

Pelatihan media pembelajaran berbasis komik bagi guru SD di wilayah Kabupaten Tasikmalaya

Puji Lestari^{1*}, Nani Ratnaningsih¹, Diar Veni Rahayu¹,
Khomsatun Ni'mah¹

¹ Magister Pendidikan Matematika, Pascasarjana, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

pujilestari@unsil.ac.id

Abstract

With the government program related to the provision of IT facilities and infrastructure in schools in the Tasikmalaya Regency area, it is challenging for teachers to be able to use them optimally. However, their knowledge and skills regarding the use of interactive learning media are still limited. Thus, the service regarding training and mentoring of learning media is deemed necessary to improve the competence of elementary school teachers in the Tasikmalaya Regency area. The description of the implementation of training and assistance in the use of comic-based interactive learning media consists of: (1) training on the use of comics as a learning medium for elementary school-aged children that focuses on numeracy literacy and reading literacy; (2) assistance in designing comic-based learning media for elementary school-aged children using *storyboardthat.com*. (3) improving teacher skills in implementing learning for elementary school-aged children through comic-based learning. The output targets that will result from the implementation of this regional scheme service (PbM-KW), are publications in national journals, and online media/local newspapers.

Keywords: comic learning media; numerical literacy; elementary school children

Abstrak

Dengan adanya program pemerintah terkait penyediaan sarana dan prasarana IT pada sekolah di lingkungan wilayah Kabupaten Tasikmalaya menjadikan para guru tertantang untuk bisa memanfaatkannya secara optimal. Akan tetapi, pengetahuan dan keterampilan mereka terkait penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas. Dengan demikian, pengabdian mengenai pelatihan dan pendampingan media pembelajaran ini dirasa perlu untuk dilakukan guna meningkatkan kompetensi guru SD di wilayah Kabupaten Tasikmalaya. Uraian pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komik terdiri atas: (1) pelatihan pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran anak usia SD yang fokus pada literasi numerasi dan literasi baca; (2) pendampingan merancang media pembelajaran bagi anak usia SD berbasis komik menggunakan *storyboardthat.com*; (3) peningkatan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran bagi anak usia SD melalui pembelajaran berbasis komik. Adapun target luaran yang akan dihasilkan dari pelaksanaan pengabdian skema kewilayahan (PbM-KW) ini, yaitu: publikasi pada jurnal nasional, dan media online/koran lokal.

Kata kunci: media pembelajaran komik; literasi numerasi; anak usia SD

1. PENDAHULUAN

Dalam rangka penyesuaian percepatan pemulihan proses pembelajaran di masa dan pasca pandemi Covid-19, pemerintah tengah gencar melaksanakan program penyediaan sarana dan prasarana IT pada sekolah termasuk di wilayah Kabupaten Tasikmalaya. Oleh karena itu, guru sebaiknya dapat memanfaatkan penggunaan teknologi informasi secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para guru SD khususnya di

