
PEMBELAJARAN SECARA DARING MELALUI KOMIK EDUKATIF KEPADA SISWA SEKOLAH DASAR (SD)

Faizzah Kahfi Putri¹⁾, Rafika Nur Syahida²⁾, Gendis Ariesta Pragi³⁾, Nailla Asykar⁴⁾, Ummi Rofikoh⁵⁾, dan Afik Hardanto^{6)*}

Universitas Jenderal Soedirman

¹⁾faizzahkputri@gmail.com, ²⁾syahidahrafika@gmail.com, ³⁾gendispragitaputri@gmail.com,
⁴⁾nailla.asykar@mhs.unsoed.ac.id, ⁵⁾ummirofigoh33ixe@gmail.com,
⁶⁾afik.hardanto@unsoed.ac.id

Histori artikel

Received:
04 September 2023

Accepted:
28 November 2023

Published:
30 November 2023

Abstrak

Berbagai metode pembelajaran secara daring bisa dilakukan melalui interaksi dua arah seperti kelas online melalui zoom, gmeet, whatsapp, dan lain sebagainya ataupun satu arah seperti video rekaman, aplikasi konten pembelajaran, dan lain sebagainya. Salah satu inovasi yang diimplementasikan pada kegiatan pengabdian masyarakat adalah komik edukatif. Tujuan kegiatan pengabdian yaitu memberikan pengetahuan terkait dengan kesehatan dan tatanan normal baru yang dilaksanakan secara daring melalui aplikasi komik interaktif. Mitra pengabdian adalah siswa kelas 4 dan 5 SD Islam Nurul Fatimah, kabupaten Bogor. Metode dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: (i) persiapan (meliputi pembuatan komik interaktif dan *pre-test*), (ii) pelaksanaan kegiatan (meliputi: penyuluhan dan pendampingan instalasi serta penggunaan aplikasi secara daring), dan (iii) evaluasi (meliputi: *post-test* dan kritik-saran oleh mitra secara daring). Berdasarkan hasil kegiatan, terjadi peningkatan pemahaman secara signifikan terhadap 46 responden terkait pengetahuan tentang kesehatan dan tata normal baru. Metode pembelajaran menggunakan media aplikasi komik interaktif efektif mendukung proses pembelajaran secara daring.

Kata-kata kunci: Daring, Komik Interaktif, Pembelajaran Anak

*Penulis Koresponden: Afik Hardanto (afik.hardanto@unsoed.ac.id)

Abstract. Various online learning methods can be carried out through two-way interaction (for example, online classes via Zoom, GMeet, WhatsApp, etc.) or one-way interaction for example, recorded videos, learning content applications, etc. One of the innovations that will be implemented in community service activities is educational comics. The service activity aims to provide knowledge related to health and the new normal, carried out online through an interactive comic application. The service partners are students in grades 4 and 5 at Nurul Fatimah Islamic Elementary School, Bogor Regency. The method is carried out in three stages, namely: (i) preparation (which includes making interactive comics and pre-test); (ii) implementation of activities (which includes counseling and assistance with the installation and use of online applications); and (iii) evaluation (which includes a post-test, critiques, and suggestions by partners online). Based on the results of the activity, there was a significant increase in understanding for 46 respondents regarding knowledge about health and the new normal system. The learning method using interactive comic application media effectively supports the online learning process.

Keywords: New Normal Learning Method, Interactive Comic Apps, Learning for Kids

PENDAHULUAN

Perkembangan kasus COVID-19 di Indonesia meningkat sejak awal terjadinya pandemi. Gelombang pertama yang terjadi pada bulan Januari 2021 sampai pada gelombang kedua (Juli 2021) beberapa wilayah termasuk di Kabupaten Bogor berstatus zona merah dan hitam COVID-19. Pemerintah mengeluarkan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 4 yang artinya sektor pendidikan tidak diperkenankan melakukan pembelajaran luar jaringan (luring) karena bukan termasuk sektor vital (CSSEGISandData, 2021; Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, 2021). Oleh karena itu pembelajaran masih dilakukan secara dalam jaringan (daring) selama pemberlakuan PPKM level 4. Meskipun demikian, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mulai mewacanakan persiapan pembelajaran secara luring pada tatanan normal baru, diantaranya: pembatasan kehadiran siswa pada pembelajaran tatap muka maksimal 50%, mekanisme rotasi, implementasi protokol kesehatan secara ketat, peniadaan kegiatan ekstrakurikuler, dan penutupan kantin sekolah (Kemdikbud, 2021).

