

Pelatihan Pembuatan *Layout* Komik Digital dengan Menggunakan *Powerpoint* untuk Mengembangkan Kemampuan Penggunaan Teknologi pada Guru RA Miftahul Jannah di Purwakarta

Luthfiah Nur Istighna, Finita Dewi, Suci Utami Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

luthfiahnuristighna@upi.edu

Abstract

Currently learning in Indonesia has entered the era of globalization in the world of education, it is appropriate that the use of technology is applied in the learning process. This is done so that the learning process can run well and attract the interest of learners. The use of learning with technology in early childhood education helps to create a pleasant learning atmosphere for learners, an attractive display of learning makes you not get bored quickly in learning. The ability of teachers in using technology is needed for renewable learning, one of which is digital comics. Through this digital comic makes teachers more innovating in learning, especially the use of technology. The purpose of this community service is to train RA teacher Miftahul Jannah in Purwakarta in creating a digital comic-based learning media by creating comic layouts using powerpoints. The method of implementation in this devotional activity is socialization, training and evaluation. This community service is carried out at Kp.Cimahi RT 07 RW 03 Ds.Wanakerta Kec.Bungursari Kab.Purwakarta. The results of this devotional activity show the ability of teachers in using powerpoints to create digital comic layouts that vary according to the creativity and technological ability of teachers. So that teachers are able to master the technology of using laptops, especially powerpoint devices used to create digital comic layouts as a more interesting learning medium.

Keywords: *Digital Comic Layout, Technology, Powerpoint*

Abstrak

Saat ini pembelajaran di Indonesia telah memasuki era globalisasi dalam dunia pendidikan, sudah selayaknya penggunaan teknologi diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik minat peserta didik. Penggunaan pembelajaran dengan teknologi dalam pendidikan anak usia dini membantu untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, tampilan pembelajaran yang menarik membuat tidak cepat bosan dalam belajar. Kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sangat dibutuhkan untuk pembelajaran yang terbaru salah satunya yaitu komik digital. Melalui komik digital ini menjadikan guru lebih berinovasi dalam pembelajaran khususnya penggunaan teknologi. Tujuan dilakukan pengabdian masyarakat ini yaitu untuk melatih guru RA Miftahul Jannah di Purwakarta dalam membuat media pembelajaran berbasis komik digital dengan pembuatan *layout* komik menggunakan *powerpoint*. Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu sosialisasi, pelatihan dan evaluasi. Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan di Kp.Cimahi RT 07 RW 03 Ds.Wanakerta Kec. Bungursari Kab.Purwakarta. Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya kemampuan guru dalam menggunakan *powerpoint* untuk membuat *layout* komik digital yang bervariasi sesuai dengan kreativitas dan kemampuan teknologi yang dimiliki guru. Sehingga guru mampu menguasai teknologi penggunaan laptop terutama perangkat *powerpoint* yang digunakan untuk membuat *layout* komik digital sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.

Kata kunci: *Layout Komik digital, Teknologi, Powerpoint*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang sangat pesat, sehingga merambah ke semua sektor kehidupan masyarakat. Menurut Rusyana (2014:198) dalam (Yusrizal, Safiah, Nurhadiah: 2017 hlm. 127) "Perkembangannya era informasi ditandai dengan pesatnya TIK, khususnya radio, televisi, komputer dan internet". Perkembangan teknologi telah merambah pada sektor Pendidikan, penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sudah selayaknya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk melakukan pembaharuan dalam sebuah sistem pembelajaran konvensional yang dinilai sudah usang dan tidak relevan dengan dinamika perkembangan zaman yang semakin cepat, hal tersebut dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berperan sebagai penghubung dalam pelaksanaan penyampaian informasi kepada peserta didik tanpa menghilangkan kegiatan proses belajar.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, salah satu kompetensi yang diperlukan untuk seorang guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan guna untuk kepentingan pembelajaran adalah kompetensi pedagogik. Oleh karena itu, guru dituntut harus bisa menggunakan serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dalam proses pembelajaran sehari-hari. Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan keahlian, para guru dituntut meningkatkan pengetahuan, memakai dan menguasai teknologi, baik itu komputer maupun alat-alat teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Guru yang kreatif tentunya dapat menguasai materi yang disampaikan, dengan strategi penyampaian serta keterampilan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang baik, salah satunya adalah penggunaan teknologi informatika. Walaupun masih ada juga guru yang masih menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya media pembelajaran. (Poewarnti dan Mahfud: 2018 hlm. 266). Dalam pembelajaran di sekolah RA Miftahul Jannah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan seorang guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, perlunya inovasi seorang guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan teknologi, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi saat ini sangat dibutuhkan untuk membuat pembelajaran terbaru. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah komik. Kini seiring dengan perkembangan era digital, komik pun hadir dalam format digital yang mulai banyak diminati oleh masyarakat. Komik digital juga diminati karena memiliki berbagai kelebihan berdasarkan jenisnya seperti fleksibel dan interaktif dibandingkan dengan komik konvensional. Komik digital untuk anak usia digunakan sambil belajar dan bermain. Menurut Levie dan Levie (Iyus Firdaus, 2006) yang menjelaskan bahwa komik dapat memberikan stimulus visual yang dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep gambar atau lambang.

