



Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *E-Comic* bagi Guru SD Se-Candisari Kota Semarang

Rina Dwi Setyawati*, Ali Shodiqin, Agnita Siska Pramasdyahsari, Dhian Endahwuri

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Semarang
Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232, Indonesia

*e-mail korespondensi: rinadwisetyawati@upgris.ac.id

Pengiriman: 4 Mei 2021; Diterima: 23 Mei 2021; Publikasi: 30 Mei 2021

DOI: <https://doi.org/10.31629/anugerah.v3i1.3284>

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan melatih guru Sekolah Dasar (SD) membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Comic Life 3*. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan demonstrasi melalui pelatihan daring secara *synchronous* dan *asynchronous*. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 56 peserta yang merupakan guru-guru SD se-Candisari kota Semarang. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan keterserapan pelatihan adalah angket yang diisi oleh peserta seusa mengikuti program pelatihan. Tingkat keberhasilan dan keterserapan pelatihan diukur dalam beberapa indikator sebagai berikut kegiatan pelatihan menjadi satu solusi permasalahan pembelajaran daring bagi guru SD di era pandemi sebesar 66,1 % peserta menyatakan setuju dan 33,9 % peserta menyatakan sangat setuju; materi dalam kegiatan pelatihan dapat diimplimentasikan dengan mudah untuk pembelajaran sebesar 28,6% peserta menyatakan sangat setuju dan 67,9% peserta menyatakan setuju; penyampaian materi kegiatan pelatihan dapat dipahami dengan baik sebesar 30,4% peserta menyatakan sangat setuju dan 69,6% peserta menyatakan setuju; kegiatan pelatihan bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran daring sebesar 30,4 % peserta menyatakan sangat setuju dan 69,6% peserta menyatakan setuju; pembuatan story line dan comic life mudah dikerjakan sebagai bentuk pelatihan dari materi yang telah di sampaikan sebelumnya sebesar 28,6% peserta menyatakan sangat setuju dan 67,9% peserta menyatakan setuju.

Kata kunci: media pembelajaran; *e-Comic*; aplikasi; *comic life 3*, guru SD

Abstract

This program aims to train the elementary school teachers to create the learning media using the Comic Life 3 application. The method used is that the lecturing and demonstration method through online training. This training program was attended by 56 participants who were elementary school teachers throughout Candisari, Semarang city. The instrument used to determine the level of success and absorption of training is a questionnaire which is filled out by participants after attending the training program. The level of success and absorption of training is measured in several indicators as follows: training activities become a solution to online learning problems for elementary school teachers in the pandemic era: 66.1% of participants agreed and 33.9% of participants strongly agreed; the material in the training activities can be implemented easily for learning: 28.6% of participants stated strongly agree and 67.9% of participants agreed; the delivery of training activity material can be well understood: 30.4% of participants stated strongly agree and 69.6% of participants agreed; the training activities are useful and in accordance with the needs of teachers in carrying out online learning activities: 30.4% of participants stated strongly agree and 69.6% of

participants agreed; making story lines and comic life is easy to do as a form of training from the material that has been conveyed previously: 28.6% of participants stated strongly agree and 67.9% of participants agreed.

Keywords: learning Media; e-Comic; application; comic life 3, elementary school teacher

