

Program “Ceria (Cerdas Bermedia)” : Optimalisasi Kreasi dan Inovasi Guru-Guru di SMP Negeri 6 Langsa Melalui Pelatihan Membuat Komik Digital Berbasis Budaya Aceh

Rizki Amalia¹, Sofiyan², Ulya Nabilla³

^{1,2,3}Universitas Samudra

¹rizkiamalia@unsam.ac.id

Received: 13 Oktober 2022; Revised: 27 Oktober 2023; Accepted: 11 Desember 2023

Abstract

In the current digital era, especially in the post-pandemic period that requires adjustments from various fields, including education. In terms of learning, the role of technology is inseparable. Interesting learning for students, can foster student curiosity so that learning becomes a fun activity and does not seem to study because it is forced. The role of educators is very influential on motivation and optimal learning outcomes. One of them is the efforts of educators through the development of interesting and integrated learning media with cultural values. As a result, students not only get the expected knowledge but also do not feel alien to their own culture later. The "Ceria (Cerdas Bermedia)" program was proposed by the team as an effort to optimize the creativity and innovation of teachers at SMP Negeri 6 Langsa through training in making digital comics based on Acehese culture. The objectives of this community service program are (1) To develop a caring and sensitive culture for lecturers and students of Mathematics education at Samudra University in developing interesting learning media that is integrated with local cultural values; (2) Provide training to teachers to be able to develop digital comics in accordance with the subject matter taught and based on Acehese culture; and (3) Assisting teachers at SMPN 6 Langsa to produce digital comic books with ISBN as the result of media creations and innovations. The method of implementing this service activity uses a direct approach method, lectures and practice. The results of this community service are an increase in teacher competence and create learning media, namely digital comics based on Aceh's culture. In the end, through this program, it is hoped that teachers can continue to develop various other learning media in a sustainable manner..

Keywords: *media; digital comic; Aceh culture*

Abstrak

Di era digital saat ini, terlebih masa pasca pandemi yang memerlukan penyesuaian dari berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Dari segi pembelajaran, peran teknologi sudah tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran yang menarik bagi siswa, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan dan tidak terkesan belajar karena terpaksa. Peran serta pendidik sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar yang optimal. Salah satunya adalah usaha pendidik melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dengan nilai-nilai budaya. Alhasil peserta didik tidak hanya mendapat ilmu pengetahuan yang diharapkan tetapi juga tidak merasa asing dengan budaya sendiri nantinya. Program “Ceria (Cerdas Bermedia)” ini diajukan tim sebagai usaha optimalisasi kreasi dan inovasi guru-guru di SMP Negeri 6 Langsa

Program “Ceria (Cerdas Bermedia)”: Optimalisasi Kreasi dan Inovasi Guru-Guru di SMP Negeri 6 Langsa Melalui Pelatihan Membuat Komik Digital Berbasis Budaya Aceh

Rizki Amalia, Sofiyah, Ulya Nabilla

melalui pelatihan membuat komik digital berbasis budaya Aceh. Adapun tujuan diselenggarakannya program pengabdian kepada masyarakat ini adalah (1) Menumbuhkembangkan budaya peduli dan peka bagi dosen dan mahasiswa pendidikan Matematika Universitas Samudra dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal; (2) Memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat mengembangkan komik digital sesuai dengan materi pelajaran yang diampu dan berbasis budaya Aceh; dan (3) Membantu guru-guru di SMPN 6 Langsa menghasilkan buku komik digital yang ber-ISBN sebagai hasil karya kreasi dan inovasi media. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendekatan secara langsung, ceramah dan praktik. Hasil pada pengabdian kepada masyarakat ini adanya peningkatan kompetensi guru dan membuat media pembelajaran yaitu komik digital berbasis budaya Aceh. Pada akhirnya melalui program ini, diharapkan guru-guru dapat terus mengembangkan berbagai media pembelajaran lainnya secara berkelanjutan.

Kata Kunci: media; komik digital; budaya Aceh

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital mulai merambah pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi yang digunakan bisa sebagai media proses pembelajaran, bahan ajar, teknik evaluasi pembelajaran dan hal lainnya. Hal ini menuntut pendidik untuk terus berinovasi dalam mengembangkan kemampuan literasi digital dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil yang diharapkan dapat optimal. Pembelajaran diharapkan tidak hanya mengoptimalkan aspek kognitif saja, tetapi juga afektif dan psikomotorik peserta didik.