Persoalan yang dihadapi bagi guru RA Miftahul Jannah yaitu belum terbiasa menggunakan teknologi sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, kemampuan guru dalam penggunaan teknologi pun hanya sekedar tahu tidak mengitu menguasai teknologi. Pembuatan *layout* komik digital menggunakan *powerpoint* dapat membantu guru untuk membuat komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga perlunya pelatihan dan pendampingan guru dalam melatih menggunakan teknologi.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu rangkaian kegiatan pengabdian *E-Comic Inservice Training: Antisipasi Transformasi Digital untuk PAUD* yang dilaksanakan dengan tujuan membantu guru RA Miftahul Jannah untuk mengembangkan kemampuan teknologi menggunakan *Powerpoint* untuk membuat *layout* komik digital sebagai media pembelajaran terbaru untuk pembelajaran di sekolah. Dalam kegiatan pengabdian ini memberikan sebuah pelatihan bagi guru PAUD terutama guru RA Miftahul Jannah untuk membuat *E-Comic* Digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era globalisasi serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan kompetensi guru untuk menggunakan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

Kajian Teori

a. Teknologi

Menurut Yp Simon (1983) dalam (Roganti:2017 hlm. 123) teknologi adalah “Suatu disiplin rasional yang dirancang untuk meyakinkan penguasaan dan aplikasi ilmiah”. Teknologi diciptakan salah satunya untuk mempermudah kegiatan di masyarakat. Dalam bidang pendidikan teknologi, sudah selayaknya teknologi diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang baru sehingga mampu menarik perhatian dan fokus anak untuk mengikuti kegiatan belajar.

b. Microsoft PowerPoint

Menurut Mardi dalam (Anang:2015, hlm. 19) menjelaskan bahwa Microsoft Powerpoint adalah salah satu komponen microsoft office pada computer/laptop yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk kegiatan belajar seperti presentasi, atau pun perencanaan kegiatan dan termasuk media pembelajaran di sekolah. Microsoft Power Point dapat digunakan untuk media komunikasi

dalam belajar sehingga menarik peserta didik dengan adanya suasana belajar yang baru. Terdapat banyak fitur yang dapat digunakan dalam dengan mengoptimalkan Microsoft Power Point sebagai media belajar berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang tersedia dalam Microsoft Power Point untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

c. Komik Digital

Secara umum terdapat dua jenis komik yang dikenal masyarakat, yaitu komik cetak dan komik digital. Perbedaan utama komik digital dengan komik cetak adalah format komik digital telah diubah menjadi digital dan dapat dibaca dengan menggunakan alat elektronik tertentu. Pembuatan komik digital ini menggunakan teknologi computer yang dapat memberikan informasi berbasis audio, visual dan audio visual yang interaktif yang meningkatkan pengajaran dan pembelajaran proses menjadi lebih menyenangkan, interaktif, serta efektif dalam menyampaikan pesan informasi (Memolo:2019)

Penelitian yang dilakukan oleh Mawan dan Mey (2018) mengenai “efektivitas penggunaan media komik digital *cartoon story maker* dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi” menyimpulkan bahwa guru dapat menggunakan software *cartoon story maker* untuk membuat komik digital dikarenakan merupakan software gratis dan mudah penggunaannya. Pembuatan komik digital yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan powerpoint untuk pembuatan layout nya karena sudah dikenal oleh sebagian guru karena mudah diakses serta dapat digunakan secara *offline* dan tidak berbayar.

