

Pelatihan Pembuatan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi bagi Guru PAUD di Kota Ternate

Nurhamsa Mahmud¹, Rita Samad², Rosita Wondal*³, Ana Safitri⁴, Ikmal Muhammad⁵

^{1,2,3,4}PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

⁵Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

*e-mail: nurhamsaaca@gmail.com¹, ritasamad5@gmail.com², rositawondal80@gmail.com³

Abstrak

Pengabdian ini dilatarbelakangi dari analisis situasi kesulitan anak dalam memahami beberapa huruf, dan ditemukan bahwa guru sulit mengajarkan anak dalam membedakan huruf yang mirip seperti: 'b, p, d, q, w, m. Guru cenderung menggunakan media papan tulis, kartu sehingga membuat anak menjadi jenuh dengan media yang berulang-ulang dipakai, tanpa ada modifikasi/kreativitas dari guru untuk menciptakan media yang menarik, sesuai dengan era digitalisasi 4.0 yang cenderung membuat anak tidak bosan dalam proses pembelajaran. Perlu adanya pendampingan dan pelatihan terkait suatu pelatihan pembuatan media e-komik berbasis literasi numerasi bagi guru PAUD di Pembina 7 Kota Ternate sehingga dapat membantu permasalahan dalam kesulitan belajar anak PAUD yang sesuai dengan cara belajar anak yakni pembelajaran yang menyenangkan dengan memvisualisasikan konten yang diajarkan lebih hidup dan bermakna sehingga anak mudah mengingat konten pembelajaran yang sulit dijelaskan dengan media biasa. Metode yang digunakan dalam program pelatihan ini adalah dengan melakukan workshop atau lakokarya untuk sekolah sasaran dari narasumber profesional dan praktisi profesional. Hasil Program pengabdian ini menunjukkan bahwa program pengabdian ini sangat bermanfaat dan memberikan update pengetahuan dan keterampilan bagi guru-guru pada sekolah mitra PAUD Pembina 7 Kota Ternate untuk dapat membuat media e-komik berbasis literasi numerasi, sehingga guru dapat membuat konten pembelajaran yang sesuai dengan kesulitan yang ditemukan dikelas.

Kata kunci: Guru PAUD, Literasi Numerasi, Media E-Komik

Abstract

This service was motivated by an analysis of the situation of children's difficulties in understanding several letters, and it was found that teachers had difficulty teaching children to differentiate similar letters such as: 'b, p, d, q, w, m. Teachers tend to use whiteboards and cards, which makes children bored with media that is used repeatedly, without any modification/creativity from the teacher to create interesting media, in line with the era of digitalization 4.0 which tends to prevent children from getting bored in the learning process. There is a need for assistance and training related to training in creating e-comic media based on numeracy literacy for PAUD teachers in Pembina 7 Ternate City so that it can help with the problems of PAUD children's learning difficulties in accordance with children's way of learning, namely fun learning by visualizing the content being taught in a more vivid way. and meaningful so that children can easily remember learning content that is difficult to explain using ordinary media. The method used in this training program is to conduct workshops or workshops for target schools from professional resource persons and professional practitioners. The results of this service program show that this service program is very useful and provides updated knowledge and skills for teachers at PAUD Pembina 7 Ternate City partner schools to be able to create e-comic media based on numeracy literacy, so that teachers can create learning content that suits their difficulties. found in class.

Keywords: E-Comics Media, ECE Teachers, Numeracy Literacy

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru, dimana anak lebih mudah dalam memahami konten yang sedang diajarkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar (Nurfadhillah, 2021). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini merupakan semua hal yang dapat digunakan sebagai

penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi, selanjutnya media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga media yang digunakan dapat memotivasi dan memberikan kemudahan akan pemahaman dari peserta didik, media pembelajaran yang dirancang juga harus menarik perhatian dan memotivasi minat peserta didik (Arifudin, 2021).