Penggunaan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) pada pembelajaran juga perlu dibarengi dengan integrasi nilai-nilai budaya lokal. Hal ini dikarenakan pada akhirnya peserta didik akan kembali terjun ke masyarakat dalam mengimplementasikan ilmu dan pengetahuannya sekaligus melestarikan budaya-budaya daerah sehingga generasi penerus nantinya tidak akan kehilangan jati diri atau melupakan budaya sendiri. Aceh yang dikenal dengan serambi mekkah memiliki beragam budaya dan adat istiadat yang kental di kalangan warganya. Namun, akan sangat disayangkan jika para generasi penerus tidak ikut melestarikan budaya mereka sendiri atau bersifat “masa bodo” saja. Integrasi nilai-nilai budaya tentunya juga bisa dikembangkan melalui pembelajaran di sekolah.

Pendidik tentunya dapat berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital juga terintegrasi dengan budaya lokal. Salah satunya adalah dengan membuat komik digital berbasis budaya Aceh. Komik ini tentunya merupakan media penyampaian materi yang menarik karena berisi gambar-gambar penokohan atau percakapan kontekstual yang dekat dengan keseharian peserta didik. Alhasil, peserta didik tidak akan merasa jemu atau bosan dalam mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks saja. Selain itu, secara tidak langsung, peserta didik juga mendapatkan pemahaman tentang budaya-budaya Aceh yang beragam.

Berdasarkan analisis situasi yang berkembang saat ini, permasalahan utama yang dihadapi yaitu: (1) minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital; (2) masih sangat jaranganya pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal; serta (3) belum adanya pengembangan komik digital berbasis budaya Aceh atau buku ajar lainnya yang ber-ISBN sebagai hasil karya guru yang kreatif dan inovatif.

Oleh karena itu, tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) berfokus pada pelaksanaan Program “Ceria (Cerdas Bermedia)” sebagai upaya optimalisasi kreasi dan inovasi guru-guru di SMP Negeri 6 Langsa melalui

pelatihan membuat komik digital berbasis budaya Aceh. Kegiatan ini sebagai wujud sumbangsih agar pendidik, terutama guru-guru di SMPN 6 Langsa untuk terus berkarya mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Adapun tujuan diselenggarakannya program pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (1) Menumbuhkembangkan budaya peduli dan peka bagi dosen dan mahasiswa pendidikan Matematika Universitas Samudra dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal; (2) Memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat mengembangkan komik digital sesuai dengan materi pelajaran yang diampu dan berbasis budaya Aceh; dan (3) Membantu guru-guru di SMPN 6 Langsa menghasilkan buku komik digital yang ber-ISBN sebagai hasil karya kreasi dan inovasi media yang telah dirancang.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat berkontribusi pada pemenuhan beberapa Indikator Kinerja (IKU) Universitas Samudra. Kegiatan PKM ini berkontribusi pada pemenuhan IKU 2 (mahasiswa berkegiatan di luar kampus). Hal ini dikarenakan pada kegiatan PKM ini terdapat pelibatan tiga mahasiswa program studi pendidikan matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samudra. Kegiatan PKM ini juga berkontribusi pada IKU 3 (Dosen berkegiatan di luar kampus) dan IKU 5 (Hasil kegiatan dosen digunakan oleh masyarakat) karena tim pengusul terdiri dari tiga dosen Universitas Samudra yang berkontribusi dalam melaksanakan pelatihan membuat komik digital berbasis budaya Aceh.

Fokus kegiatan PKM ini adalah pemberdayaan dan peningkatan profesionalisme guru di sekolah mitra sasaran. Pemberdayaan yang tim pengusul maksudkan di sini didasarkan pada bentuk kerjasama berkelanjutan yang berkontribusi baik bagi Universitas Samudra maupun bagi mitra. Bagi Universitas Samudra kegiatan ini dapat dijadikan sebagai pengujian praktikalitas teori-teori yang dikembangkan melalui kegiatan riset dosen terutama di lingkungan fakultas

keguruan dan ilmu pendidikan. Bagi mitra sasaran kegiatan ini dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan pengembangan keilmuan. Kemudian di lain pihak, Program “Ceria (Cerdas Bermedia)” dapat mengoptimalkan kreasi dan inovasi guru-guru di SMP Negeri 6 Langsa dalam mengembangkan multimedia pembelajaran melalui pelatihan membuat komik digital berbasis budaya Aceh versi cetak dan *online*.

