

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-COMIC* BERBANTUAN *WEBTOON* SEBAGAI INOVASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF GURU-GURU SMAN 2 KAYUAGUNG OKI

Amalia Indah Purnamasari¹, Rahma Dani¹, Leni Marlina¹, Meilinda^{2*}, Ida Sriyanti¹

¹. Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Sriwijaya, Indralaya.

². Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Sriwijaya, Indralaya.

Alamat Korespondensi : Jl. Raya Palembang-Prabumulih, Kec. Indralaya, Indralaya, Sumatera Selatan 30862. Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Sriwijaya, Indralaya.

E-mail: meilinda@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis E-comic berbantuan webtoon sebagai inovasi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru-guru di SMAN 2 Kayuagung, OKI. Metode pengabdian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan guru-guru dari berbagai mata pelajaran di SMAN 2 Kayuagung sebagai subjek pengabdian. Instrumen pengumpulan data melibatkan wawancara dan observasi, dengan analisis data tematik. Hasil pengabdian mencakup langkah-langkah pengabdian, evaluasi kemajuan peserta melalui pre-test dan post-test. Nilai Pre-Test mencapai rata-rata 45, sementara Post-Test meningkat menjadi rata-rata 95, mencerminkan antusiasme peserta. Berdasarkan hasil survei, tingkat kepuasan peserta PKM mencapai sangat puas diatas 88% dan sangat puas diatas 11% dengan adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis E-comic berbantuan webtoon. Kepuasan pelaksanaan kegiatan seluruh peserta tersebut sangat puas dengan adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis E-comic berbantuan webtoon sebagai inovasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru-guru SMAN 2 Kayuagung OKI.

Abstract

This service aims to explore and analyze the impact of assistance in creating e-comic-based learning media assisted by webtoons as an innovation in improving the creative thinking skills of teachers at SMAN 2 Kayuagung, OKI. The service method uses a descriptive qualitative approach involving teachers from various subjects at SMAN 2 Kayuagung as service subjects. Data collection instruments involve interviews and observations, with thematic data analysis. Service results include service steps, evaluation of participant progress through pre-test and post-test. The Pre-Test score reached an average of 45, while the Post-Test increased to an average of 95, reflecting the participants' enthusiasm. Based on the survey results, the level of satisfaction of PKM participants was very satisfied, above 88% and very satisfied, above 11%, with assistance in creating e-comic-based learning media with the help of webtoons. All participants were very satisfied with the implementation of the activities with the assistance in creating e-comic-based learning media with the help of webtoons as an innovation to improve the creative thinking skills of teachers at SMAN 2 Kayuagung OKI.

Kata kunci: Learning Media, E-comic, Webtoon.

Cara Menulis Sitasi: Leni Marlina, Meilinda*, Ida Sriyanti. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Comic Berbantuan Webtoon Sebagai Inovasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Guru-Guru SMAN 2 Kayuagung OKI. Amalia Indah Purnamasari, Rahma Dani. JSCSE, 2(2), 36-42.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi di Era Digital mengalami pertumbuhan yang sangat cepat (Alfaini, Wulandari, & Nadlir, 2021; Fadli S, 2022). Kini, kita telah memasuki era Revolusi Industri 4.0, di mana dampak besar teknologi internet sangat terasa dalam berbagai aspek. Pendidikan di Indonesia perlu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi ini, yang tidak hanya menawarkan nilai tambah dalam proses pembelajaran (Andri Irawan, Dedy Prasetya Kristiadi, Sutrisno, & Theo Ageng Mahardi, 2023; Masri, 2022), tetapi juga membuka peluang bagi sekolah dan guru untuk memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas keterampilan sumber daya manusia dengan teknologi digital (Husein, 2022; Mambang et al., 2022). Hal ini bertujuan untuk menjadikan mereka sebagai tenaga kerja unggul yang dapat mendorong industri, serta mencapai tingkat daya saing dan produktivitas yang tinggi. Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam pengembangan keterampilan guru, khususnya keterampilan berpikir kreatif. Guru sebagai ujung tombak pendidikan memerlukan alat bantu pembelajaran yang memicu kreativitas mereka, sehingga mampu menginspirasi siswa untuk berkembang secara holistik. Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dengan tekun (Sutarjo, 2014). Namun, sayangnya, tidak semua sekolah telah siap menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Masih banyak sekolah di Indonesia yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab (Ruwaida & Setiasih, 2022). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap sarana dan prasarana sekolah, serta minimnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi. Situasi ini juga berlaku untuk SMAN 2 Kayuagung OKI, meskipun semangat untuk berinovasi dan mengadopsi teknologi dalam pembelajaran telah tumbuh, namun masih ditemukan tantangan signifikan di lapangan. Sejumlah guru di SMAN 2 Kayuagung OKI masih menghadapi kendala dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa. Beberapa metode pembelajaran yang masih umum digunakan, seperti ceramah dan tanya jawab, kurang mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memacu keterampilan berpikir kreatif. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon* kepada guru-guru di SMAN 2 Kayuagung OKI. Pendampingan ini diharapkan dapat menjadi inovasi yang membantu mereka mengatasi kendala teknis, meningkatkan keterampilan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, dan akhirnya, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan membangkitkan kreativitas siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam persepsi dan pengalaman guru-guru SMAN 2 Kayuagung terkait dengan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon*. Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat E-Comic adalah Canva (www.canva.com) (Aini, 2021; Maharani et al., 2022). Subjek pengabdian melibatkan guru-guru yang aktif mengajar dengan beragam latar belakang mata pelajaran dan tingkat