Pendahuluan

Kualifikasi dan kompetensi guru sudah diatur dalam Undang-undang RI Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Adanya undang-undang ini diharapkan memberikan suatu kesempatan bagi guru untuk meningkatkan profesionalismenya melalui pelatihan-pelatihan yang diadakan di forum ilmiah. Akan tetapi ada beberapa kendala yang masih dihadapi guru dalam meningkatkan keprofesionalannya, salah satunya adalah penguasaan teknologi. Kendala utama yang dihadapi mitra yaitu guru SD Candisari adalah penguasaan ICT yang belum maksimal. Hal tersebut merupakan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah menyatakan bahwa teknologi yang digunakan hanya aplikasi *moodle* dan *google form*. Belum mengetahui media pembelajaran yang menarik untuk anak sekolah dasar. Hairuddin (2019) meneliti bahwa bahwa pembinaan kepala sekolah dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajarannya. Kepala sekolah terus memberi motivasi kepada guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses penyampaian pesan edukatif berupa materi belajar dari sumber belajar (guru) kepada pembelajar (siswa). Penyampaian pesan membutuhkan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan media dirasa sangat penting guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan mampu menguasai penggunaan media, khususnya media yang berbasis IT. Media *e-comic* bisa menjadi salahsatu pilihan media pembelajaran yang menarik. Lazarusli dkk (2015) menyatakan bahwa media e-comik praktis digunakan dilihat dari mudah dilaksanakan dan menarik bagi siswa. Indriyani (2019) juga mengatakan pentingnya peran media pembelajaran terhadap perkembangan kemampuan stimulus siswa dalam berpikir kognitif. Sehingga peran guru sangat dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai. Namun, dalam pemilihan media pembelajaran ini harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru. Pada pembelajaran sekolah dasar perlu selalu ada inovasi pembelajaran karena memengaruhi motivasi belajar sejak dini. Namun, masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal seperti yang diungkapkan Syukur (2014) menyatakan bahwa 34,95% guru Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas kurang menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. Nurrita (2018) menyatakan media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa.

Information and Communication Technology (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke yang lainnya. *E-Learning* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-Learning* menurut Clark & Mayer (2016) mempunyai ciri-ciri antara lain 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran, 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran, 3) menggunakan elemen media seperti kata-kata atau gambar-gambar untuk menyampaikn materi pembelajaran dan 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*). Menurut Rusman dkk (2011) *e-learning* memiliki karakteristik antara

lain 1) *interactivity* (interaktivitas), 2) *independency* (kemandirian), 3) *accessibility* (aksesibilitas), (d) *enrichment* (pengayaan). *E-Learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *E-Learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009:169). Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran. Nurrita (2018) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa. *E-Comic* merupakan bagian dari *e-learning* yang bisa digunakan.

Pelatihan terhadap guru –guru sangat penting dengan perkembangan Teknologi. Funny (2020) dalam pengabdianya berhasil membantu guru dalam membuat perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Kadarisma (2019) berhasil meningkatkan kemampuan guru-guru sebesar 28,2 % dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT melalui pelatihan. Pengabdian Asdar (2020) menghasilkan bahwa 100% guru SD 028 Pekkabata belum pernah menggunakan media komik dan 99% memberikan responss positif. Novitasari (2021) dalam pengabdianya memberikan pelatihan pembuatan komik strip bagi guru SD juga mampu memberikan alternative media pembelajaran bagi guru. Susanti (2020) dalam pelaksanaan pelatihan penyusunan bahan ajar berbasis multimedia bagi guru SD memberikan respons 97,22 % bahwa pelatihan tersebut bermanfaat. *E-comic* merupakan bagian dari *teknologi* yang bisa dikembangkan oleh guru. Sehingga pengabdian ini memilih pengabdian menggunakan *e-comic* melalui aplikasi *comic life 3* untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Media *E-comic* sangat penting bagi guru SD karena karakteristik anak SD mempunyai perkembangan kognitif tahap operasional konkret. Negara (2014) menyampaikan bahwa menurut piaget perkembangan kognitif anak SD masih pada hal-hal yang bersifat konkret sehingga bisa dibantu dengan media komik. Menurut Negara (2014) komik adalah kumpulan gambar yang bisa memberikan informasi kepada pembacanya. Dengan perkembangan teknologi komik pembelajaran ini bisa juga menjadi komik elektronik. Sudjana dan Rivai (2007) menyatakan bahwa *e-comic* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan karena penampilannya yang menarik, biasanya disebut komik elektronik atau komik digital.