Salah satu lokasi penyebaran COVID-19 yang parah adalah kabupaten Bogor, Jawa Barat. Mitra pengabdian masyarakat, Sekolah Dasar (SD) Nurul Fatimah, merupakan sekolah dasar swasta yang terletak di Jalan Raya Narogong-Bekasi Km.14, Limus Nunggal, kecamatan Cileungsi, kabupaten Bogor, Jawa Barat. SD Nurul Fatimah terakreditasi A. Kecamatan Cileungsi merupakan salah satu wilayah di kabupaten Bogor yang berstatus zona paling merah (Republika, 2020). Kondisi tersebut selain diakibatkan lokasi berada di antara empat kota besar sebaran COVID-19 (seperti Jakarta, Depok, Bogor, dan Bekasi) juga karena perilaku kehidupan masyarakat yang masih abai terhadap protokol kesehatan terutama pada peristiwa atau perayaan yang mengakibatkan kerumunan masa, seperti pesta

pernikahan, perayaan lebaran, dan lain-lain. Bupati Bogor menyebutkan terjadi lonjakan kasus COVID-19 sampai 75,8% setelah lebaran (Merdeka, 2021).

Pelonjakan kasus positif COVID-19 mengakibatkan diberlakukannya Kebijakan PPKM darurat sejak 3 Juli 2021. Sampai akhir bulan Agustus 2021, kebijakan ini belum berhasil untuk menekan angka penularan COVID-19 di Kabupaten Bogor. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Rama (2021), kasus COVID-19 di Kabupaten Bogor pada Tanggal 16 Juli 2021 mencapai 28.345 orang, terdapat 21.634 orang yang sembuh dan 279 yang meninggal. Sementara di Kecamatan Cileungsi terdapat peningkatan mencapai 2.121 orang positif dengan 1.760 orang sembuh, 310 kasus masih aktif dan 51 orang meninggal dunia. Mengingat tingginya kasus COVID-19 di Kabupaten Bogor, rencana pembelajaran tatap muka harus ditunda. Model pembelajaran di SD Nurul Fatimah dilakukan secara daring. Sebelum merealisasikan pembelajaran tatap muka, hendaknya siswa mengetahui bagaimana cara beradaptasi tatanan normal baru dengan baik, benar, dan menyenangkan. Misalnya selalu menerapkan 5M yaitu mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, dan mengurangi mobilitas.

Implementasi pembelajaran secara online menggunakan beberapa media online seperti WhatsApp, Facebook, Youtube, dan Zoom menuntut kesiapan fasilitas dan perilaku semua pihak. Kesulitan dialami oleh komponen pendidikan di propinsi Jawa Barat dalam implementasi Belajar Dari Rumah (BDR). Kendala terkait dengan kuota data dan jaringan, proses mengontrol aktivitas siswa didik, serta ketidak nyamanan siswa apabila berinteraksi dengan perangkat elektronik terlalu lama tanpa ada interaksi dua arah (Magdalena et al., 2021; Mutaqinah & Hidayatullah, 2020; Yusri et al., 2020). Oleh karena itu dibutuhkan metode yang sesuai dengan karakteristik tumbuh kembang siswa didik dan kondisi pembelajaran saat ini yang masih dilakukan secara full daring. Metode penggunaan Aplikasi Rumah Belajar (ARB) digunakan khusus untuk materi-materi yang dibutuhkan oleh guru dan siswa (Utami & Dewi, 2020). Pengaruh media informasi interaktif mampu meningkatkan sikap positif siswa SD pada mata pelajaran matematika sebesar 50% (Hakim & Widayana, 2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software Macromedia flash 8 dilaporkan juga meningkatkan motivasi belajar siswa (Wahyugi, 2021).