pengalaman mengajar. Instrumen pengumpulan data melibatkan wawancara, dan observasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pandangan, pengalaman, dan hambatan yang dihadapi guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon*. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk melihat implementasi media pembelajaran di dalam kelas dan sejauh mana media tersebut memicu keterampilan berpikir kreatif.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan tematik, di mana temuan-temuan dari wawancara dan observasi akan diidentifikasi dan diorganisir ke dalam tema-tema utama (Arahab, Yulaini, & Pratiwi, 2022; Muhiddin, Saleh, & Jamaluddin, 2023; Suherly et al., 2022). Analisis tematik akan memungkinkan untuk memahami makna mendalam dari perspektif guru, memberikan gambaran menyeluruh tentang dampak pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon* dalam konteks pengembangan keterampilan berpikir kreatif guru-guru. Dengan metode ini, diharapkan pengabdian ini dapat memberikan wawasan yang kaya dan komprehensif terhadap dinamika penggunaan media pembelajaran inovatif di lingkungan pendidikan SMAN 2 Kayuagung.

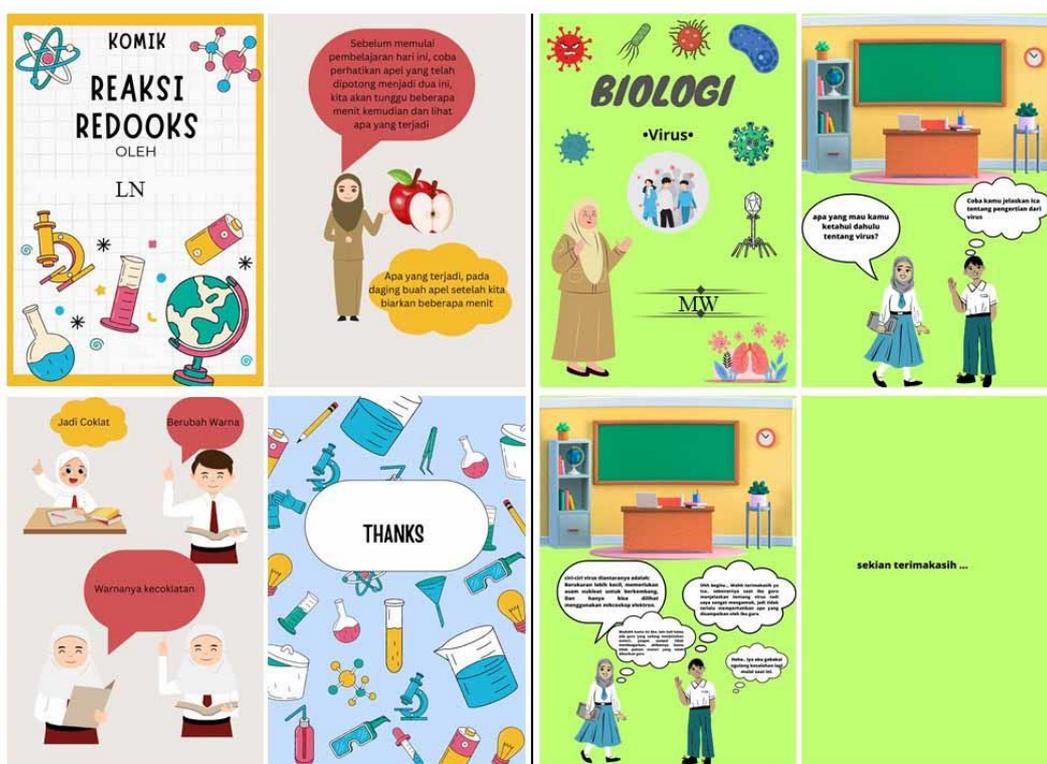
3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Selayang pandang kegiatan.