Penerapan *E-comic* dalam pembelajaran bisa melatih ketrampilan berpikir kritis siswa yang merupakan salah satu ketrampilan abad 21 sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Rasiman dan Agnita (2014). Selain kecakapan abad 21 kurikulum 2013 mengharapkan pembelajaran yang berlangsung dapat mengintegrasikan karakter. Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadikan pendidikan karakter sebagai platform pendidikan nasional untuk membekali peserta didik sebagai generasi emas tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan pada masa depan. Media pembelajarn *e-comic* pembelajaran juga bisa dintegrasikan karakter. Buchori dan Setyawati (2015) menyatakan bahwa dengan adanya integrasi karakter pada *e-comic* dapat meningkatkan nilai nilai karakter siswa. Peningkatan nilai-nilai karakter tersebut diketahui melalui observasi pembelajaran.

Harapan yang diinginkan dari pengabdian ini adalah guru mendapatkan alternative media yang menarik dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru SD. Melalui *e-comic* dapat mengajar konsep sesuai tema yang dipilih sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai. Sukirman (2012) menyatakan komik mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali. *E-comic*. Komik dapat menjadikan cerita sebagai penyampaian konsep melalui cerita sehingga siswa akan terasa menyenangkan membaca. Daryanto (2016) menyampaikan bahwa dengan komik pembelajaran dapat meningkatkan minat baca siswa. Sehingga program kemitraan masyarakat (PKM) ini pengusul bermitra dengan guru SD

Candisari dengan menentukan tujuan pengabdian adalah (1) melatih guru-guru SD membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Comic Life 3*, (2) menghasilkan komik pembelajaran, dan (3) mengetahui daya serap dan kepuasan peserta pelatihan.

Metode

Rencana awal tim pengabdian adalah kegiatan Luring dengan peserta yang mengikuti kegiatan adalah 15 peserta di gugus Argokawi Candisari saja. Namun karena antusiasme dari guru-guru SD peserta yang hadir menjadi 56 peserta dari guru-guru SD Se-Candisari Kota Semarang. Tim pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode pelatihan secara daring. Hal tersebut disebabkan dari data yang diperoleh dari <https://siagacorona.semarangkota.go.id/> masih terjadi peningkatan kasus positif dan meninggal karena Covid-19. Tim pengabdian memberikan bimbingan, arahan dan bantuan kepada peserta pelatihan. Pada kegiatan pelatihan ini Tim pengabdian juga memberi kesempatan bertanya jika ada yang kurang paham. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan secara daring ini adalah sebagai berikut:

1) Metode Ceramah dan Tanya jawab.

Metode ini digunakan dalam menjelaskan materi kebijakan pembelajaran jarak jauh di era pandemi dan manfaat ICT dalam pembelajaran.

2) Metode Demonstrasi.

Tim menjelaskan dan mendemonstrasikan mengenai pembuatan *story line* media pembelajaran komik dan cara pembuatan komik pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Comic Life 3*. Metode ini dilakukan tahap demi tahap agar peserta dapat mengikuti dengan baik proses dari pembuatan *story line* dari komik yang akan dibuat dan komik pembelajarannya. *Comic Life 3* adalah *software* untuk membuat komik digital. Bisa diakses pada <http://plasq.com/apps/comiclifemacwin/>.

Prosedur kerja untuk mendukung realisasi metode yang ditawarkan pertama yaitu tim PKM komunikasi dengan Guru SD Candisari. Kedua tim koordinasi terkait permasalahan prioritas mitra. Ketiga tim PKM merancang kegiatan bersama mitra. Keempat mengadakan pelatihan. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program PKM yaitu kesediaan mitra berupa surat pernyataan untuk bersedia mengikuti pelatihan yang dilaksanakan ditandatangani oleh perwakilan dari ketua gugus Argokawi Candisari Kota Semarang. Analisis evaluasi dalam kegiatan ini terdiri dari analisis evaluasi persiapan, proses, dan hasil dari pelatihan pembuatan media E-Learning menggunakan *Comic life 3*.