Pengembangan aplikasi dalam rangka memperkenalkan tatanan normal baru kepada siswa SD, sepengetahuan penulis belum. Oleh karena itu, tujuan kegiatan pengembangan dan implementasi aplikasi komik interaktif adalah meningkatkan pemahaman berbagai pengetahuan protokol kesehatan kepada siswa SD dalam menyongsong pembelajaran normal baru. Aplikasi *phone mobile* dirancang berbasis luar jaringan (luring) agar tidak memberatkan kuota data pemakai, komik *bi-lingual* untuk melatih pengucapan bahasa asing

bagi siswa, permainan edukatif normal baru, dan fitur suara agar siswa bisa merasakan pengalaman lebih nyata.

METODE PELAKSANAAN

Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 5 bulan, yaitu mulai bulan Juni-Oktober 2021. Metode pelaksanaan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu: persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Program pengenalan tatanan normal baru berangkat dari permasalahan yang dihadapi oleh kegiatan pembelajaran siswa SD terutama di daerah yang masih melakukan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, program kemudian melakukan pencarian mitra yaitu SD Islam Nurul Fatimah yang terletak di Jalan Raya Narogong - Bekasi Km.14, Limus Nunggal, Kecamatan Cileungsi, Kabupaten Bogor, Propinsi Jawa Barat.

Penentuan ide dilakukan melalui diskusi daring melalui WhatsApp dan GoogleMeet internal tim pengabdian. Sedangkan diskusi dengan mitra dilakukan secara langsung oleh perwakilan personil tim. Tantangan dari tim pengabdian adalah lokasi semua anggota berada di kota berbeda, sehingga dibutuhkan ide yang paling memungkinkan untuk dilakukan dan bisa memecahkan permasalahan mitra. Akhirnya memunculkan ide pembuatan aplikasi interaktif tatanan normal baru dan bentuk komik bilingual yang kemudian dikenal dengan Kopinaru "Komik Pintar Normal Baru".

Pembuatan konsep dilakukan setelah ide terbuat. Pada tahap ini ditentukan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dan siapa yang akan melakukan agar setiap proses bisa berjalan sesuai rencana dan target kegiatan. Selanjutnya, pembuatan naskah komik berdasarkan informasi resmi pemerintah dan pihak terkait. Naskah dibuat dalam Bahasa Indonesia yang kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris.

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan komik dengan dimulai membuat sketsa masing-masing karakter dan adegan dalam naskah yang kemudian digitalisasikan menggunakan aplikasi ibis paint. Kemudian pembuatan aplikasi berdasarkan konsep yang sudah didiskusikan secara daring melalui WhatsApp Group dan Google Meet. Konsep tersebut meliputi isian aplikasi yang akan ditampilkan. Masing-masing anggota kelompok dan jasa pengisi suara melakukan rekaman suara di tempat masing-masing sesuai dengan bagiannya.

Tahapan akhir persiapan yaitu pembuatan buku manual dan Google Form untuk melakukan *pre-test*. Buku manual dibuat agar siswa dapat melakukan pengunduhan,

instalasi dan menjalankan aplikasi dengan mudah. Sedangkan *pre-test* digunakan untuk mengukur pengetahuan dan kondisi awal mitra.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilakukan dengan konsep *blended*, yaitu: pelaksanaan kegiatan luring dan daring. Pelaksanaan luring dilakukan dengan koordinasi dengan mitra secara langsung melalui perwakilan yang berada di dalam satu kawasan dengan SD Islam Nurul Fatimah. Selain koordinasi, juga diberikan penjelasan terkait maksud dan tujuan kegiatan tersebut dilakukan. Sedangkan pelaksanaan secara daring dilakukan melalui media WhatsApp (untuk koordinasi) dan Zoom meeting (untuk sosialisasi program). Pelaksanaan daring (virtual-digital) yaitu dengan menggunakan platform Google Form (untuk mengetahui baseline kondisi mitra (*pre-test*)).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan ini dilaksanakan setiap minggu untuk mengetahui letak kekurangan dan bisa dievaluasi untuk tahap selanjutnya. Kegiatan evaluasi untuk memastikan bahwa solusi yang diberikan bisa memenuhi kriteria *acceptability* (diterima dan menjadi bagian dari solusi permasalahan mitra), *visibility* (bisa digunakan dan bermanfaat), dan *sustainability* (memiliki potensi keberlanjutan setelah kegiatan pengabdian berakhir). Evaluasi dilakukan dengan menggunakan *post-test* dengan mengacu pada hasil *pre-test*. Sedangkan untuk melihat potensi program, dilaksanakan testimoni dari mitra.

