



Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Bagi Guru PAUD METAL di Kabupaten Semarang

Syifa Fauziah ¹⁾, Swantyka Ilham Prahesti ²⁾, Yoannes Romando Sipayung ³⁾

^{1,2)} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ngudi Waluyo, Semarang, Indonesia

³⁾ Teknik Informatika, Universitas Ngudi Waluyo, Semarang, Indonesia

Email Korespondensi: syifa221288@gmail.com

Abstrak

Tujuan program "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Cerita Bergambar Berbasis Digital bagi Guru PAUD Metal di Kabupaten Semarang" adalah untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran digital yang inovatif. Program ini diharapkan dapat mengatasi rendahnya kemampuan guru dalam teknologi digital, yang menjadi hambatan dalam memberikan pendidikan yang kompeten.

Keberhasilan pelatihan ini akan terlihat dari implementasi keterampilan guru dalam membuat cerita bergambar digital, didukung oleh partisipasi 15 lembaga PAUD di Kabupaten Semarang. Luaran program diharapkan berupa peningkatan kualitas pendidikan dan potensi publikasi hasil penelitian, termasuk Hak Kekayaan Intelektual (HKI), yang berkontribusi positif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital..

Kata Kunci: *pelatihan guru PAUD, cerita bergambar digital, literasi digital, teknologi pendidikan.*

PENDAHULUAN

Di era digital, guru harus memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, seperti cerita bergambar digital, untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik. Teknologi pendidikan bukan hanya tentang perangkat keras, tetapi juga kreativitas dalam menghasilkan konten yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Literasi digital menjadi semakin penting, mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi dan memanfaatkan informasi secara bijak. Anak-anak di seluruh dunia kini terpapar pada media digital seperti buku bergambar, video, dan konten interaktif lainnya, sehingga guru perlu terampil dalam mengembangkan dan menggunakan cerita bergambar berbasis digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pelatihan pembuatan cerita bergambar digital membantu guru dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif yang dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan pemecahan masalah siswa. Guru yang terampil dalam teknologi ini dapat menghadirkan pembelajaran berbasis proyek yang lebih menarik dan relevan.

Cerita bergambar digital memberikan pengalaman interaktif yang dinamis, memungkinkan anak untuk memahami konsep dengan lebih baik melalui elemen visual, suara, dan naratif. Media ini tidak hanya membantu dalam pembelajaran tetapi juga dalam



pengembangan keterampilan kognitif dan motorik anak. Keberadaan elemen interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Dengan teknologi yang terus berkembang, media cerita bergambar digital menjadi alat penting dalam pendidikan. Guru dan pendidik harus mampu mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses belajar mengajar, tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai media yang berpotensi mengubah pengalaman belajar anak-anak menjadi lebih mendalam dan menyenangkan, sehingga mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan..

METODE

Hasil dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan guru PAUD dalam menciptakan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman peserta tentang cara menggunakan perangkat lunak pembuatan cerita bergambar digital. Para guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya kreatif tetapi juga sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku.

Salah satu hasil yang menonjol adalah kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi seperti Adobe Spark dan Canva untuk membuat cerita bergambar yang menarik. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta tidak mengetahui cara mengoperasikan aplikasi tersebut. Namun, setelah pelatihan, 85% dari peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan mampu membuat media pembelajaran digital secara mandiri.

Pembahasan menunjukkan bahwa media cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan selama pelatihan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Studi kasus di beberapa lembaga PAUD menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika materi disampaikan melalui media visual yang interaktif. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan dapat meningkatkan daya serap dan retensi informasi oleh siswa.

Selain itu, keterampilan yang diperoleh selama pelatihan ini juga membantu guru dalam menghadapi tantangan kurikulum merdeka yang menuntut lebih banyak inovasi dalam metode pengajaran. Guru-guru yang telah dilatih tidak hanya mampu menghasilkan konten pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga lebih siap untuk mengadopsi teknologi baru di masa depan, memperkaya proses pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Program

Selama pelatihan, guru PAUD mengalami peningkatan keterampilan yang signifikan dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan teknis peserta, di mana rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test. Guru-guru mampu menggunakan berbagai aplikasi digital seperti Adobe Spark dan Canva untuk membuat cerita bergambar yang interaktif dan menarik. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan guru, tetapi juga memperkaya metode pengajaran mereka, membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

Studi kasus yang dilakukan di beberapa PAUD menunjukkan bahwa media digital yang dikembangkan berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.