1. Evaluasi Persiapan

- a. Surat permintaan dari tim pengabdian UPGRIS kepada mitra untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran media pembelajaran *ComicLife3*
- b. Tim pengabdian UPGRIS mencari literature yang berkaitan dengan media *ComicLife3*
- c. Tim Pengabdian UPGRIS mengurus kelengkapan administrasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat termasuk surat tugas dari LPPM Universitas PGRI Semarang
- d. Tim pengabdian UPGRIS menyiapkan proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berisi perencanaan kegiatan, materi, media, serta rencana penggunaan anggaran yang telah dilampirkan.
- e. Tim pengabdian UPGRIS melakukan kontrak waktu dengan mitra.
- f. Tim pengabdian UPGRIS menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan pelatihan.
- g. Tim pengabdian UPGRIS memastikan kesiapan mitra untuk mengikuti kegiatan pelatihan. Menyetujui perubahan dari rencana awal luring menjadi daring.

2. Evaluasi Proses

- a. Tim pengabdian menyampaikan materi dengan metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi.

- b. Mitra kooperatif dan aktif selama mengikuti kegiatan dan dapat mempraktikkan materi yang disampaikan

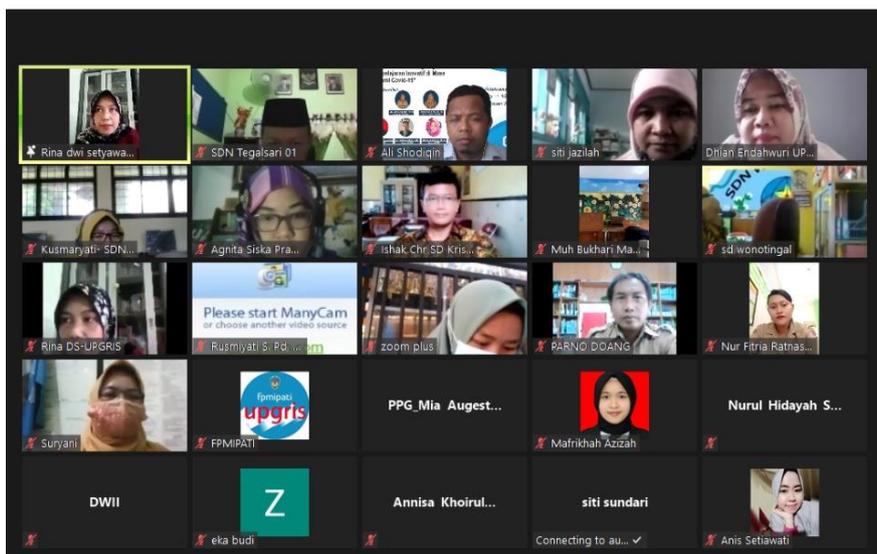
3. Evaluasi Hasil

Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa 96,5 % peserta pelatihan dapat mempraktikkan pembuatan media pembelajaran e-learning yaitu media pembelajaran *e-comic*.

Setelah kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *e-learning* terlaksana dengan baik bahkan peserta terlihat antusias dan mengharapkan kegiatan lain, maka dari itu direncanakan akan ada kegiatan berkelanjutan. Rencana tindak lanjut ini adalah kegiatan pelatihan Hak Kekayaan Intelektual dari komik-komik pembelaaran yang sudah dibuat.

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian Kemitraan masyarakat (PKM) *Blended Learning* bagi Guru SD dalam Pembelajaran Inovatif pada masa Pandemi Covid 19 oleh Dosen Universitas PGRI Semarang ini dilaksanakan bersama mitra SD Se-Candisari Kota Semarang. Pengabdian Kemitraan masyarakat (PKM) ini dilaksanakan selama empat hari pada tanggal 11, 15, 16 dna 17 Februari 2021 melalui daring. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan bantuan media *zoom* dan *whatschap*.