Pertanyaan yang disampaikan dalam *pre-* dan *post-test* adalah untuk mengukur keberhasilan komik edukatif Kopinaru dalam melakukan *transfer of knowledge* kepada mitra. Secara garis besar, pertanyaan dalam *pre-* dan *post-test* mengacu pada kesehatan dan tatanan normal baru terutama dalam mendukung proses pembelajaran mitra pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

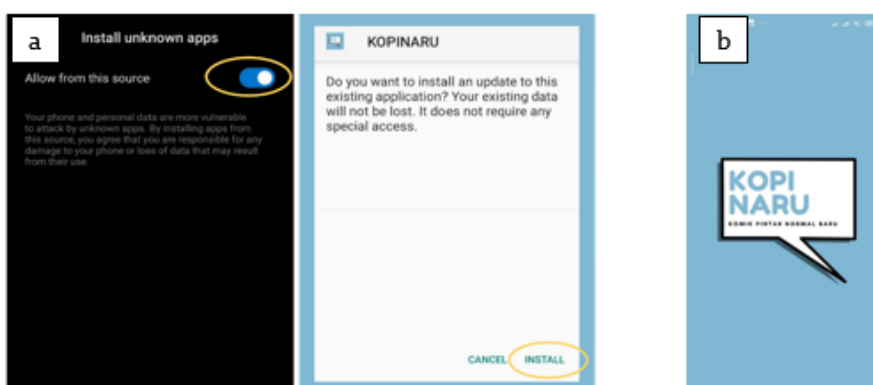
Hasil

Tahapan pelaksanaan yang meliputi rancang bangun aplikasi Kopinaru *bi-lingual* dan *pre-test* sudah dilaksanakan. Aplikasi ini dilengkapi dengan 4 macam games edukatif. Edisi komik terdiri dari 10 judul cerita dengan tema cerita adaptasi normal baru pada masa pandemi di lingkungan rumah dan sekolah. Aplikasi kopinaru dapat diakses melalui *smartphone* masing-masing mitra dan berbasis luring agar bisa digunakan tanpa jaringan internet, sehingga bisa menghemat kuota data. Kopinaru versi 1.0 memiliki spesifikasi sebagai berikut: besar penggunaan data (App Size) 45,78 MB, *Application Programming Interface* (API) 19, *minimum Software Development Kit* (SDK) level yaitu Android 4.4-4.4.4,

dan *data usage* (penggunaan data) yaitu 0% (*Free data usage*). Aplikasi Kopinaru bisa didapatkan melalui tautan: https://bit.ly/Aplikasi_kopinaru_PKM_PM_Unsoed. *Pre-test* telah dilakukan dengan menggunakan 46 responden mitra yaitu murid kelas 4-5 SD. Selanjutnya, nilai pre-test digunakan sebagai *base line* keberhasilan program pengabdian.

Tahapan kedua yaitu penyuluhan dan pendampingan. Pada tahap kedua, mitra diberikan pengetahuan awal terhadap materi yang akan disampaikan dan proses instalasi komik edukatif. Petunjuk Aplikasi Kopinaru yaitu:

1. Cara instalasi aplikasi dan tampilan awal aplikasi. Instalasi aplikasi sangat sederhana, yaitu buka file "KOPINARU.apk" dan pastikan izin aplikasi sudah diaktifkan (Gambar 1a). Apabila sudah dilakukan instalasi, kemudian dibuka akan muncul jendela awal aplikasi (Gambar 1b)