Metode

Kegiatan yang dilakukan yaitu berupa pengabdian kepada masyarakat tentang pembuatan layout komik digital menggunakan powerpoint untuk dijadikan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah RA Miftahul Jannah. Tujuan dilakukan kegiatan ini membantu guru dalam membuat media pembelajaran terbaru yang unik dan dapat menarik minat anak untuk belajar. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2021-28 Agustus 2021 di sekolah RA Miftahul Jannah Desa. Wanakerta kec. Bungursari kab. Purwakarta. Dengan sasaran yaitu 2 orang guru PAUD. Proses pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat terdiri dari beberapa langkah yang meliputi: Sosialisasi; Pelatihan pembuatan layout komik digital dan Evaluasi. Pembuatan *layout* komik digital menggunakan laptop dengan menggunakan powerpoint, meliputi pembuatan story board, lalu mengaplikasikannya pada powerpoint dan memindahkannya pada google slide untuk dijadikan komik digital. Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *layout* komik digital:

1. Tahap persiapan/sosialisasi:

Pada saat kegiatan ini maka dibutuhkan persiapan terlebih dahulu yaitu :

- a. Berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan yaitu pembuatan *e-comic* digital dengan membuat *layoutnya* menggunakan powerpoint pada fitur “*shapes*”
- b. Melengkapi data data nama lengkap guru yang akan mengikuti kegiatan dan surat dari Lembaga.
- c. Melakukan sosialisasi kepada guru yang akan mengikuti kegiatan pengabdian ini tentang rangkaian kegiatan dan pembuatan layout komik digital

2. Tahap pelaksanaan:

Pada tahapan ini yaitu tahap pelatihan pembuatan layout komik digital menggunakan Microsoft powerpoint. Pada kegiatan ini guru diajarkan tentang cara menggunakan Microsoft powerpoint untuk membuat layout komik digital yang disesuaikan dengan kemampuan guru:

- a. Mengenalkan komik digital terlebih dahulu kepada guru



Gambar 1 Mengenalkan komik digital

- b. Membuat story board untuk dijadikan komik digital dan diaplikasikan pada powerpoint



Gambar 2 pembuatan story board

- c. Pemaparan penggunaan *Microsoft power point* sebagai media pembuatan *layout* komik digital. Pada tahapan ini menjelaskan fitur "*shapes*" yang akan digunakan pada *Microsoft powerpoint* untuk pembuatan *layout* komik digital



Gambar 3 Pemaparan fitur pada Microsoft power point

- d. Membuat *layout* komik digital menggunakan *powerpoint* dengan menggunakan fitur "*shapes*" melihat *story board* yang sebelumnya sudah dibuat pada kertas



Gambar 4 Pembuatan layout komik digital

- e. Memindahkan layout komik digital yang telah dibuat di powerpoint pada google slide untuk dijadikan komik digital.



Gambar 5 Memindahkan layout komik digital pada google slide

- f. Membuat Komik Digital di google slide dan memasukan link kegiatan pembelajaran



Gambar 6 Membuat Komik Digital

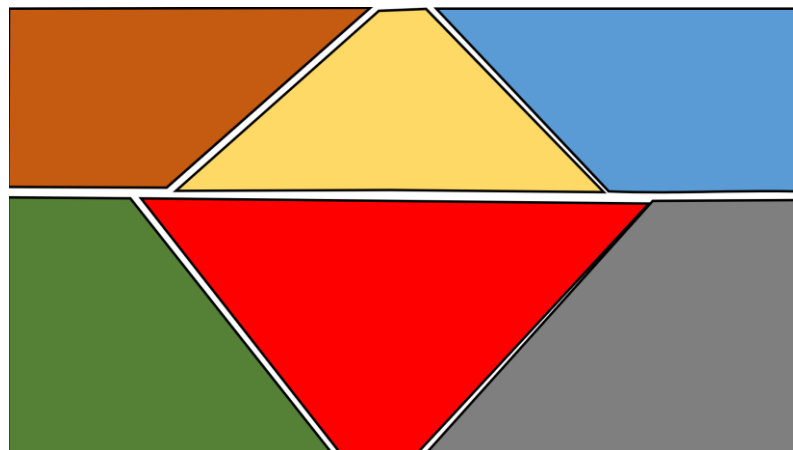
3. Tahapan Evaluasi:

Pada tahapan evaluasi ini dilakukannya dengan cara melihat dari kemampuan guru RA Miftahul Jannah sejauh mana sudah paham dan menguasai teknologi terutama powerpoint untuk membuat layout komik digital.