Gambar 1. Antusias peserta mengikuti pelatihan walaupun secara virtual karena pedemi covid

Materi yang di berikan ke peserta sebagai berikut sebagai berikut: (1) Kebijakan Pembelajaran Jarak jauh pada masa Pandemi, (2) Manfaat ICT dalam pembelajaran, (3) Pembuatan Story board media pembelajaran komik, (4) Mengenal Aplikasi media pembelajarn komik menggunakan aplikasi *Comic life 3*, dan (5) Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Komik. Struktur materi dan pemateri bisa dilihat di tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1

Struktur Materi Program Pelatihan PKM Blended Learning bagi Guru SD

NO	MATERI	Pemateri	WAKTU
1	Kebijakan Pembelajaran Jarak jauh pada masa Pandemi	Dharsimah, S.Pd. M.Pd.	2
2	Manfaat ICT dalam pembelajaran	Ali Shodiqin, S.Si. M.si	2
3	Pembuatan Story line media pembelajaran komik	Dhian Endahwuri, S.Pd.,M.Pd.	4
4	Mengenal Aplikasi media pembelajarn komik menggunakan aplikasi <i>Comic life 3</i>	Agnita Pramadyahsari, S.Pd.,M.Pd,M.Sc.	4
5	Pembuatan Media Pembelajaran Komik	Rina Dwi S, S.Pd. M.Pd.	4
6	Praktik Pembuatan <i>Story Line</i> dan Media E-komik	Tim PkM	14
JUMLAH			30 JP

Peserta mengikuti dengan saksama dari setiap proses pembuatan *story line* dan komik pembelajaran menggunakan aplikasi *Comic Life 3*. Harapan tim pengabdian adalah mampu memotivasi peserta untuk menggunakan komik pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Ariesta dan Kusumawati (2018) mengatakan media pembelajaran komik berbasis masalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Gambar 2 dan gambar 3 merupakan contoh *story line* dan komik pembelajaran yang dibuat oleh peserta.

Media Pembelajaran Komik
 Topik : Kelas II Tema 6 Sub Tema 4 Pembelajaran 1 : Merawat Tanaman

Oleh : Rusmiyati, S.Pd.SD
 Tujuan Pembelajaran :
 1. Membuat kalimat tanya menggunakan kata tanya
 2. Menggunakan kata tanya pada kalimat tanya

Nama tokoh : Siti dan Ayah
 Sinopsis/Deskripsi :
 Halaman Siti ditumbuhi berbagai tanaman bunga.Bunga-bunga bermekaran indah sekali. Ayah dan Siti sedang merawat tanaman di halaman rumah. Ayah memberi pupuk pada tanaman-tanaman tersebut.

Panel (Slide)	Storyline (Alur cerita)	Tokoh	Aset Visual (Dialog dan foto)	Keterangan/Narasi
1	Siti bertanya kepada Ayah mengapa tanaman harus dipupuk	Siti dan Ayah	Dialog Siti: Mengapa tanaman harus diberi pupuk,Ayah? Ayah : Supaya tanaman tumbuh subur. Pupuk mengandung zat-zat yang dibutuhkan oleh tanaman Foto : Ayah dan Siti berada di halaman rumah Pengambilan gambar : Angel eye	
2	Siti bertanya kepada Ayah apa tanaman perlu dipupuk saja	Siti dan Ayah	Dialog: Siti: Apakah tanaman cukup dipupuk saja,Ayah? Ayah : Tentu saja tidak. Tanaman juga membutuhkan air. Oleh karena itu,kita harus menyiram tanaman juga Foto : Ayah dan Siti sedang bercakap-cakap tentang kebutuhan tanaman Tipe pengambilan gambar : Angel Eye	

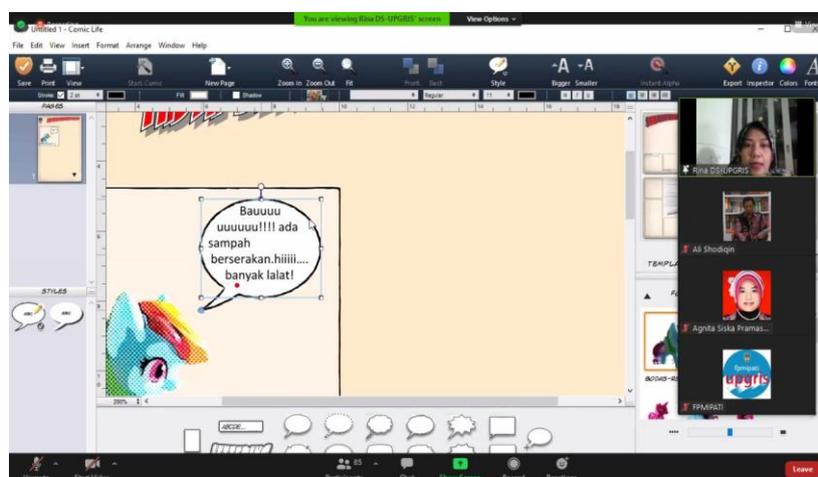
Gambar 2. Contoh hasil *Story line e-comic* dari peserta