Pengabdian ini memberikan hasil yang signifikan terkait dengan implementasi pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon* sebagai inovasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru-guru di SMAN 2 Kayuagung, OKI (Gambar 1). Berikut adalah hasil dan pembahasan yang merinci langkah-langkah yang diambil. Sebelumnya, tim melakukan Pre-Test untuk mendiagnosa kemampuan peserta yakni para guru SMA N 2 Kayuagung OKI, khususnya dalam pengetahuan dasar tentang Pembelajaran Berbasis *E-comic*. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum mengenal *Canva* dan masih membutuhkan pemahaman tentang cara membuat video pembelajaran. Nilai Pre-Test mencapai rata-rata 45, sementara Post-Test meningkat menjadi rata-rata 95, mencerminkan antusiasme peserta dalam kegiatan ini. Meskipun beberapa peserta lanjut usia, semangat mereka dalam membuat video

pembelajaran dengan *Canva* tetap tinggi. Proses dilanjutkan dengan langkah-langkah berikutnya. Setelah melakukan Pre-Test, peserta, terutama guru, mendapatkan penjelasan mengenai teori dan konsep pembelajaran kreatif dan inovatif di Sekolah Menengah. Aplikasi *Canva* diperkenalkan sebagai alat untuk membuat pembelajaran berbasis *E-comic* sebagai inovasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru-guru (Kharissidqi & Firmansyah, 2022; Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Peserta diberikan motivasi dan keyakinan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* tidak sulit. Gambar 2 memperlihatkan E-comic yang berhasil di buat oleh guru-guru. Dengan demikian, mereka menunjukkan ketertarikan dan semangat yang baik, berpartisipasi aktif dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon*.