wilayah Kabupaten Tasikmalaya hingga saat ini masih banyak yang belum mampu mengoptimalkan fasilitas pembelajaran di sekolah khususnya yang terkait teknologi seperti *interactive whiteboard*. Hasil survey juga menunjukkan bahwa siswa sangat senang dan merespon positif jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak monoton. Menurut Sukmansa, Novita, Maesya (2020) Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya bantuan media. Namun pada kenyataannya media yang ada kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan kebosanan siswa pada saat belajar. Kondisi ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi terutama dalam pengadaan media pembelajaran. Tuntutan mutu lulusan dalam akreditasi nasional juga menyebutkan bahwa siswa harus mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah, serta kreatif dan inovatif. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut diantaranya mampu dijumpai dengan membiasakan penggunaan media pembelajaran di kelas sebagai alat bantu belajar bagi siswa. Menurut Jediut, Sennen, & Ameli (2021) manfaat media digital yang paling penting adalah meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran di sekolah. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media dalam pembelajaran akan berjalan dengan baik jika guru, peserta didik dan sekolah bersinergi untuk membangun kesadaran bersama bahwa media itu sangat penting demi terciptanya pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang menarik bagi peserta didik adalah komik. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional. Perpaduan antara gambar dan alur cerita dalam komik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk membaca. Menurut Pranata (2005) menyebutkan bahwa seseorang akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Selain itu, Purwaningrum (2016) menyebutkan bahwa media komik diterapkan dalam pembelajaran matematika karena media komik bisa dijadikan sebagai alat bantu, ilmu, pembimbing pola pikir maupun sikap. Matematika hanya terpaku pada hitungan dan angka, sehingga suasana pembelajaran menjadi bosan dan tidak menarik tanpa adanya suatu stimulus, maka perlu adanya suatu media yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran seperti media komik. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini akan mengacu pada proses komunikasi antara peserta didik dengan sumber belajar. Hasil penelitian Irawan (2021) yang melibatkan komik dalam pembelajaran menyebutkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Salah satu software yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis komik ialah *storyboardthat.com*. *Storyboardthat.com* adalah software atau perangkat lunak untuk membuat komik yang menarik dengan fitur yang lengkap dalam waktu singkat. *Storyboardthat.com* merupakan suatu program yang asing bagi guru di wilayah Kabupaten Tasikmalaya, karena guru belum pernah menggunakan program tersebut untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, program tersebut cukup mudah untuk dioperasikan dan digunakan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis komik. Penggunaan *storyboardthat.com* sebagai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa sehingga akan berimbas pada hasil belajar yang efektif.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran anak usia SD terutama pada literasi baca dan literasi numerasi. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Pelatihan yang diberikan tidak hanya dilakukan satu kali, tapi juga disertai dengan pendampingan hingga guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan. Berdasarkan uraian analisis situasi, identifikasi permasalahan pada mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat (PbM-KW) ini antara lain: Perlu ditingkatkannya motivasi guru SD dalam melaksanakan inovasi pembelajaran berbasis TI; Perlu ditingkatkannya pemahaman dan pengetahuan guru dalam mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis IT; Penguatan literasi baca dan literasi numerasi siswa kurang optimal karena pelaksanaan pembelajaran hanya terbatas pada pemberian *worksheet* dan video tutorial. Asumsi peneliti bahwa kesulitan ini dapat dijembatani dengan pemberian media pembelajaran interaktif berbasis komik berbantuan *Storyboardthat.com*.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanakan kegiatan PbM-KW ini dalam rangka mendukung usaha melaksanakan pembelajaran di SD yang menyenangkan, bermakna, dan inovatif. Aplikasi teknologi informasi dalam pembelajaran di SD, tentunya akan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan PbM-KW ini juga untuk menunjang program peningkatan mutu pembelajaran di SD melalui media pembelajaran berbasis komik sebagai media penunjang untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Adapun tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Sebelum melakukan pengabdian kepada masyarakat, dilakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Observasi awal dilakukan dengan berkomunikasi dengan koordinator Pengawas SD Kabupaten Tasikmalaya beserta bapak Ketua GTK SD Dinas Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan identifikasi permasalahan mitra, ditemukan permasalahan yang dijadikan prioritas

mitra dan disepakati bersama diantaranya adalah: 1. Guru SD jarang mendapatkan pelatihan pengembangan media pembelajaran, jikalau ada yang ikut biasanya hanya guru tertentu dan selanjutnya diharapkan peserta pelatihan mampu mendesiminasikan hasil yang didapat kepada rekan sejawat; 2. Guru SD masih belum memanfaatkan secara optimal fasilitas belajar berbasis teknologi di sekolah; 3. Guru SD memiliki keinginan dilatih dan didampingi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran hingga para guru mandiri.



Gambar 1. Tahap Persiapan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan hasil kesepakatan tim pengusul dengan mitra, solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut antara lain: 1. Pelatihan pemanfaatan Komik sebagai media pembelajaran bagi anak SD yang fokus pada literasi numerasi dan literasi baca; 2. Pendampingan merancang media pembelajaran berbasis komik berbantuan *storyboardthat.com* hingga dihasilkan komik-komik oleh para guru; 3. Peningkatan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran bagi anak SD melalui media pembelajaran berbasis Komik.