Gambar 1. Ijin Aplikasi Kopinaru harus diaktifkan untuk melakukan instalasi (a) dan jendela awal aplikasi (b)

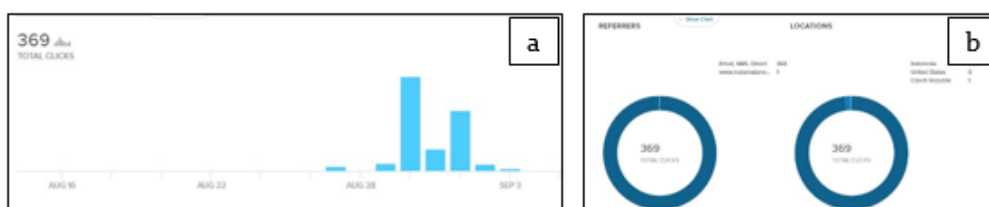
2. Tampilan menu beranda yang terdiri dari beberapa fitur (Gambar 2a), yaitu: 1. Jika di klik akan masuk ke menu komik, 2. Jika di klik akan masuk ke menu games, 3. Jika di klik akan masuk ke komik dengan judul "Ayah Pulang Kerja", 4. Jika di klik akan muncul nama dari karakter tersebut, 5. Menu beranda, 6. Menu komik, 7. Menu games, dan 8. Menu identitas program.



Gambar 2. Tampilan menu beranda aplikasi Kopinaru (a), tampilan menu komik (b), menu permainan edukatif (c), dan identitas aplikasi (d)

3. Tampilan menu komik. Kopinaru terdapat berbagai topik komik tentang COVID-19 dan tatanan normal baru sesuai protokol kesehatan. Komik disertai dengan suara dari masing-masing tokohnya dan gambar ilustrasi yang menarik. Teks dan audio disediakan dalam dua Bahasa (Bahasa Indonesia dan Inggris) agar siswa bisa belajar pengucapan yang benar (Gambar 2b).
4. Tampilan menu games. Kopinaru dibuat interaktif dengan menyediakan menu permainan menarik (Gambar 2c), dengan cara: jika di klik maka bahasa komik akan berubah, gambar button bendera juga akan berubah sesuai bahasa nya. Jika di klik akan masuk ke cerita komik sesuai dengan judul masing masing, dan jika tombol tersebut di klik maka akan masuk ke permainan yang dipilih
5. Tampilan menu identitas aplikasi. Menu berisi mengenai penjelasan singkat aplikasi, mitra, ucapan terimakasih, dan pengenalan tim (Gambar 2d).

Aplikasi juga sudah menyebar selain mitra, karena berdasarkan data Google Drive per-3 September 2021 sudah diunduh sebanyak 369 pengguna (Gambar 3a) dan berlokasi sebagian di luar negeri, seperti: Amerika dan Republik Ceko (Gambar 3b).



Gambar 3. Jumlah pengguna yang mengunduh aplikasi Kopinaru (a) dan asal negara (b)

Pada tahap 2, mitra sudah bisa melakukan instalasi komik edukatif Kopinaru pada *smartphone* masing-masing dan tidak mengalami kendala karena sejak proses pengunduhan, instalasi, dan menjalankan aplikasi dibuat sederhana dan menarik (Gambar 4).



Gambar 4. Siswa SD Islam Nurul Fatimah sudah berhasil melakukan pengunduhan, instalasi dan menggunakan aplikasi Kopinaru

Implementasi Program dilaksanakan dengan cara *blended* (luring dan daring). Metode *blended* dalam proses pembelajaran terbukti efektif, hal ini sudah diuji coba pada pembelajaran yang bersifat eksakta maupun sosia. Semua anggota tim berada di kota yang

berbeda, yaitu: Bogor, Purbalingga, Brebes, Purwokerto, dan Kebumen. Kegiatan luring dilaksanakan oleh perwakilan tim yang berada satu kabupaten dengan mitra kegiatan (SD Nurul Fatimah, Bogor) dan alasan aturan pembatasan aktivitas. Kegiatan luring terbatas yaitu koordinasi langsung bersama perwakilan mitra (Kepala sekolah SD Islam Nurul Fatimah, Gambar 5).