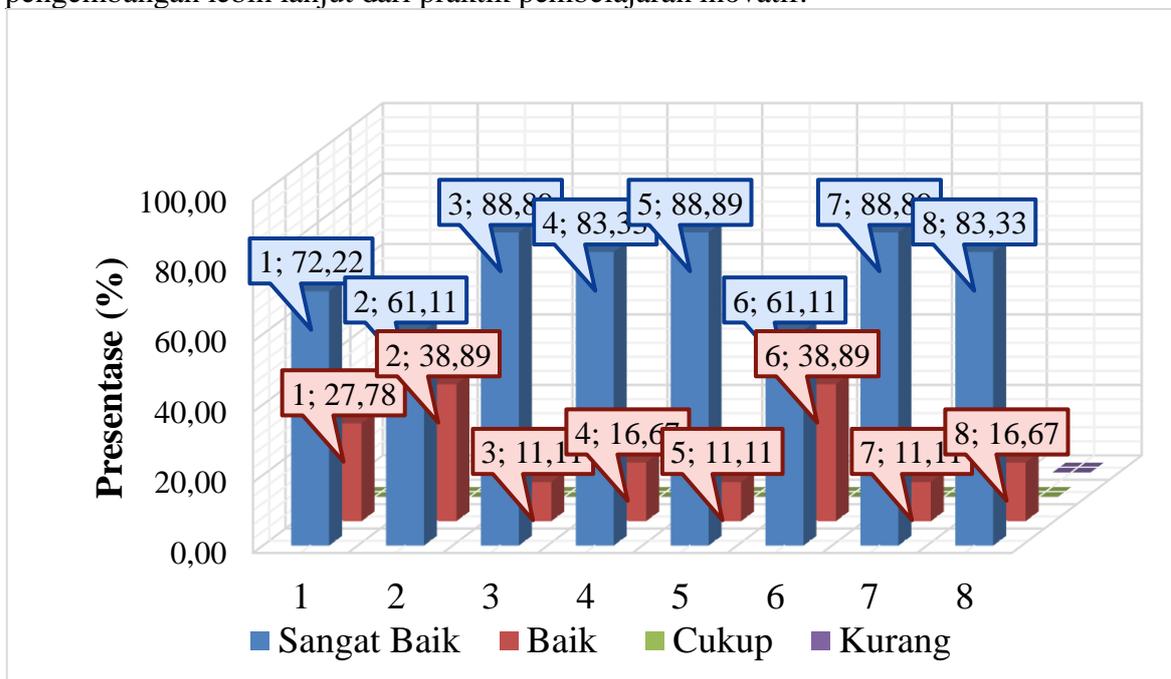


Gambar 2. Kreasi Guru SMAN 1 Kayuagung OKI. Karya oleh LN & MW sesuai dengan Hak Cipta 2023.

Kegiatan ini diakhiri dengan Post-Test yang melibatkan pembuatan video sebagai media pembelajaran bahasa. Selama proses, peserta mendapatkan panduan dan pendampingan untuk memastikan pemahaman yang baik. Hasil dan pembahasan ini membuktikan bahwa pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon* dengan menggunakan *Canva* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru-guru SMAN 2 Kayuagung. Langkah-langkahnya mencakup pendampingan teknis, peningkatan keterampilan kreatif, dan motivasi guru. Tantangan seperti akses terhadap teknologi dan tingkat keterampilan yang beragam juga diidentifikasi dan memerlukan langkah-langkah tambahan seperti peningkatan infrastruktur dan pelatihan. Keseluruhan, keberhasilan implementasi inovasi ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital (Arahab et al., 2022; Supriani, Giyanti, & Syafana, 2023). Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa melalui pendampingan pembuatan media

pembelajaran *E-comic* berbantuan *webtoon*, terlihat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan teknis para guru di SMAN 2 Kayuagung. Guru-guru ini berhasil mengembangkan kemampuan dalam merancang narasi visual yang menarik, memilih elemen-elemen *E-comic* yang mendukung pembelajaran, dan secara kreatif memanfaatkan fitur interaktif yang ditawarkan oleh format *webtoon* melalui aplikasi *Canva*. Peningkatan keterampilan ini secara positif memengaruhi kemampuan mereka untuk menciptakan konten pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga memikat. (Aini, 2021; Elsa & Anwar, 2021; Maharani et al., 2022)

Reaksi positif dari para guru tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan pribadi, tetapi juga mencakup respons positif dari siswa. Guru-guru melaporkan bahwa pendekatan pembelajaran ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, dengan siswa yang lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemahaman konsep oleh siswa juga meningkat, seiring dengan respon positif mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif ini (Rahmatullah et al., 2020; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Persepsi positif ini memberikan dukungan substansial terhadap efektivitas media pembelajaran *E-comic* berbantuan *webtoon* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 2 Kayuagung. Namun demikian, tantangan infrastruktur dan keterampilan guru menjadi catatan penting dalam implementasi inovasi ini. Meskipun terjadi peningkatan keterampilan teknis guru, masih ada kendala terkait dengan ketersediaan fasilitas dan peralatan teknologi di sekolah. Hal ini menggarisbawahi perlunya perbaikan dalam infrastruktur teknologi pendidikan di SMAN 2 Kayuagung OKI. Tantangan lain terletak pada tingkat keterampilan teknologi guru, yang menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak akan pelatihan dan dukungan berkelanjutan untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan lebih lanjut dari praktik pembelajaran inovatif.



Gambar 3. Demografi Evaluasi Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat.

Tingkat kepuasan masyarakat terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan respon yang dapat dideskripsikan melalui demografis yang ditunjukkan oleh gambar 3. Butir 1 menunjukkan persentase materi yang diberikan telah sesuai dengan kebutuhan saya sebagai guru IPA SMP adalah Sangat Baik 72,22%, Baik 27,78%. Butir 2 menunjukkan bahwa persentase kegiatan pengabdian ini bermanfaat dan sesuai dengan