Setelah ada kesepakatan mengenai rencana kerja sama terkait kegiatan Pengabdian pada Masyarakat, selanjutnya peneliti melakukan kordinasi dengan koordinator Pengawas SD Kabupaten Tasikmalaya untuk melaksanakan program sesuai dengan harapan dan sesuai permasalahan yang terjadi agar dibantu penyelesaian permasalahan yang dihadapinya tersebut. Pada kegiatan ini juga dilakukan penandatanganan permohonan kerja sama antara kelompok mitra dengan Tim Pengabdian sebagai bentuk komitmen pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Dalam upaya pelaksanaan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran bagi Guru SD di wilayah Kabupaten Tasikmalaya dilaksanakan beberapa tahap, yaitu: 1) Sosialisasi. Tahap ini dilakukan setelah tahap persiapan selesai yaitu dengan melakukan pertemuan dengan para guru SD yang akan mengikuti kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis komik. Ada sebanyak 41 peserta yang mengikuti pelatihan, yaitu 39 guru dari 39 kecamatan yang ada di Kabupaten

Tasikmalaya dan 2 orang pengurus Forum Kelompok Kerja Guru (FKKG) Kabupaten Tasikmalaya yang juga merupakan guru; 2) Penyampaian materi. Para guru SD menerima materi pelatihan media pembelajaran berbasis komik dari para narasumber. Nara sumber yang pertama memaparkan pembuatan komik menggunakan *Corel Draw*. Hal ini dilakukan untuk memfasilitasi guru yang memiliki kesukaan dalam menggambar dan berimajinasi. Untuk nara sumber kedua memberikan materi pembuatan komik dengan menggunakan *storyboardthat.com*; 3) Pendampingan. Dilakukan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat jurusan Magister Pendidikan Matematika, Universitas Siliwangi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan melakukan pendampingan intens secara online setelah kegiatan pelatihan berlangsung, hingga dihasilkan media oleh para guru secara mandiri. 4) Evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil atau output dari kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada para guru SD. Ini sebagai bentuk penilaian keberhasilan program yang dilakukan. 5) Penyusunan Laporan. Penyusunan laporan merupakan tahap akhir pelaksanaan program yaitu dengan menyusun dan membuat laporan hasil kegiatan secara keseluruhan. 6) Publikasi. Publikasi yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian ini adalah berupa publikasi pada media masa dan pada jurnal nasional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan yang dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2022 ini merupakan bagian dari Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Kewilayahan (PbM-KW) dengan tema “**Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Jenjang SD dan SMP di Wilayah Kabupaten Tasikmalaya**” yang bertempat di SMPN 1 Mangunreja Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi yaitu luaran penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang berhasil diterapkan oleh masyarakat per jumlah dosen. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diketuai oleh Dr. Puji Lestari, S.Si., M.Pd, dengan tim anggota (1) Dr. Hj. Nani Ratnaningsih, S.Pd., M.Pd, (2) Dr. Diar Veni Rahayu, S.Pd., M.Pd, (3) Dr. Khomsatun Ni'mah, S.Pd., M.Pd, serta melibatkan dua orang mahasiswa Magister Pendidikan Matematika yaitu Asri Wahyuni, S.Pd. (Angkatan 2020) dan Komara, S.Pd. (Angkatan 2021).

Kegiatan ini diikuti oleh 41 peserta yang merupakan guru SD se-Kabupaten Tasikmalaya yang mewakili 39 Kecamatan di Kabupaten Tasikmalaya. Materi yang disampaikan tentang pelatihan dan pendampingan media Komik Digital. Kegiatan ini dihadiri oleh Kabid GTK SD Dinas Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya dan salah satu pengawas SD Kabupaten Tasikmalaya. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibuka oleh Bapak Kabid GTK Dinas Pendidikan Kabupaten Tasikmalaya, Bapak Dr. H. Daris, S.Pd., M.Pd. Beliau sangat mengapresiasi kepada tim pengabdian dan para peserta pelatihan ini dikarenakan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis digital ini sangat mendukung pada implementasi Kurikulum Merdeka dan program Sekolah Penggerak. Selain itu, kegiatan ini juga sesuai dengan tuntutan guru saat ini yaitu