Adapun target luaran pada kegiatan PKM ini adalah berupa komik digital berbasis budaya Aceh versi cetak ber-ISBN dan versi *online* yang bisa diakses di android serta memiliki sertifikat HKI (Hak cipta). Indikator capaian luaran tersebut adalah minimal 50% dari peserta sudah menyelesaikan pengembangan komik digital versi *online* yang bisa diakses di android.

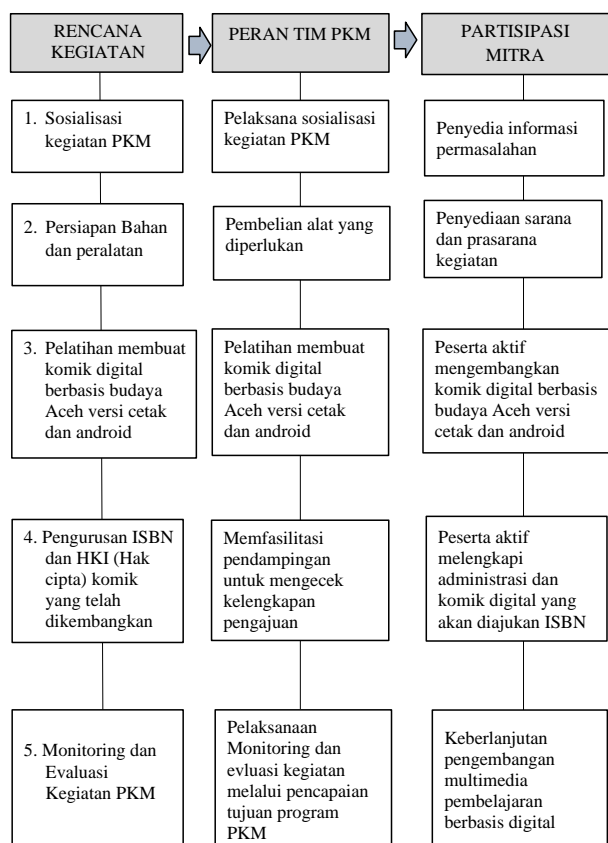
Kontribusi hasil penelitian dari tim menjadi salah satu pendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini (Amalia, 2021; Fadilah, 2019; Fadilah, 2020). Riset pengabdian pada pengembangan media berbasis digital memberikan arah proses pengembangan komik digital nantinya secara sistematis dan mudah dipahami oleh guru selaku peserta pelatihan. Selanjutnya juga beberapa riset yang telah dilakukan terkait analisis dan pengembangan media berbasis budaya Aceh dapat memberikan *sharing* ide bagi guru nantinya dalam mengembangkan alur cerita atau penokohan pada komik yang akan dikembangkan.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

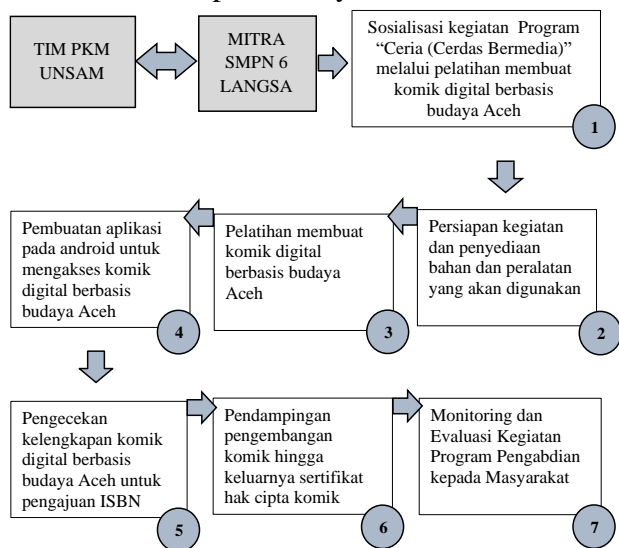
Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 6 Langsa bagi guru-guru sebanyak 28 orang mulai bulan Juni hingga Juli 2022. Pertemuan tatap muka langsung dilaksanakan setiap minggu 1 kali pertemuan. Selain itu, dilaksanakan juga bimbingan secara *online* melalui grup *WhatsApp*. Gambar 1 menyajikan alur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Selanjutnya, Gambar 2 menunjukkan prosedur kerja dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Program “Ceria (Cerdas Bermedia)”: Optimalisasi Kreasi dan Inovasi Guru-Guru di SMP Negeri 6 Langsa Melalui Pelatihan Membuat Komik Digital Berbasis Budaya Aceh