harapan guru adalah Sangat Baik 88,89% dan ,11%. Butir 3 menunjukkan persentase penyaji menyampaikan materi dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami adalah Sangat Baik 88,89% dan Baik 11,11%. Butir 4 menunjukkan persentase Alokasi waktu yang disediakan telah sesuai dengan materi yang disampaikan adalah Sangat Baik 83,33% dan Baik 16,67%. Butir 5 menunjukkan persentase waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PKM dipahami adalah Sangat Baik 88,89% dan Baik 11,11%. Butir 6 menunjukkan bahwa proporsi waktu yang disediakan dapat diterima untuk menyajikan konten dan memahami operasional PKM Sangat Baik 88,89% dan Baik 11,11%. Butir 7 menunjukkan Sangat Baik 68% anggota PKM melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhannya Sangat Baik 88,89% dan Baik 11,11%. Butir 8 menunjukkan persentase kegiatan PKM dilakukan secara berkelanjutan adalah Sangat Baik 83,33% dan Baik 16,67%. Berdasarkan hasil survei ini, kepuasan pelaksanaan PKM seluruh peserta tersebut sangat puas dengan adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon* sebagai inovasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru-guru SMAN 2 Kayuagung OKI.

4. KESIMPULAN

Dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif para instruktur di SMAN 2 Kayuagung, OKI, layanan ini bermaksud untuk menyelidiki dan mengevaluasi pengaruh pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis E-komik berbantuan *webtoon*. Teknik pelayanan melibatkan instruktur dari berbagai topik di SMAN 2 Kayuagung sebagai subjek pelayanan, dengan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif. Analisis data tematik dikombinasikan dengan metode observasional dan wawancara sebagai alat pengumpulan data. Fase layanan dan penilaian perkembangan peserta melalui pra dan pasca tes adalah beberapa hasil dari layanan. Sementara itu, menurut temuan survei, peserta PKM cukup puas dengan bantuan yang mereka terima dalam membuat materi ajar berbasis komik elektronik berbantuan *webtoon*. Kepuasan pelaksanaan PKM seluruh peserta tersebut sangat puas dengan adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *E-comic* berbantuan *webtoon* sebagai inovasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif guru-guru SMAN 2 Kayuagung OKI.

5. UCAPAN TERIMA KASIH.

Publikasi artikel ini didanai oleh DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun 2023. SP DIPA-123.I7.2.677515 /2023, pada tanggal 30 November 2022. Sesuai dengan Keputusan Rektor Nomor: 0187/UN9.3.1 /SK/2023, pada tanggal 18 April 2023.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2021). Making and Using Learning Media of Canva Based Digital Comic For Teaching and Learning English. *ICOTEL Proceeding MPBING*.
- Alfaini, A. U. H., Wulandari, U. F., & Nadlir. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Guna Meningkatkan Kinerja Sekolah Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Sman 1 Gondang Mojokerto. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11.
- Andri Irawan, Dedy Prasetya Kristiadi, Sutrisno, & Theo Ageng Mahardi. (2023). Strategy Perguruan Tinggi Menghadapi Masa Transisi Menuju Society 5.0 Berdasar Rantai Nilai Potter (Case Study School of Technopreneur Nusantara). *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi (SINTEK)*, 3(1). <https://doi.org/10.56995/sintek.v3i1.49>

- Arahab, L., Yulaini, E., & Pratiwi, N. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Studi Kasus Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Simki Economic*, 5(2). <https://doi.org/10.29407/jse.v5i2.154>
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1). <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Fadli S, P. A. (2022). Sistem Informasi Sekolah Dalam Penerapan Smart School Untuk Meningkatkan Pelayanan Sekolah. *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi (MISI)*, 5(Smart School).
- Husein, W. M. (2022). Disrupsi Pendidikan Di Era New Normal Jenjang Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4).
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Mambang, M., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Melda, M., ... Maulida, R. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2439
- Masri, D. (2022). Sosialisasi Peningkatan Wirausaha Dengan Memanfaatkan Teknologi Pada Guru Sma Darul Ilmi Murni. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i2.224>
- Muhiddin, M., Saleh, A. R., & Jamaluddin, A. B. (2023). Pelatihan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Pada Guru SMPN 2 Galesong Utara. *Jurnal IPMAS*.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).
- Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. (2022). Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3028>
- Suherly, T., Insani, L. T., Hidayat, F., Waruwu, O., Manik, R. E., & Rahmad, M. (2022). Analisis Tingkat Kebutuhan Pemanfaatan Laboratorium Fisika sebagai Pendukung Peningkatan Hasil Belajar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2517>
- Supriani, Y., Giyanti, G., & Syafana, Z. (2023). Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1). <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14779>
- Sutarjo. (2014). Supervisi Pengawas Dan Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran (Studi Kasus Pada SMA Negeri Di Kabupaten Karawang). *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2(1).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>