kompetensi guru dalam bidang digitalisasi. Tuntutan penguasaan digitalisasi ini sudah difasilitasi oleh dinas berupa smartboard, Proyektor, LCD dan laptop. Namun, kemampuan para guru pada bidang digitalisasi di Kabupaten Tasikmalaya masih tergolong kurang. Menurut Astini (2019), guru tidak boleh gagap teknologi (gaptek) dan harus selalu berupaya memotivasi dirinya dalam dunia teknologi. Guru tidak boleh malas mengakses informasi dan teknologi jika tidak mau tertinggal. Guru perlu belajar serius agar mampu mengoperasikan perangkat teknologi informasi di hadapan para muridnya. Kemampuan digitalisasi ini juga sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai dari program guru penggerak, guru praktik, dan implementasi kurikulum merdeka. Banyak guru di Kabupaten Tasikmalaya ada 1080 guru, namun yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 41 guru. Harapannya nanti setelah selesai pelatihan ini, Bapak/Ibu guru bisa menghasilkan produk dan bisa menyebarkan ke teman-teman Guru SD lainnya se-Kecamatan yang diwakilinya.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan Media Pembelajaran ini sangat berguna dalam rangka mendukung program akreditasi Sekolah. Pentingnya pelatihan dan pendampingan pada guru mengenai penggunaan media pembelajaran perlu terus dilakukan. Hal ini berkenaan dengan pembelajaran yang sesuai platform RI 4.0. Pembelajaran dengan platform RI 4.0 mengharuskan guru atau pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran akan semakin baik dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas (Sukmansa, Novita, Maesya, 2020). Pada standar akreditasi sekolah ada poin yaitu menyebarkan hasil pelatihan dan pendampingan yang sudah dilakukan oleh para guru, yang mana berdasarkan hasil survey ke beberapa sekolah banyak sekali guru yang setelah pelatihan namun tidak ada upaya tindak lanjut yang dilakukan. Pada kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran ini, pihak pelaksana kegiatan yaitu Prodi Magister Pendidikan Matematika tidak hanya selesai pada pelatihan saja, namun ada kegiatan lanjutan yaitu pendampingan kepada para guru melalui WhatsApp Group untuk sampai berhasil menghasilkan produk Media Komik Berbasis Digital.

Sebelum memulai pelatihan, peserta diminta untuk mengisi *Google Form* yang merupakan survey awal mengenai Penggunaan Media Pembelajaran pada link <https://s.id/SurveyMediaPembelajaran>. Hasil survey dari 41 peserta pelatihan menunjukkan bahwa: (1) Alat bantu/media pembelajaran yang banyak digunakan adalah HP, Laptop, *Smartboard*, PPT, Buku, Alat Peraga, dan Video Pembelajaran, (2) Media pembelajaran yang paling banyak dikuasai adalah PPT, *Google Form*, *Quizziz*, (3) Sumber informasi dalam menguasai media sebanyak 49.4% melalui pelatihan, 27.8% melalui internet, 16.5% melalui teman sejawat, (4) Media pembelajaran matematika yang pernah digunakan dalam pembelajaran yaitu *Microsoft Excel*, alat peraga manual, kartu bilangan, merhit, video pembelajaran, (5) Respon siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan sebanyak 91.1% menyatakan sangat antusias, sebanyak 8.9% menyatakan biasa-biasa saja, (6) Pelatihan-pelatihan yang pernah diikuti yaitu *Canva*, animasi, *Google Form*, *Quizziz*, *Kahoot*, PPT, (7) Fasilitas pendukung yang dimiliki untuk menggunakan media dalam pembelajaran sebanyak 75.9% menyatakan

cukup memadai, 16.6% menyatakan kurang memadai, dan sisanya 7.5% menyatakan sangat memadai, (8) Fasilitas pendukung yang dimiliki sekolah untuk menggunakan media dalam pembelajaran sebanyak 74.7% menyatakan cukup memadai, 20.3% menyatakan kurang memadai, (9) Motivasi untuk mengikuti pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran sebanyak 96.2% menyatakan sangat tinggi, sedangkan sisanya menyatakan biasa-biasa saja, (10) Dukungan yang diberikan pimpinan untuk mengikuti pelatihan terkait penggunaan media sebanyak 100% menyatakan dukungannya sangat besar.

Materi pelatihan dan pendampingan Media Pembelajaran Bagi Guru Jenjang SD yaitu pembuatan Media Komik Digital menggunakan software *storyboardthat.com*. Software ini mampu memfasilitasi para guru dalam membuat komik digital secara mudah, sederhana dan banyak variasi yang bisa dikombinasikan dalam membuat alur cerita. *Storyboardthat.com* yang digunakan adalah versi Free Trial 14 hari bisa digunakan tanpa membayar. Peserta pelatihan diminta untuk menghasilkan produk berupa komik digital yang versi *Free Trial*. Menurut Pebrianti (2019), media tidak selalu identik dengan mahal karena media dapat dibedakan berdasarkan keadaannya yaitu media canggih, yang identik dengan yang mahal dan media sederhana (simple media) yang tidak memerlukan biaya mahal. Selama pelatihan berlangsung para peserta tampak antusias dan mengikuti kegiatan pelatihan dengan aktif dan ceria. Pemilihan komik online ini di sisi lain ingin menunjukkan bahwa tidak sulit bagi bapak ibu guru menciptakan komik bagi peserta didiknya. Ahmat & Sukartiningsih (2013) mengungkapkan kendala dalam memberikan komik pada siswa adalah media komik yang diberikan terlalu kecil. Namun dengan komik online ini, hasil output komik yang dihasilkan bisa dibuat dalam bentuk .ppt ataupun pdf sehingga pembacaan gambarnya lebih jelas.