Rizki Amalia, Sofiyani, Ulya Nabilla



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 2. Prosedur Realisasi Kerja

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

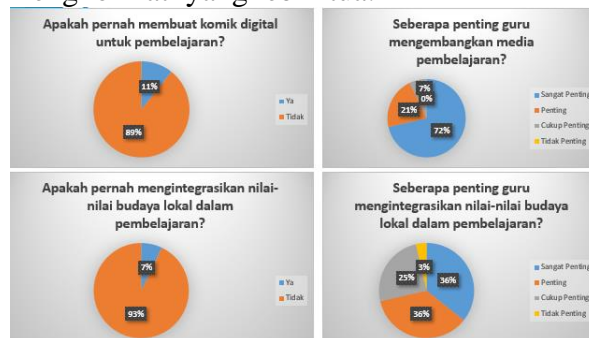
Pelaksanaan kegiatan program “Ceria (Cerdas Bermedia)” sebagai upaya optimalisasi kreasi dan inovasi guru-guru di SMP Negeri 6 Langsa melalui pelatihan membuat komik digital berbasis budaya Aceh

diawali dengan meminta izin kepada Kepala SMP Negeri 6 Langsa pada hari Kamis, 9 Juni 2022 (Gambar 3).



Gambar 3. Izin pelaksanaan kepada Kepala SMP Negeri 6 Langsa

Selanjutnya, pada hari Senin, 13 Juni 2022 diberikan pretes sebelum dilaksanakannya kegiatan. Berikut hasil analisis data pretes. Selain itu juga diperoleh informasi bahwa jika pernah membuat komik digital, aplikasi atau platform yang banyak digunakan adalah Canva. Selanjutnya berdasarkan pengisian pretes juga diperoleh informasi bahwa jika pernah mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam pembelajaran, maka salah satu caranya adalah melalui salam dan menghormati yang lebih tua.



Gambar 4. Hasil Analisis Data Pretes

Berdasarkan analisis data pretes (Gambar 4), tim berdiskusi untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) pada hari Selasa, 14 Juni 2022. Kegiatan diawali dengan kata sambutan dari Koordinator Prodi Pendidikan Matematika Universitas Samudra, yaitu, Bapak Muhammad Zaki, S.Pd.I., M.Pd. Kemudian dilanjutkan sambutan oleh Kepala SMP Negeri 6 Langsa. Sebelum tim PkM *sharing* bagaimana membuat komik digital, maka peserta diarahkan dulu untuk membuat *storyline* komik. Baru selanjutnya Tim PkM menjelaskan penggunaan Platform atau aplikasi untuk membuat komik digital, di antaranya, *Storyboard That*, *Comipo Manga*

Maker, Cartoon Story Maker dan lainnya. Peserta diarahkan untuk mempraktikkannya langsung menggunakan komputer sekolah atau laptop pribadi (Gambar 5).

