media. This activity was attended by 29 teachers of SDN 26 Pemecutan. The implementation method is carried out through seminars, workshops and assistance in the implementation of digital comics. The approach used is a habitual approach by applying the drill method. Results The activity increases teachers' knowledge and skills in making digital comics, improves teacher skills in applying digital comics in learning and produces digital comics that can be used as learning resources at SDN 26.*

**Keyword:** *Digital Comic, Learning Resources, Elementary School*

### ABSTRAK

Tujuan pelatihan adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat komik digital, meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan komik digital dalam pembelajaran dan menghasilkan komik digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar di SDN 26 Pemecutan. Komik digital adalah cerita bergambar yang dikemas ke dalam video animasi yang berisikan suara, karakter yang menarik, dan musik sebagai pengiring dalam video, sedangkan strukturnya ialah dua dimensi yang dapat disimak dan memberi kesan menarik karena dapat diakses di mana pun melalui media elektronik. Kegiatan ini diikuti oleh 29 orang guru SDN 26 Pemecutan. Metode pelaksanaannya dilakukan dengan kegiatan seminar, workshop dan pendampingan implementasi komik digital. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kebiasaan dengan menerapkan metode drill. Hasil kegiatan adalah dihasilkannya komik digital, meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat komik digital, meningkatnya keterampilan guru dalam menerapkan komik digital sebagai sumber belajar di SDN 26 Pemecutan.

**Kata kunci:** *Komik Digital, Sumber Belajar, Sekolah Dasar*

### PENDAHULUAN

Pasal 1 UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Sisdiknas, 2003). Pendidikan pada dasarnya adalah upaya yang dapat digunakan untuk membentuk sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Adapun pendidikan menurut Langgulong (Syafaruddin, 2012) bahwa pendidikan adalah suatu proses yang mempunyai tujuan yang biasanya diusahakan untuk menciptakan pola-pola tingkah laku tertentu pada kanak-kanak atau orang yang sedang dididik. Sedangkan pendidikan di era 4.0 adalah respons terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0 di mana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Banua, 2019).

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam pasal 3 menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003). Adapun menurut Tresna Sastrawijaya, tujuan pendidikan adalah segala sesuatu yang mencakup kesiapan jabatan, ketrampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, dan sebagainya karena harapan setiap siswa berbeda-beda (Cong, 2019). Pendidikan selalu mengalami perubahan dan perkembangan, seiring dengan perubahan zaman. Pendidikan dituntut agar bisa selalu mengimbangi perkembangan teknologi. Maka dari itu pendidikan perlu adanya perubahan dan inovasi, dalam hal ini inovasi pendidikan sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan mutu pendidikan dan sumber daya manusia yang unggul.

Inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik berupa hasil inversi atau discovery, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Rusdiana, 2014). Dan juga inovasi pendidikan merupakan inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan, inovasi pendidikan merupakan suatu ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal baru bagi seseorang atau kelompok orang baik berupa hasil inversi atau discovery yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah-masalah pendidikan (Syafaruddin, 2012). Adapun tujuan dari inovasi pendidikan adalah (Kusnandi, 2017):1) Mengejar berbagai ketinggalan dari berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pada akhirnya pendidikan di Indonesia semakin berjalan sejajar dengan berbagai kemajuan tersebut, 2) Mengusahakan terselenggarakannya pendidikan di setiap jenis, jalur, dan jenjang yang dapat melayani setiap warga Negara secara merata dan adil, 3) Mereformasi sistem pendidikan Indonesia yang lebih: efisien dan efektif, menghargai kebudayaan nasional, lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan, menjaga identitas dan kesadaran nasional, menumbuhkan masyarakat gemar belajar, menarik minat peserta didik, dan banyak menghasilkan lulusan yang benar-benar diperlukan untuk berbagai bidang pekerjaan yang ada di kehidupan masyarakat.

Untuk menciptakan pembelajaran yang dapat berjalan dengan baik maka perlu pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam

kehidupan mereka (Fakhrurrazi, 2018). Sedangkan menurut Yusuf Hadi Miarso memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (student centered) melalui penggunaan prosedur yang tepat (Fitriani, 2019). Pada dasarnya anak SD masih berpikir secara konkret atau pada tahap operasional konkret yang pada saat proses belajar masih membutuhkan benda konkretnya atau nyata agar mudah dipahami, karena dengan penggunaan media pembelajaran anak akan lebih mudah memahaminya tidak lagi berpikir abstrak tetapi dapat melihat bagaimana suatu proses bisa terjadi dengan cara penggunaan media dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menunjang materi yang ada.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komik digital. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Yuliana, dkk. 2017). Sedangkan menurut Siti Barokah (Kartika, Cahyani. 2019) komik digital adalah komik berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun di dalamnya dapat disisipkan games, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu. Komik digital merupakan bentuk cerita bergambar dengan percakapan antar tokoh karakter yang saling menyampaikan sebuah informasi atau materi sederhana yang bisa diakses melalui media elektronik. Dengan penyajian seperti ini membuat komik menjadi lebih menarik, menambahkan unsur animasi dan suara dalam pengemasannya maka dalam proses pembelajaran akan memberi manfaat lebih untuk siswa. Adapun kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (Riwanto, 2018), dinyatakan: Komik menambah kata-kata pembacanya,

mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Media komik digital diharapkan dapat berfungsi sebagai media penunjang pembelajaran yang baik dan efektif karena siswa mampu belajar mandiri tanpa didampingi guru untuk memami materi IPA yang terdapat dalam media komik digital. Berdasarkan pemaparan diatas, sangat diperlukan bantuan dari Universitas Pendidikan Ganesha sebagai lembaga pendidikan besar di Bali untuk memberikan informasi, pengalaman, dan keterampilan kepada guru-guru di SDN 26 Pemecutan dalam membuat media komik digital. Begitu juga, diharapkan untuk pendampingan dalam mengimplementasikan komik digital sebagai sumber belajar dalam pembelajaran.

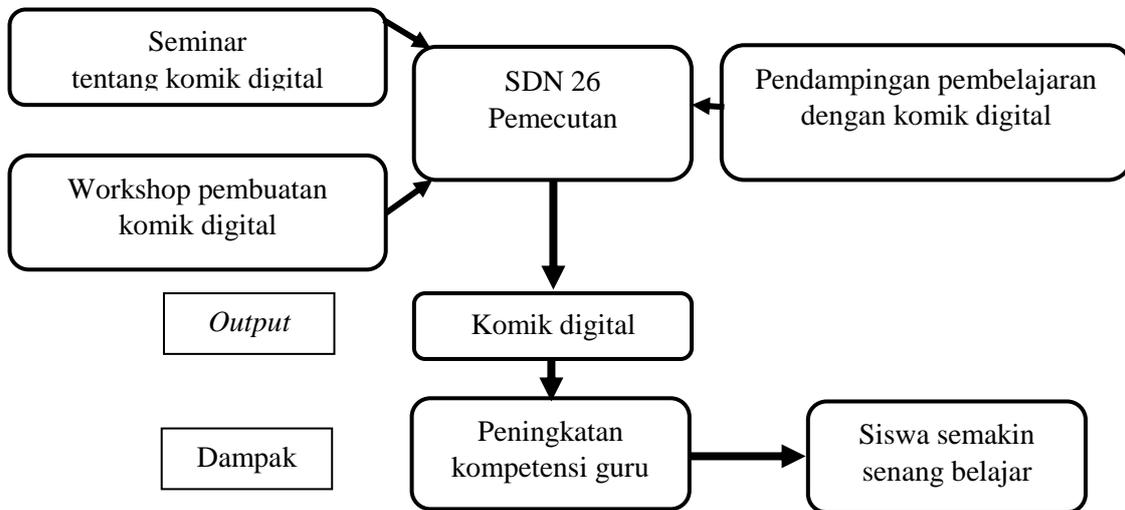
## **METODE**

Permasalahan yang dipaparkan sebelumnya dapat dipecahkan secara strategis melalui kegiatan pelatihan pembuatan komik digital sebagai sumber belajar di SDN 26 Pemecutan. Dengan demikian, bentuk kegiatan dan metode yang digunakan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Seminar tentang sumber belajar dan komik digital. Seminar ini akan dilaksanakan secara daring dan diikuti oleh seluruh guru di SDN 26 Pemecutan. Metode yang digunakan dalam seminar ini adalah ceramah dan diskusi daring.
- b. Workshop pembuatan komik digital. Jika situasi memungkinkan, workshop ini akan diselenggarakan secara luring sehingga lebih efektif. Metode yang digunakan dalam workshop adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan kerja kelompok.
- c. Pendampingan implementasi komik digital dalam pembelajaran, yang dilaksanakan dalam pembelajaran secara daring, yang diikuti oleh kepala sekolah, guru model,

dan guru sejawat. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kebiasaan dengan menerapkan metode. Rencana

kegiatan yang akan dilakukan disajikan dalam bentuk bagan seperti Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan Kegiatan

## HASIL

Kegiatan pelatihan di SDN 26 Pemecutan telah berlangsung tanggal 25 Juni 2022. Kegiatan ini diselenggarakan secara luring dilaksanakan di SDN 26 Pemecutan. Kegiatan ini dipandu oleh ibu Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd.,M.Pd. Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru yang berada di SDN 26 Pemecutan, yang berjumlah 29 guru. Kegiatan ini juga mengikutsertakan mahasiswa semester 8 jurusan PGSD sebanyak 3 orang, sehingga total peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 32 peserta.