Guru perlu kreatif, inovatif serta kekinian dengan penggunaan digitalisasi di dalam proses pembelajaran dikelas. Tapiyah (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan membaca kurang variatif sehingga anak-anak kurang termotivasi dalam belajar membaca. Guru dituntut untuk mencari solusi dalam penggunaan media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam mengembangkan minat baca anak, agar anak merasa tertarik serta terbiasa dengan kegiatan membaca sejak dini. Arsitawati dkk, (2020) mengungkapkan bahwa Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa gemar membaca komik. Di Indonesia Komik merupakan salah satu bacaan yang populer. Dengan media e-komik yang sangat disukai anak dan dapat dengan mudah diakses dimana saja dan kapan saja, membuat anak dapat belajar tentang konten yang sulit diajarkan oleh guru maupun orang tua di rumah. Penelitian terdahulu lebih menekankan e-komik yang bernuansa pengembangan nilai karakter. Namun masih jarang ekomik yang dibuat dalam pengembangan kognitif khususnya pada alfabet yang sulit dipahami oleh anak. Permasalahan yang terjadi yakni kemampuan anak dalam memahami literasi numerasi khususnya pada kesulitan anak dalam memahami beberapa huruf, ditemukan bahwa guru sulit mengajarkan anak dalam membedakan huruf kecil b, d dan p. Anak cenderung menukar dan sekedar menebak ketiga huruf tersebut sehingga penyebutannya salah atau terbalik seperti menyebutkan huruf 'b' dengan sebutan huruf 'd' dan sebaliknya. Hal ini membutuhkan kemampuan guru untuk berinovasi dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan era 4.0 serta sesuai dengan minat anak kekinian. Sehingga dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan di jenjang PAUD, oleh sebab itu merasa penting untuk membantu para guru dalam memahami cara pembuatan media e-komik sehingga pelatihan pembuatan media e-komik berbasis literasi numerasi bagi guru PAUD di Kota Ternate perlu dilakukan.

Yusiana Ulfa (2022) menemukan Hasil uji lapangan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media e-comic efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aini Indriasih (2023) mengungkapkan dalam temuan penelitiannya bahwa media pembelajaran ecomic efektif digunakan untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Media e-comic secara kualitatif dapat meningkatkan kecakapan hidup dan memudahkan belajar anak, menarik perhatian anak serta merangsang anak untuk mengingat konten materi lebih mudah. Adapun solusi yang dilakukan dalam program pengabdian ini adalah pelatihan dan lokakarya pembuatan media e-komik berbasis literasi numerasi di PAUD Pembina 7 Kota Ternate, dapat membantu permasalahan dalam kesulitan belajar khususnya kemampuan membedakan huruf kecil; b, d dan p dengan bantuan aplikasi canva yang mudah untuk diaplikasikan oleh guru.

Kemitraan terjalin melalui pelaksanaan program PKM FKIP tahun 2024. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pembuatan media e-komik berbasis literasi numerasi dengan pelatihan bagi guru PAUD.

2. METODE

2.1. Waktu dan Tempat

Program ini berlangsung selama 4 bulan yaitu dari bulan April sampai dengan Juli 2024. Lokasi pengabdian di TK Negeri Pembina 7 terletak di Kelurahan Tubo, kecamatan Ternate Utara, Kota Ternate Provinsi Maluku Utara..

2.2. Prosedur Kerja

Langkah-langkah pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dapat dideskripsikan sebagai berikut: (1) melakukan koordinasi dengan sekolah sasaran pelatihan dan narasumber PKM; (2) Pembuatan video tutorial (3) pelaksanaan pelatihan pembuatan media e-komik berbasis literasi numerasi bagi sekolah sasaran TK Pembina 7 Kota Ternate; (3) Bentuk evaluasi pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta setelah selesai penelitian. Metode analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif terkait efektifitas pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan TK Pembina 7 Kota Ternate dalam upaya peningkatan kreativitas guru dalam pembuatan media e-komik berbasis literasi numerasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan lokakarya yang dilakukan dengan memberikan materi tentang pembuatan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi, setelah guru menerima materi, guru dibimbing untuk dapat mencoba membuat sendiri Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi. Jika guru mengalami kesulitan, guru dapat melihat video tutorial yang disiapkan sehingga tidak mengalami kesulitan jika penyampaian pelatihan terasa lebih cepat. Setelah pelatihan, tim pengabdian memberikan kuesioner yang akan diisi sebagai evaluasi respon peserta lokakarya dalam kegiatan pelatihan berlangsung.