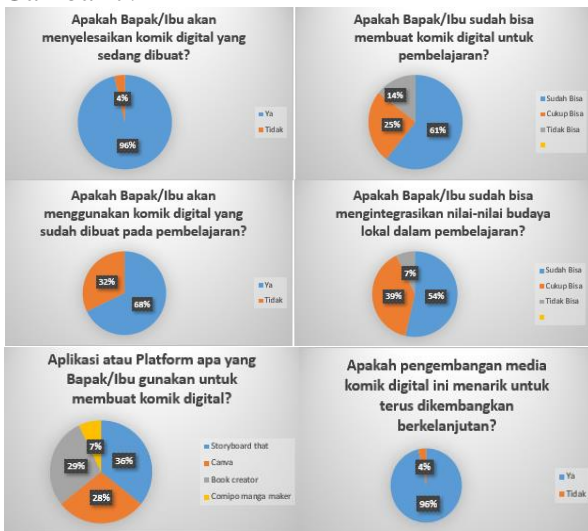


Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan PkM

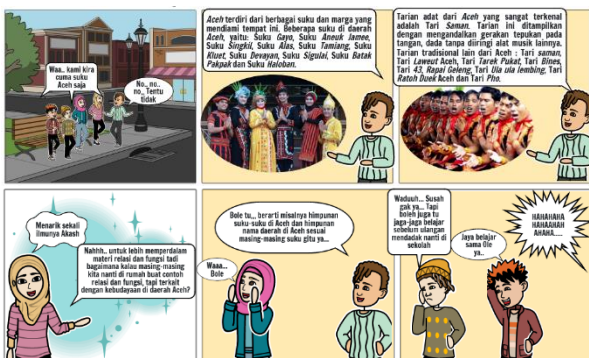


Gambar 6. Foto Bersama

Pada akhir pelaksanaan kegiatan, peserta PkM mengisi Postes dan diadakan sesi foto bersama (Gambar 6). Berdasarkan angket respon yang diberikan setelah pelaksanaan PKM diperoleh hasil sebagaimana tersaji pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Analisis Data Postes



Gambar 8. Contoh Komik Digital yang Telah Dibuat

Selesainya pelaksanaan kegiatan secara luring tersebut, para peserta diberikan bimbingan *online* melalui *WhatsApp* grup selama lebih kurang 1 bulan untuk menyelesaikan komik digital berbasis budaya Aceh dari karya masing-masing peserta. Gambar 8 merupakan salah satu cerita yang terdapat pada komik digital yang telah dibuat.

Para peserta yang telah menyelesaikan penyusunan komik mendapatkan sertifikat. Komik digital lengkap yang telah dibuat peserta dapat di akses pada <https://flipbookpdf.net/web/site/94f292aa6ce945a77c127bfb0ed81674f6100e53202209.pdf.html>. Selanjutnya komik digital tersebut diserahkan kepada penerbit Pradina Pustaka untuk proses editing, layout, dan pengajuan ISBN dan HKI (Hak Cipta).

D. PENUTUP

Kegiatan Program “Ceria (Cerdas Bermedia)” ini dapat dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini sebagai usaha Optimalisasi Kreasi dan Inovasi Guru-Guru di SMP Negeri 6 Langsa Melalui Pelatihan Membuat Komik Digital Berbasis Budaya Aceh sebagai salah satu media pembelajaran. Keterlaksanaan program kegiatan ini guna mengatasi permasalahan: (1) minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital; (2) masih sangat jarang nya pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal; serta (3) belum adanya pengembangan komik digital berbasis budaya Aceh atau buku ajar lainnya yang ber-ISBN sebagai hasil karya guru yang kreatif dan inovatif.

Simpulan

Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan setelah pelaksanaan PKM diperoleh bahwa 61% sudah bisa membuat komik digital untuk pembelajaran. Selanjutnya 54% sudah bisa mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran. Aplikasi atau platform yang paling banyak digunakan untuk membuat komik digital adalah dengan menggunakan *Storyboard That*. Selanjutnya sekitar 96% setuju bahwa pengembangan media komik digital ini menarik untuk terus dikembangkan berkelanjutan. Faktor pendukungnya adalah

Program “Ceria (Cerdas Bermedia)”: Optimalisasi Kreasi dan Inovasi Guru-Guru di SMP Negeri 6 Langsa Melalui Pelatihan Membuat Komik Digital Berbasis Budaya Aceh

Rizki Amalia, Sofiyah, Ulya Nabilla

motivasi guru yang tinggi dan ketersediaan komputer dan/atau laptop untuk membuat komik digital. Sedangkan faktor penghambat kegiatan adalah keterbatasan waktu guru-guru dalam membagi waktu penyelesaian dengan tugas dari sekolah.

Saran

Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan menjadi motivasi bagi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang inovatif dan kreatif. Pada akhirnya diharapkan pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal dapat dilaksanakan secara optimal.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LPPM dan PM Universitas Samudra yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini serta berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak hingga terselesaikannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan target yang diharapkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R., Zaiyar, M., Fadilah, F., Santoso, E. (2021). Android-Based Learning

Environment To Enhance Creative Thinking Mathematics and Self-Efficacy. *Journal of Physics: Conference Series* 1764 (1), 012133

Amalia, R., Fadilah, F., Komarudin, M., Kusuma, J. W. (2021). Development of Mathematics E-Books in Improving Mathematical Literacy and Entrepreneurial Spirit. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13 (3), 2425-2434.

Fadilah, F., & Amalia, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Aceh Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Dimensi Matematika*, 1(02), 34-42.

Fadilah, F., Amalia, R., Priyanda, R. (2020). The Effectiveness of Using Lectora Based on Aceh Culture on Linear Equation System Material. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3 (4), 3084-3090.