Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat, e-ISSN 2598-2052
Vol. 08 No.02.2025.151-157.

Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran *Mathventure* Berbantuan Komik

Sofri Rizka Amalia, Anwar Ardani, Dian Purwaningsih, Nida Hanifah, Intan Nuraeni
Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Peradaban, Indonesia
Email: sofri.rizkia@gmail.com

Abstract
Problems faced by schools include the use of conventional learning models, the lack of interactive learning media, some teachers using existing learning media available online, and inadequate infrastructure. Community service was conducted at SD Negeri 1 Taraban. The community service procedures included (1) preparation, (2) implementation, and (3) evaluation. Data analysis in this community service used normalized n-gain (g). The magnitude of the increase was measured using the N-Gain value. The results of the community service were the responses of training participants, measured through direct observation during the activity. Based on observations, 85% of participants responded positively. Teacher creativity increased with an average n-gain score of 0.43, in the moderate category.
Keywords: Teacher Creativity; Mathventure Comic-Assisted Learning Media; Training

Abstrak
Permasalahan yang dihadapi sekolah diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, sebagian guru menggunakan media pembelajaran yang sudah ada diinternet serta ketersediaan sarana prasarana yang kurang memadai. Pengabdian dilaksanakan di SD Negeri 1 Taraban. Prosedur dalam pengabdian adalah (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi. Analisis data dalam pengabdian ini menggunakan n-gain ternormalisasi (g). Besarnya peningkatan peningkatan menggunakan nilai N-Gain. Hasil pengabdian adalah respon peserta pelatihan diukur melalui pengamatan secara langsung selama kegiatan dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peserta memenuhi 85% respon positif, Peningkatan kreativitas guru dengan rata-rata skor n-gain sebesar 0,43 pada kategori sedang.
Kata Kunci: Kreativitas Guru, Media Pembelajaran Mathventure Berbantuan Komik, Pelatihan

PENDAHULUAN

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mentransfer atau menyampaikan pesan (Harahap et al., 2022). Menurut KBBI, media adalah alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dari pengertian tersebut maka apat disimpulkan bahwa media sebagai alat yang digunakan untuk komunikasi dan mempermudah penyampaian pesan serta informasi agar lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran adalah alternatif untuk memahami kemampuan pembelajaran dan dapat mendorong kemudahan siswa dalam proses belajar didalam kelas maupun diluar kelas dengan cara yang lebih menyenangkan (Hasanah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat sanget bermafat untuk guru maupun peserta didik. Untuk seorang guru atau tenanga pendidik media pembelajaran bermanfaat untuk menyampaikan atau mentansfer ilmunya dengan mudah kepada peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah menerima ilmu dengan cara yang lebih menyenangkan dan suasana belajar yang berbeda. Media

pembelajaran sangat beragam, namun yang tepat digunakan diera modern seperti ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Kemajuan teknologi menciptakan metode baru untuk peserta didik agar mampu memahami materi yang abstrak, karena materi tersebut dapat dibuat abstrak dengan teknologi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik (Siregar, 2020).

Pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana media pembelajaran disekolah sangat tepat melihat era zaman sekarang yang semuanya serba digital. Peserta didik sebagai generasi penerus bangsa sangat penting memahami dunia digital agar dapat menyeseuaikan dengan perkembangan zaman yang perubahannya sangat signifikan. Kurangnya pemanfaatan teknologi juga dapat menjadi faktor menurunya kualitas pendidikan baik dalam bidang akademis maupun non-akademis. . Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Lukman, 2023) rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada pembelajaran anak dapat menjadi kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan berdampak pada penurunan kualitas pendidikan. Dengan melihat pentingnya peran digital dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran maka guru harus mampu menerapkan teknologi digital dalam pembelejaran.

SD Negeri 1 Taraban merupakan salah satu sekolah negeri yang ada diwilayah kabupaten brebes yang mana didalamnya terdapat ratusan generasi penerus bangsa yang siap melanjutkan cita-cita Bangsa Indonesia dimasa yang akan datang. Sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif agar dapat memberikan pembelajaran yang efektif kepada peserta didiknya. Sebagai upaya peningkatan kreativitas guru maka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan diadakan pelatihan media pembelajaran mathventure berbantuan komik. Dalam pelatihan tersebut guru akan belajar membuat media pembelajaran interaktif berbasis komik dengan menggunakan aplikasi canva dan iSpring Suite. Diharapkan dalam pelatihan tersebut dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran untuk guru maupun peserta didik nantinya.

Berdasarkan observasi langsung dan diskusi dengan mitra didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi sekolah diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, sebagian guru menggunakan media pembelajaran yang sudah ada diinternet serta ketersediaan sarana prasarana yang kurang memadai. Berdasarkan permasalahan yang dihadapai mitra maka solusi yang dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah melalui pelatihan media pembelajaran MathVenture berbantuan komik untuk menunjang motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian dilaksanakan di SD Negeri 1 Taraban. Bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa modul yang berisi manfaat, fitur serta

penggunaan media digital *iSpring Suite* berbantuan komik sebagai sumber informasi dan pengetahuan. Alat yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah smartphone, laptop, proyektor, kamera dan alat tulis. Prosedur dalam pengabdian adalah (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi. Analisis data dalam pengabdian ini menggunakan n-gain ternormalisasi (g). Besarnya peningkatan nilai *N-Gain* dapat dihitung melalui rumus dari Hake (1999).

$$Ngain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Dimana kriterianya adalah:

Kriteria	Intepretasi
$0.00 < g < 0.30$	rendah
$0.30 \leq g < 0.70$	sedang
$0.70 \leq g \leq 1.00$	tinggi

Adapun indikator keberhasilan diantaranya yaitu keberhasilan n-gain minimal kriteria sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Pengabdian**,** SD Negeri 1 Taraban dilihat dari hasil observasi langsung dalam proses pembelajarannya sebagian besar masih menggunakan model pembelajaran konvensioanl yang mana dalam kegiatan belajar mengajar masih terpusat kepada guru. Kebanyakan guru menggunakan media pembelajaran tradisional seperti modul ajar, buku pegangan siswa dan sejenisnya. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Taraban sangat minim dalam penggunaan media digital. Oleh sebab itu mengingat pentingnya media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik serta sebagai upaya peningkatan kreativitas guru maka tim pengabdian memilih SD Negeri 1 Taraban sebagai tempat pengabdian kepada masyarakat tahun 2025 dengan judul Peningkatan Kreativitas Guru melalui Pelatihan Media Pembelajaran Mathventure Berbantuan Komik**.** Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *iSpring Suite* berbantuan komik agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Taraban yang diikuti oleh pendidik dan tenaga pendidik sejumlah 11 guru. Kegiatan yang dilaksanakan pada pengabdian ini adalah ceramah, demonstrasi dan parktik. Adapaun rincian materi sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Materi

Materi	Media	Metode	Waktu
Pengisian Angket Kreativitas	Angket	Pembagian Kuesioner	30 menit
Pengenalan *iSpring Suite* dan Komik	Laptop dan *smartphone*	Demonstrasi dan Praktik	2 Jam
Praktik	Laptop dan *smartphone*	Praktik	2 Jam
Pengisian Angket Kreativitas	Angket	Pembagian Kuesioner	30 menit
	Total		5 Jam

Sebelum pelatihan, dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Setelah itu guru diberikan pengenalan tentang aplikasi *iSpring Suite* dan Komik. Guru praktik langung membuat comik menggunakan canva dan media interaktif menggunakan aplikasi *iSpring Suite.* Guru dilatih membuat komik yang terintegrasi dengan kehidupan sehari hari dan mata pelajaran masing-masing guru. Selain itu, guru dapat membuat berbagai macam soal interaktif menggunakan aplikasi *iSpring Suite.*



Gambar 1. Praktik Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran

Salah satu hasil media pembelajaran pada mata pelajaran matematika adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Aplikasi Media Pembelajaran

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua tolak ukur sebagai berikut:

a. Respon positif dari peserta pelatihan

Respon peserta pelatihan diukur melalui pengamatan secara langsung selama kegiatan dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peserta memenuhi 85% respon positif.

b. Meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran
Keberhasilan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran dilihat dari pretast dan postest guru. Peningkatan dianalisis dengan menggunakan *N-gain*. Skor *N-gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skor *N-Gain* Peningkatan Kreativitas Guru

No.	Skor N-gain	Interpretasi
1	0,56	Sedang
2	0,48	Sedang
3	0,43	Sedang
4	0,40	Sedang
5	0,30	Sedang
6	0,50	Sedang
7	0,40	Sedang
8	0,46	Sedang
9	0,48	Sedang
10	0,34	Sedang
11	0,40	Sedang
Rerata	0,43	Sedang

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh bahwa 11 guru mengalami peningkatan kreativitas guru dengan rata-rata skor n-gain sebesar 0,43 pada kategori sedang. Pengabdian ini memberikan motivasi bagi guru-guru dalam mengembangkan media pembelajarn berbasis digital sebagai media pembelajaran yang diterapkan disekolah. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan guru dapat memberikan pembelajaran yang efektif efisien kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil pengabdian Riskiawan, H.Y., et.al (2016), pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dapat mningkatkan kualitas dan kreativitas guru. selain itu, pengabdian afirda, et.al (2018), pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesionalisme dan kreativitas guru-guru.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Respon peserta pelatihan diukur melalui pengamatan secara langsung selama kegiatan dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peserta memenuhi 85% respon positif. Peningkatan kreativitas guru dengan rata-rata skor n-gain sebesar 0,43 pada kategori sedang.

SARAN

Sesuai dengan hasil kegiatan yang telah dilakukan, diajukan beberapa saran berikut Waktu kegiatan perlu ditambah agar tidak terburu-buru dalam pelaksanaan. Adanya

keberlanjutan berupa pelatihan yang diselenggarakan secara bertahap sehingga dapat lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Peradaban Bumiayu, Fakultas Kepedidikan dan Ilmu Pendidikan dan SD Negeri Taraban 01 atas dukungan dan kerjasama dalam penyelenggaraan program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Afrida, Harizon, Bakar, A dan Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimediasebagai Upaya Meningkatkan Kompetensiprofesionalisme dan Kreativitas Guru - Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat, 2(1).*

[2] Hake, R. R., & Reece, J. . (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University

[3] Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, *8*(2), 539–544. https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782

[4] Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, *1*(3), 204–211. https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125

[5] Lukman. (2023). Rendahnya Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Athfal*, *4*(2), 87–96. https://doi.org/10.58410/al-athfal.v4i2.810

[6] Riskiawan, H. Y, Setyohadi, D. P. S., Arifianto, A. P. (2016). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-Dinamika, 1(1).*

[7] Siregar, A. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Oleh Guru Matematika Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika IAIN Padang Sidimpuan*.