Gambar 3. Contoh komik pembelajaran yang dibuat oleh peserta pelatihan

Pada kegiatan pengabdian ini tidak hanya mengetahui bagaimana proses pembuatan *story line* dan *e-comic* menggunakan aplikasi *Comic Life 3*, namun juga diberi materi tentang kebijakan terbaru tentang pembelajaran jarak jauh dan penjelasan tentang manfaat ICT dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan antusiasme dari peserta disertai tanya jawab terhadap materi yang kurang dipahami oleh peserta. Peserta tertarik dengan *e-comic* karena sebelum proses demonstrasi dilakukan, diberikan dahulu contoh-contoh media pembelajaran yang menerapkan *e-comic*. Hasil-hasil penelitian dari guru-guru yang sudah menerapkan *e-comic* juga disampaikan kepada peserta. Hal tersebut memberikan informasi kepada peserta bahwa dengan *e-comic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Contoh hasil penelitian dari Eva (2021) dengan menerapkan *e-comic* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setiawanti (2019) telah juga menghasilkan media pembelajaran yang valid oleh *expert judgment*. Berdasarkan hal tersebut, semakin menyakinkan peserta untuk mencoba menerapkan komik pembelajaran di kelas. Berikut kegiatan demonstrasi yang dilakukan oleh tim pengabdian dalam penggunaan *comic life 3* secara daring pada gambar 4.

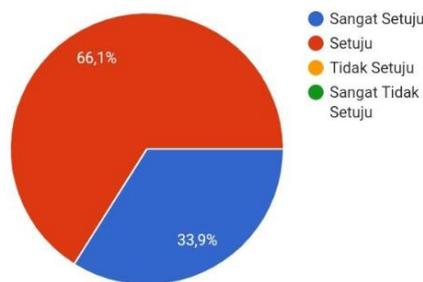


Gambar 4. Aktivitas demonstrasi menggunakan aplikasi *comic life 3* secara daring

Kegiatan pelatihan ini didukung antusiasme dari peserta yang merlukan pelatihan media pembelajaran inovatif untuk menambah referensi media pembelajaarn untuk digunakan di kelas apalagi pembelajaran di Kota Semarang masih dilaksanakan secara daring. Ini ditunjang dari wawancara dengan salah satu guru yang masih memerlukan pelatihan media pembelajaran karena *e-comic* merupakan hal baru.

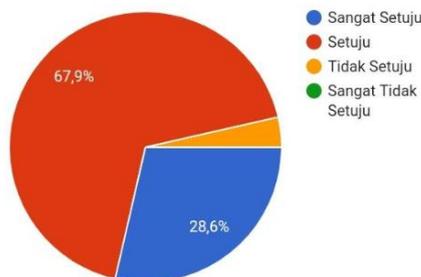
Diakhir pelaksanaan kegiatan pelatihan diberikan angket untuk mengetahui daya serap dan kepuasan kepada peserta pelatihan. Isi dari angket tersebut adalah berisi pertanyaa tentang (1) kegiatan pelatihan menjadi satu solusi permasalahan pembelajaran daring bagi guru SD di era pandemi, (2) Materi dalam kegiatan pelatihan dapat diimplimentasikan dengan mudah untuk pembelajaran, (3) penyampaian materi kegiatan pelatihan dapat dipahami dengan baik, (4) kegiatan pelatihan bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran daring, dan (5) Pembuatan *story line* dan *comic life* mudah dikerjakan sebagai bentuk pelatihan dari materi yang telah disampaikan sebelumnya. Kepuasan dan daya serap peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan tersebut didapatkan sebagai berikut:

1. Kegiatan workshop PKM E-Leraning menjadi satu solusi permasalahan pembelajaran daring bagi guru SD di era pandemi. Berdasarkan 56 responsden yang menjawab 66,1 % menyatakan setuju dan 33,9 menyatakan sangat setuju.