Media ini juga mendorong siswa untuk berinteraksi lebih aktif dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar berbasis digital memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.



Gambar 1. Pelaksanaan Praktek Di Hari Ke 2

Luaran Program

Program ini menghasilkan beberapa luaran penting, termasuk publikasi ilmiah di jurnal nasional dan internasional, yang mendokumentasikan pelaksanaan dan keberhasilan pelatihan ini. Publikasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan program serupa di tempat lain. Selain itu, program ini juga menghasilkan produk berupa modul pelatihan dan contoh media cerita bergambar digital yang dapat digunakan sebagai acuan bagi guru-guru lain yang ingin mengembangkan keterampilan serupa.

Peningkatan Kapasitas dan Ketentraman Masyarakat

Selain peningkatan keterampilan teknis, program ini juga berdampak pada peningkatan ketentraman dan keyakinan diri guru PAUD dalam menggunakan teknologi digital dalam pengajaran. Guru yang sebelumnya merasa kurang percaya diri dalam menghadapi perkembangan teknologi kini merasa lebih siap dan termotivasi untuk terus belajar dan berinovasi. Ini berdampak positif tidak hanya pada guru, tetapi juga pada lingkungan belajar di PAUD, di mana pembelajaran menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan era digital.

Evaluasi dan Prospek Keberlanjutan

Program ini telah dievaluasi secara menyeluruh melalui monitoring dan angket post-test. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir semua peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan dan merasakan manfaat langsung dalam aktivitas pengajaran mereka. Keberlanjutan program ini akan didorong dengan dukungan dari HIMPAUDI dan Universitas Ngudi Waluyo untuk terus memberikan pelatihan lanjutan dan memperluas jangkauan ke lebih banyak lembaga PAUD.



Gambar 2. Kegiatan monitoring dan evaluasi

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru PAUD dan memberikan kontribusi nyata dalam mendukung inovasi pendidikan di era 5.0. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru PAUD semakin siap menghadapi tantangan masa depan dan mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari untuk menciptakan generasi yang melek digital dan kreatif.

SIMPULAN (PENUTUP)

Program pelatihan pembuatan cerita bergambar digital bagi guru PAUD di Kabupaten Semarang berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Pelatihan ini efektif memperkuat metode pengajaran, meningkatkan minat belajar siswa, dan membantu guru lebih percaya diri menggunakan teknologi.

Luaran program meliputi publikasi ilmiah dan modul pelatihan yang memberikan kontribusi positif dalam pendidikan di era digital. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk mendukung guru dalam menghadapi tantangan teknologi dan mempersiapkan siswa dengan lebih baik di masa depan..

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ngudi Waluyo dan HIMPAUDI Kabupaten Semarang atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan program pelatihan ini. Terima kasih juga kepada para guru PAUD yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam setiap kegiatan pelatihan. Dukungan dan partisipasi semua pihak sangat berperan dalam keberhasilan program ini. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut untuk mendukung pengembangan pendidikan yang lebih baik di masa depan..



DAFTAR PUSTAKA

- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2),199–212. doi.org/10.1080/1350293X.2013.789190.
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar bermain & permainan anak usia dini. Prenada Media. Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022
- Khoiri Alfian Nur . (2019). Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak
- Nikiforidou, Z. (2018). Digital Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and Practical Considerations. *Digital Childhoods*, 253–265. doi:10.1007/978-981-10-6484-5_16
- Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 1–18. doi.org/10.5334/2004-8-oblinger.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R., Hidayati, I., & Daryat, M. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di tk negeri 1 padang baru. 4(2), 287–294
- Mariati, P., Kasiyun, S., Nafiah, N., Hartatik, S., & Alistiana, L. (2023). Pelatihan dan pendampingan pembuatan cerita bergambar berbasis digital bagi guru sekolah dasar. *Indonesia Berdaya*, 4(4), 1693-1700.