Gambar 2. Peserta sedang merancang komik menggunakan *storyboardthat.com*

Pada akhir pelatihan, peserta juga diminta untuk mengisi *Google Form* tentang evaluasi kegiatan pelatihan melalui link <https://s.id/EvaluasiKegiatanPelatihan>. Hasil survey

evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran interaktif bagi guru SD di Wilayah Kabupaten Tasikmalaya menunjukkan bahwa: (1) kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan dan pendampingan sebanyak 64.5% menyatakan sangat puas, (2) kemampuan pemateri dalam memahami materi sebanyak 63.2% menyatakan sangat bagus, kemampuan dalam berinteraksi dengan peserta sebanyak 68.4% menyatakan sangat bagus, kemampuan dalam pemaparan jelas dan mudah dipahami sebanyak 60.5% menyatakan sangat bagus, mampu mengalokasikan waktu sebanyak 59.2% menyatakan sangat bagus, kemampuan memberikan motivasi dan feedback sebanyak 67.1% menyatakan sangat bagus, kemampuan pemateri dalam menjawab pertanyaan dengan benar dan jelas sebanyak 67.1% menyatakan sangat bagus. Adapun saran-saran yang diberikan oleh para peserta pelatihan kebanyakan meminta untuk durasi pelatihan yang diperpanjang, perlu adanya pelatihan lanjutan, perlu adanya diseminasi hasil pelatihan. Setelah acara pelatihan selesai, selanjutnya dilakukan pendampingan melalui *Whatsapp Group* selama empat belas hari untuk memastikan bahwa semua peserta berhasil membuat media pembelajaran berbasis komik. Harapan dari kegiatan ini guru termotivasi mengembangkan media komik dan media lainnya untuk dapat diberikan kepada peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Suhaemi, Asih & Handayani (2020) bahwa guru hendaknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam melakukan variasi dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa para guru mau dan mampu mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik. Para guru merasa antusias dengan materi yang dipaparkan mengenai media pembelajaran berbasis komik yang memiliki gambar dan cerita yang menarik bagi anak SD untuk menguatkan literasi baca dan literasi numerasi mereka. Dalam hal ini keterampilan guru juga meningkat dimana mereka berupaya untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis komik digital yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPM-PMP) Universitas Siliwangi yang telah memberikan dukungan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Kewilayahan.

6. REKOMENDASI

Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan memiliki keterbatasan terutama dalam waktu pelatihan. Walaupun ada kegiatan pendampingan yang dilakukan setelah pelatihan berlangsung, namun alangkah lebih baiknya jika waktu pelatihan ditambah durasinya karena ada beberapa guru yang mengalami kendala dalam perangkat sehingga tidak bisa maksimal dalam mengikuti pelatihan.

7. REFERENSI

- Ahmat, J. & Sukartiningsih, W. (2013). Penggunaan Media KOMik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 01 Nomor 02 2013 0-216*.
- Astini, N.K.S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya ke-1 Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era 4.0. ISBN 978-602-53984-1-4*, pp. 113-120
- Irawan, A. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Phytagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 10(1).91-100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Jediut, M., Sennen, E. & Ameli, C.V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN: 2746 – 1505*.
- Nurrita, T. (2018)._Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018*.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019. ISBN: 978-623-707438-093. Halaman 93-98. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>*
- Pranata, M. (2005). Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual. *Jurnal Nirmana. Vol.5, No.2. <https://doi.org/10.9744/nirmana.5.2>*.
- Purwaningrum, J. (2016). Kemampuan koneksi matematis siswa SD melalui circuit learning. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. 2(2). 125-37. <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v2i2.792.g626>*
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah PGSD Holistika. Volume IV No. 1 Mei 2020, halaman 36-45. ISSN: 2579 – 6151*.
- Sukmansa, E., Novita, L. & Maesya, A. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru Di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat Vol. 03 No. 03, Juli-September 2 020. hal. 231-241*.