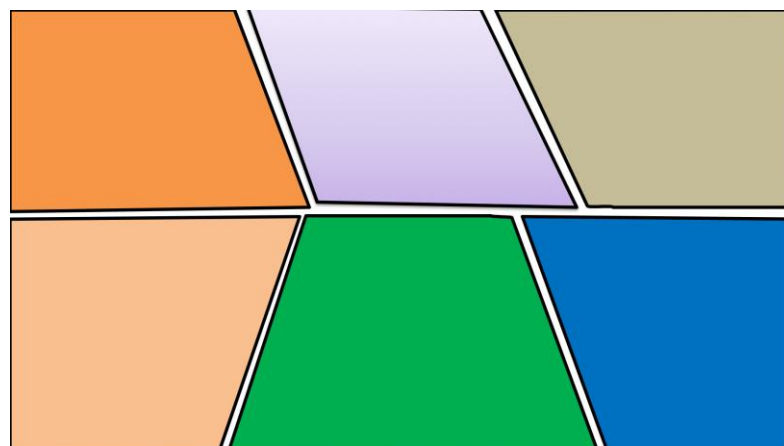
Temuan dan Pembahasan

Pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 30 Mei-28 Juli 2021 dan bertempat dilingkungan sekolah RA Miftahul Jannah Des. Wanakerta. Memberikan dampak yang begitu besar bagi guru sebagai peserta pelatihan “Pembuatan Layout Komik Digital menggunakan Microsoft powerpoint untuk mengembangkan kemampuan teknologi bagi seorang Guru”. Kemampuan guru menggunakan powerpoint ini sebelumnya hanya sekedar tahu saja dan mengetahui powerpoint digunakan untuk presentasi, setelah dilakukan kegiatan pelatihan ini kemampuan guru dalam menggunakan teknologi terutama powerpoint sudah cukup bisa dipahami dan guru bisa mengimplementasikannya.

Pembuatan layout komik digital bagi guru di RA Miftahaul Jannah ini memberikan kebebasan kepada guru untuk mendesain layout komik yang dapat membantu menambah semangat dan menarik perhatian anak. Sebetulnya, banyak berbagai cara yang dapat dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik diantaranya dengan meningkatkan sarana dan prasana Pendidikan. Dengan berkembangnya zaman, proses pembelajaran sudah berkembang dan menjadi tuntunan untuk guru menjadi kreatif dalam meningkatkan sarana dalam proses pembelajaran.



Gambar 7 Hasil Produk layout komik digital oleh guru 1



Gambar 8 Hasil Produk layout komik digital oleh guru 2

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian mengenai pembuatan layout komik digital ini, ketika guru sudah membuatnya pada powerpoint, lalu template tersebut diberikan kegiatan dan

gambar yang dapat menarik perhatian anak. Penambahan aksesoris tersebut dipindahkan pada google slide. Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran terbaru dan dapat menarik perhatian peserta didik. Dalam komik digital yang dibuat oleh guru ini merupakan komik digital interaktif dapat mengaktifkan kegiatan-kegiatan pembelajaran berbasis teknologi seperti kegiatan games dan menonton video. Pembuatan komik digital selanjutnya yaitu dengan mengaktifkan pada google slides dan memasukkan link kegiatan pembelajaran. Menurut Hofstetter dalam (Suyanto, 2005:21) menjelaskan “pemanfaatan komputer untuk membuat serta menggabungkan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (video atau animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi serta berinteraksi.” Dengan adanya komik digital yang dapat diterapkan di sekolah serta bisa meningkatkan kemampuan guru untuk terus mengikuti perkembangan zaman, dan menjadikan salah satu solusi untuk mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran di masa kini. Pelatihan pembuatan layout komik digital

Kesimpulan

Dengan adanya kegiatan pelatihan bagi guru untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan membuat layout komik digital menggunakan powerpoint di RA Miftahul Jannah memiliki dampak yang begitu besar dalam upaya meningkatkan kemampuan teknologi bagi guru untuk membuat pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital. Sehingga guru dapat menciptakan suasana yang baru dan kekinian yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja. Guru dapat mengenalkan pembelajaran berbasis teknologi kepada peserta didik dengan mengenalkan komik digital. Diharapkan kegiatan pelatihan ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan di sekolah selanjutnya, sehingga guru bisa membuat berbagai macam layout komik digital yang beragam dan menarik perhatian peserta didik agar membantu dalam proses pembelajaran yang terbaru.

Daftar Pustaka

- Anang, N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dengan Video dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK 1 Piri 1 Yogyakarta*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/26159/>
- Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 123-129. Retrieved from <http://www.jurnalmudiraindure.com/wp-content/uploads/2017/04/PERAN-DAN-FUNGSI-TEKNOLOGI-DALAM-PENINGKATAN-KUALITAS-PEMBELAJARAN.pdf>
- Firdaus, L. (2006). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 61-85. Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/7975>
- Kemendikbud. (2007). *Permendikbud No16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Maway, & Mey. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Cartoon Story Maker dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14-18. Retrieved from <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160>
- Memolo, T. (2019). Pengembangan Komik Digital Berbantuan QR Code Materi Rata-Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Seminar Nasional Edusainstek*, (pp. 470-481). Semarang.
- Poewanti, J. I., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 265-271. doi:10.30595/jppm.v2i2.2296
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yusrizal, Intan, S., & Nurhaidah. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126-134. Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/4573>