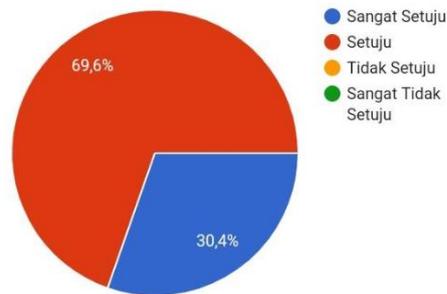
Gambar 5. Persentase workshop menjadi solusi pembelajarn daring

2. Materi dalam kegiatan workshop PKM E-Learning dapat diimplimentasikan dengan mudah untuk pembelajaran. Berdasarkan 56 responsden 28,6% menyatakan sangat setuju, 67,9% menyatakan setuju dan 3,5% menyatakan tidak setuju.



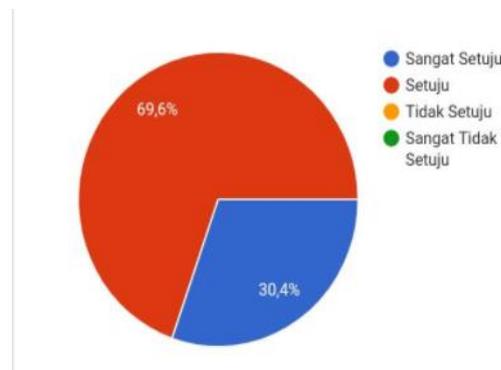
Gambar 6. Persentase kemudahan media dimplementasikan dalam pembelajaran

3. Penyampaian materi kegiatan workshop PKM E-learning dapat dipahami dengan baik. Berdasarkan 56 responsden 30,4% menyatakan sangat setuju dan 69,6% menyatakan setuju.



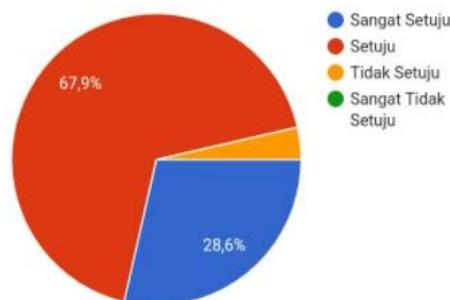
Gambar 7. Persentase pemahaman peserta terhadap materi

4. Kegiatan PKM E-leraning bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran daring. Berdasarkan 56 responsdem 30,4 % menyatakan sangat setuju dan 69,6% menyatakan setuju.



Gambar 8. Persentase kebermanfaatan materi kepada peserta

5. Pembuatan *story line* dan *comic life* mudah dikerjakan sebagai bentuk *workshop* dari materi yang telah disampaikan sebelumnya. Berdasarkan 56 responsden 28,6% menyatkan sangat setuju, 67,9% menyatakan setuju dan 3,5% menyatakan tidak setuju.



Gambar 9. Kemudahan materi dipelajari oleh peserta

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Berjudul “Pelatihan Pemanfaatan *E-Comic* Bagi Guru SD Se-Candisari Kota Semarang” berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan manfaat kepada peserta dengan ditunjukkan hasil angket terhadap daya serap dan kepuasan peserta mengikuti kegiatan. Ketercapaian indikator terlihat pada pemberian respons yang positif antara lain bahwa kegiatan pelatihan pemanfaatan *e-comic* menjadi satu solusi permasalahan pembelajaran daring bagi guru SD

di era pandemi sebesar 66,1 % peserta menyatakan setuju dan 33,9 % peserta menyatakan sangat setuju, Materi dalam kegiatan pelatihan dapat diimplimentasikan dengan mudah untuk pembelajaran sebesar 28,6% peserta menyatakan sangat setuju, 67,9% peserta menyatakan setuju, penyampaian materi kegiatan pelatihan dapat dipahami dengan baik sebesar 30,4% peserta menyatakan sangat setuju dan 69,6% peserta menyatakan setuju, kegiatan pelatihan bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran daring sebesar 30,4 % peserta menyatakan sangat setuju dan 69,6% peserta menyatakan setuju, dan pembuatan *story line* dan *comic life* mudah dikerjakan sebagai bentuk pelatihan dari materi yang telah di sampaikan sebelumnya sebesar 28,6% peserta menyatakan sangat setuju, 67,9% peserta menyatakan setuju.