Kegiatan yang dilaksanakan adalah pendampingan pelatihan pembuatan komik digital sebagai sumber belajar di SDN 26 Pemecutan. kegiatan ini terdiri dari tiga kegiatan inti yaitu pelaksanaan seminar, workshop dan pendampingan implementasi komik digital. Adapun yang menjadi narasumber dalam kegiatan ini adalah ketua pengabdian sendiri yaitu Ni Kadek Santa Kristianingsih, Ni Made Dina Rahmawati, dan Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd.,M.Pd dengan pengalaman membuat media komik, dan bahan ajar digital, memegang mata kuliah IPA untuk

SD, pengalaman memegang mata kuliah IPA untuk SD, penelitian terkait komik digital dan sumber belajar digital.

Pada akhir kegiatan, diadakan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah dijelaskan. kegiatan evaluasi dilakukan dengan dua cara penilaian yaitu melalui tes dan nontes. penilaian melalui tes dilakukan dengan cara memberikan *post test* kepada peserta, sedangkan penilaian nontes dilakukan dengan pengamatan/observasi selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan dalam membuat komik digital sebagai sumber belajar, serta memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam menerapkan komik digital dalam pembelajaran. Rata-rata pemahaman peserta terhadap materi komik digital yaitu 85

## PEMBAHASAN

Daryanto (puspitorini, 2014) mengatakan bahwa komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Sejalan dengan itu

sudjana dan rivai (akhirul, 2018) mengatakan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan, yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Soejono trimo juga berpendapat (dwi, 2015) bahwa komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi dan lain sebagainya, sifat komik yang dimaksud adalah: banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, berfokus pada manusia. Sejalan dengan itu menurut sudjana dan rivai (dwi, 2015) media pembelajaran komik pada dasarnya membantu mendorong para peserta didik dan dapat meningkatkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks.

Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Yuliana, dkk. 2017). Sedangkan menurut Uji Siti Barokah (Kartika, 2019) Digital kan komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun di dalamnya dapat disisipkan games, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu. Media komik digital sebagai salah satu inovasi baru dalam menghadirkan pembelajaran abad 21 di kelas. Pengembangan media komik digital harus mempertimbangkan pemilihan topik cerita agar pesan dan tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan.

Menurut Waluyanto (2005) pemanfaatan media komunikasi visual lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan

menghibur komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran komik akan lebih optimal apabila dapat diakses melalui gadget, maka produk media pembelajaran berbasis komik digital akan dikembangkan.

## SIMPULAN

Dari hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan komik digital di SDN 26 Pemecutan telah mampu menghasilkan komik digital, meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat komik digital dengan rata-rata 85, serta meningkatnya keterampilan guru dalam menerapkan komik digital sebagai sumber belajar di SDN 26 Pemecutan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akhirul, dkk. 2018. *Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA*. Semarang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 06(01).
- Banua. 2019. Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teologi Pendidikan Sains Humaniora Dan Kebudayaan*.
- Cong, I Wayan. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume. 4, Nomor 1.
- Fakhrurrazi. 2018. *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif*. Langsa. *Jurnal At-Tafkir* Vol. Xi No. 1.
- Fitriani, Anisya. 2019. Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Hidayah dan Ulva. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.

- Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4 (1).
- Kanti, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12 (1).
- Kartika, Cahyani. 2019. *Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasan Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI*. Universitas Islam Negeri.
- Kusnandi. 2017. Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep "Dare To.Be Different". *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1).
- Nurkhalisyah dan Marlina. 2018. Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan DiPerpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(1), Seri A.
- Puspitorini, dkk. 2014. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Oktober 2014, Th. XXXIII, No. 3.
- Riadi, Muchlisin. 2020. Komik (Pengertian, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan). Kajianpustaka.com
- Riwanto. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1).
- Rusdiana, dkk. 2014. *Konsep Inovasi Pendidikan*. Bandung. Pustaka Setia.
- Syafaruddin, dkk 2012. *Inovasi Pendidikan*. Medan. Perdana Publishing.
- Waluyanto, HD. (2005). *Komik sebagai Media Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmala, p. 7
- Yuliana, dkk. 2017. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2).