Hasil program pengabdian kepada masyarakat ini khususnya program pengabdian kepada masyarakat peningkatan kemampuan guru PAUD Pembina 7 Kota Ternate dalam pembuatan media e komik dapat dijelaskan kemanfaatannya sebagai berikut: 1) program pengabdian kepada masyarakat pembuatan media e komik guru PAUD Pembina 7 Kota Ternate perlu dilaksanakan sebagai penyegaran dan update pengetahuan dan keterampilan yang menunjang kompetensi pedagogik guru untuk berkreasi menciptakan media pembelajaran digital berbasis literasi numerasi ; 2) jenis materi pelatihan media e komik bagi guru PAUD Pembina 7 sesuai dengan kebutuhan guru.

Pelatihan pembuatan media video e komik berbasis literasi numerasi bagi guru PAUD di Kota Ternate khususnya pada PAUD Pembina 7 ini sangat penting dan bermanfaat karena memberikan pemahaman serta keterampilan terkait dengan pembuatan media berbasis digital berupa e komik yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam memahami konten-konten pembelajaran yang sulit dipahami khususnya literasi dan numerasi. Dengan pelatihan ini, guru dapat berkreasi membuat konten pembelajaran dengan media Video. Media ini, dapat membantu para guru dalam proses pembelajaran guna mengajarkan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan yang dilakukan di PAUD Pembina 7 Kota Ternate:



Gambar 1. Pelatihan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi



Gambar 2. Praktek Pembuatan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi

Pada kegiatan ini yang menjadi sasaran dan obyek pelatihan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru PAUD Pembina 7 Kota Ternate. Seseorang dapat melakukan suatu pekerjaan sesuai standar ketika mengikuti pelatihan yang merupakan proses pembelajaran yang melibatkan perolehan keterampilan guna meningkatkan kinerja tenaga kerja sehingga (Suryana & Hendris, 2019). Pelatihan (*training*) dimaksudkan untuk memperbaiki penguasaan berbagai keterampilan dan teknik pelaksanaan kerja tertentu, terinci dan rutin (Wiyati dkk, 2021). Kusumayanti dkk, (2019) mengemukakan bahwa media pelatihan adalah usaha untuk memperbaiki performansi pekerja yang sedang menjadi tanggungjawabnya. Menurutnya istilah pelatihan sering disamakan dengan istilah pengembangan, perbedaannya kalau pelatihan langsung terkait dengan performansi kerja pada pekerjaan yang sekarang. Sasaran yang ingin dicapai dan suatu program pelatihan adalah guru dapat memahami dan membuat video e komik sehingga proses pembelajaran dapat dibantu dengan media video e-komik untuk memvisualisasikan konten yang sulit dipahami oleh anak.

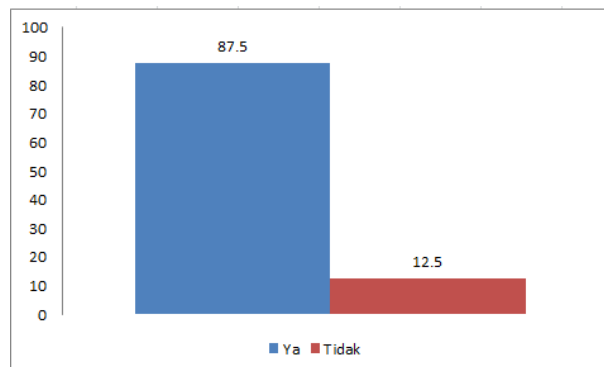
Hasil Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah respon dan feedback responden pelatihan pembuatan media media e-komik berbasis literasi numerasi bagi sekolah sasaran pelatihan TK Pembina 7 Kota Ternate dengan jumlah responden 8 orang, berikut:

Tabel 1. Feedback Responden

No	Pertanyaan	Pilihan Respon	
		Ya	Tidak
1	Apakah materi pelatihan diperlukan oleh guru?	100%	0
2	Materi yang diberikan narasumber sangat mudah dipahami?	100%	0
3	Narasumber sangat professional dalam memberikan pelatihan?	100%	0
4	Materi yang dilatihkan apakah sesuai dengan kebutuhan?	100%	0
5	Apakah Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi dapat membantu guru dalam membuat konten komik pada materi lainnya?	87.5%	12.5%
6	Apakah guru dapat menerapkan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi dalam kegiatan pembelajaran?	87.5%	12.5%
7	Apakah pelatihan ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran di kelas?	100%	0
8	Apakah materi pelatihan dapat memecahkan permasalahan di kelas?	62.5%	37.5%
9	Apakah video tutorial narasumber dapat dipahami dengan mudah?	100%	0
10	Apakah materi sesuai dengan perkembangan digitalisasi 4.0?	100%	0

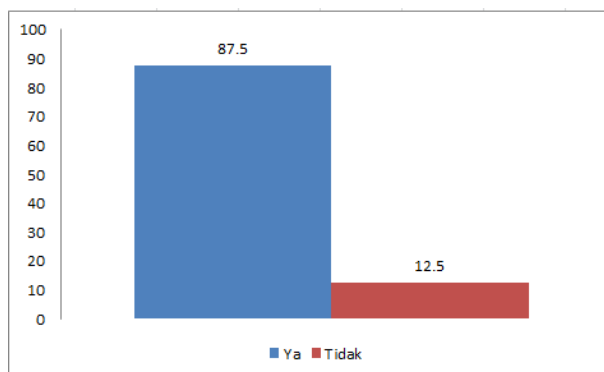
Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa secara umum materi pelatihan pembuatan media media e-komik berbasis literasi numerasi sudah efektif kemanfaatannya berdasarkan indikator prosentasi respon responden. Materi yang diberikan oleh narasumber dapat diterima dengan baik dan jelas dengan narasumber yang profesional sesuai dengan kebutuhan guru-guru di PAUD Pembina 7, dapat membantu guru dalam pengembangan pembelajaran dikelas. Adapun jawaban responden tersebut sebagai berikut:

Pada butir pertanyaan: 'Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi dapat membantu guru dalam membuat konten komik pada materi lainnya', terdapat 1 dari 8 guru (12.5%) masih merasa kesulitan dalam membuat media e komik. Dalam kuesioner, guru dengan inisial 'HB' menjelaskan bahwa ini merupakan pelatihan pertama yang diikutinya sehingga guru 'HB' merasa kesulitan dalam mencoba membuat video e-komik pada materi lainnya. Berikut presentasi respon guru:



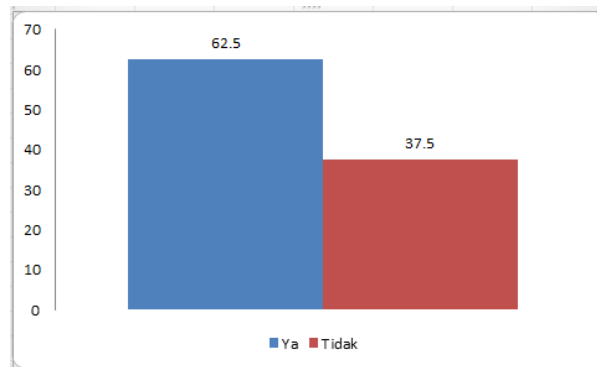
Gambar 3. Respon Guru Dalam Membuat Konten Komik Pada Meteri Lainnya

Butir pernyataan 'guru dapat menerapkan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi dalam kegiatan pembelajaran,' terdapat 1 dari 8 guru (12.5%) masih merasa kesulitan dalam menerapkan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kuesioner, guru dengan inisial 'HB' menjelaskan bahwa masih menemukan kesulitan untuk menerapkan Media E-Komik Berbasis Literasi Numerasi dalam kegiatan pembelajaran karena belum terbiasa menerapkannya. Berikut presentasi respon guru:



Gambar 4. Penerapan Dalam Kegiatan Pembelajaran

Butir pernyataan 'materi pelatihan dapat memecahkan permasalahan dikelas,' terdapat 3 dari 8 guru (37.5%) mengungkapkan dalam kuesioner, guru dengan inisial 'DM, FI, dan NK' menjelaskan bahwa terdapat beberapa anak yang tidak fokus dalam melihat tayangan video. Ketiga guru tersebut cenderung ragu dengan beberapa anak dikelasnya yang tidak terlalu tertarik melihat tayangan video. Berikut presentasi respon guru:



Gambar 5. Pemecahan Permasalahan Dikelas

Pada kegiatan PKM melalui pelatihan pembuatan media video e komik berbasis literasi numerasi guru PAUD di Kota Ternate khususnya pada PAUD Pembina 7 ini telah dilakukan evaluasi respon dan ditemukan bahwa materi yang diberikan dibutuhkan oleh guru dan guru dapat menerapkannya di kelas. Selain itu, video tutorial telah dibuat dan diberikan kepada guru untuk dipelajari secara berlanjut jika didalam pelatihan guru menemukan kesulitan-kesulitan dalam mengikuti tahapan pembuatan video e-komik. dengan pelatihan ini, terasa menarik bagi anak dengan guru memberikan video yang telah di kreasikannya kepada orang tua melalui aplikasi *WhatsApp* dan anak dapat melihat tayangan media e-komik dengan berulang-ulang sehingga konten yang diajarkan, dapat diingat, dimengerti oleh anak.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM telah dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik dari lembaga sekolah sasaran PAUD Pembina 7 serta tim peneliti. Hasil kegiatan ini memberikan dampak peningkatan kemampuan guru PAUD Pembina 7 Kota Ternate untuk terampil dalam membuat media video e komik berbasis literasi numerasi yang berimplikasi pada peningkatan mutu pendidikan anak usia dini dalam proses pembelajaran. Guru mendapat sejumlah keterampilan dalam membuat konten-konten pembelajaran yang bermakna guna menunjang proses pembelajaran di kelas. Kelemahan dari kegiatan ini yakni terdapat seorang guru yang tidak mengikuti. Namun video tutorial pembuatan e komik dapat dipelajari lebih mendalam sehingga semua guru dapat memiliki pemahaman serta keterampilan yang sama dalam membuat video pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Khairun yang telah memberikan Dana Hibah PKM melalui DIPA FKIP Universitas Khairun tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin Opan, Eka Setiawati, Dewi Nur Chasanah, Novita Maulidya Jalal, Minhatul Ma'arif, 2021. Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Widina Bhakti Persada Bandung
- Aini Indriasih, 2023. Digital Comic Developmentto Improve Life Skillsin Early Children. Jurnal: Buana Pendidikan. Volume 19 No. 1 (2023)
- Arsitawati N.K.S.D. 1, I.G.P. Suharta, M. Juniantari, 2020. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia Vol. 9 No. 2, Tahun 2020.

- Kusumayanti, H., Paramita, V., Amalia, R., Novela, G., & Rhamvy, I. (2019). Pelatihan Keterampilan Pembuatan Softener Pakaian Bagi Ibu-Ibu Pkk Di Desa Kangkung, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 1(2), 112–115.
- Nurfadhillah Septi, 2021. *Media Pembelajaran*, CV Jejak, Sukabumi, Jawa Barat
- Suryana, N., K. & Hendris. (2019). Pemberdayaan Kelompok Wanita Tani Dalam Pemanfaatan Pekarangan Di Desa Lapri Kabupaten Nunukan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 45-49.
- Tapiah Lusiana A. Ma, Rikha Surtika Dewi, Maesaroh Lubis. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. Volume1 (1), page.34-39
- Turyani Sri Mayrawati Eka, dan Rosita Wondal, 2018. *Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Pedoman Pembelajaran Bagi Pendidik, Praktisi Pendidikan Dan Orang Tua*, Chivita Books: Bantul, Yogyakarta.
- Wiyati, R., Maryanti, S., & Thamrin, M. (2021). Motivasi Ibu Rumah Tangga Untuk Usaha Rumahan Saat Masa Pandemi Covid 19 Di Kelurahan Tobekgodang Pekanbaru. *Ejournal.Kompetif.Com*, 05(03), 215–222.
- Yusiana, U. 2022. Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2 (1), 23 - 33.

Halaman Ini Dikосongkan