Saran

Peserta mendapat pengetahuan media berupa komik dengan menggunakan aplikasi *Comic life 3* sehingga diharapkan peserta dapat menerapkan dalam pembelajaran. Peserta dapat membagikan pengetahuan mereka kepada guru lain sehingga bisa menginspirasi untuk pembelajaran lebih inovatif.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Semarang yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini. Mitra pengabdian ini adalah gugus Argomukti Candisari telah berkenan mendukung kegiatan pengabdian ini dengan menghadirkan SD Se-Candisari dan bersedia menjadi mitra

Referensi

- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22-33. doi:10.23969/jp.v3i1.571
- Asdar, A., Assaibin, M., & Rahayu, A. (2020). Workshop peningkatan kualitas pembelajaran matematika sd melalui media komik pada SDN 028 Pekabata. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat*, 3(1), 47-59. doi:10.31540/jpm.v3i1.989
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development learning model of charactereducation through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369-386.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Funny, R. A. (2020). Pelatihan pengembangan kegiatan pembelajaran matematika berbasis teknologi bagi guru SMA Angkasa Adisutjipto. *Jurnal Anugerah*, 2(2), 73-81. doi:10.31629/anugerah.v2i2.2388
- Hairuddin, H. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran melalui supervisi akademik pada SDN 4 Masbagik Utara. *Edisi*, 1(2), 287-309. doi:10.36088/edisi.v1i2.413
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17-26. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5682>
- Kadarisma, G., & Ahmadi, Y. (2019). Pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT kepada guru Sekolah Dasar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 35-40. doi:10.36709/amalilmiah.v1i1.9710

- Lazarusli, B., Ginting, R., Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic di sekolah dasar ditinjau keefektivannya. *Aksioma*, 4(2), 136-140. doi:[10.22487/aksioma.v4i2.74](https://doi.org/10.22487/aksioma.v4i2.74)
- Munir, D., & IT, M. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Negara, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250-259. doi:[10.24042/terampil.v1i2.1319](https://doi.org/10.24042/terampil.v1i2.1319)
- Novitasari, N. F. (2021). Pelatihan pembuatan komik strip bagi guru: usaha peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 1 Sumberargo. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 258-267. doi:[10.31604/jpm.v4i1.258-267](https://doi.org/10.31604/jpm.v4i1.258-267)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rasiman, R., & Rahmawati, N. D. (2014). Pengembangan media e-comic berbasis flip book maker dengan pendekatan scientific learning pada siswa kelas VIII SMP N 15 Semarang. In *Seminar Nasional MASIF UPGRIS*.
- Rasiman, R., & Agnita, S. P. (2014). Development of mathematics learning media e-comic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535-544.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers.
- Setiawanti, E. T. (2019). *Pengembangan media e-comic pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan indonesia kelas V SDN Plamongansari 02* (Doctoral dissertation, UNNES). Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/33596/>
- Sukiman, D., & Pd, M. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia: PT. Pustaka Insan Madani..
- Susanti, E., Yusuf, M., Araiku, J., Scristia, S., Kurniadi, E., & Simarmata, R. H. (2020). Pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis multimedia bagi kelompok guru Sekolah Dasar di Desa Petunang Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Anugerah*, 2(1), 1-11. doi:[10.31629/anugerah.v2i1.2173](https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i1.2173)
- Syukur, I. A. (2014). Profesionalisme guru dalam mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(2), 200-210. doi:[10.24832/jpnk.v20i2.138](https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i2.138)
- Sudjana, Nana, & Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.