Gambar 5. Kegiatan luring bersama mitra pengabdian masyarakat berupa koordinasi awal dan pembagian beberapa alat peraga tatanan normal baru.

Kegiatan luring tetap memperhatikan protokol COVID-19 dengan sangat ketat. Sedangkan kegiatan daring menggunakan Google meet, Google form, Zoom (digunakan pada saat meeting besar bersama mitra karena mitra sudah terbiasa dengan platform zoom; Gambar 6), dan WhatsApp Group. Penggunaan media platform WhatsApp dan Zoom menjadi alternative dalam pembelajaran jarak jauh, meskipun apabila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka memiliki efektifitas lebih rendah. Kegiatan tersebut, seperti: Koordinasi tim dengan dosen pendamping, *pre-* dan *post-test*, dan implementasi program dengan mitra.



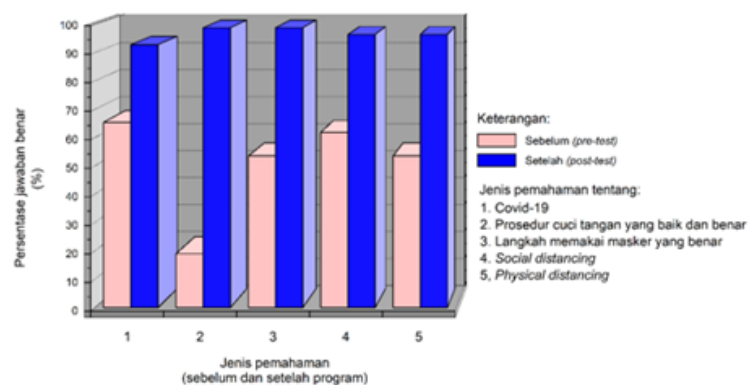
Gambar 6. Kegiatan bersama mitra dalam penjelasan aplikasi Kopinaru dan pengetahuan seputar tatanan normal baru.

Pembahasan

Kegiatan *post-test* setelah program dilakukan dengan menggunakan Google Form dan diisi secara daring oleh siswa kelas 4 dan 5 SD Islam Nurul Fatimah. Responden berjumlah 46 siswa yang terdiri dari 35 siswa kelas 5 dan 11 siswa kelas 4. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post test*, siswa memiliki peningkatan pemahaman terkait protokol

kesehatan yang harus dijalankan selama tatanan normal baru. Peningkatan pengetahuan siswa terkait pemahaman tatanan normal baru terjadi secara signifikan (Gambar 7). Penggunaan *pre-* dan *post-test* dapat dilakukan untuk menilai keberhasilan implementasi program. Bibi & Jati (2015) menggunakannya dalam menguji efektivitas model *blended learning* terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa pada matakuliah algoritma dan pemrograman. Sedangkan Sutisna (2016) menggunakan cara yang sama untuk menilai keberhasilan model pembelajaran *blended learning* dan peningkatan kemandirian belajar.

Penggunaan komik edukatif terbukti berhasil dalam mendukung proses pembelajaran dilokasi mitra. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya pemahaman siswa terkait COVID-19 (seperti: ciri-ciri seseorang terkena virus corona, gejala umum dari virus corona, varian virus corona yang saat ini berkembang serta asal-usul nya, proses penyebaran virus, dan lain-lain) dari 64% menjadi sekitar 92% sebelum dan setelah kegiatan. Sosialisai terkait informasi tentang COVID-19 juga sudah dilakukan oleh Sari (2020) kepada siswa SD Minggiran 2 Kecamatan Papar, Kediri. Pelaksanaan sosialisasi dilakukan secara luring dengan materi meliputi pengertian COVID-19, tanda dan gejala penderita, cara penularan, dan pencegahannya. Artikel tersebut tidak membahas terkait tingkat keberhasilan program. Sedangkan Kasih (2020) didalam artikelnya menyampaikan lima langkah memahamkan pengetahuan COVID-19 kepada anak-anak meliputi: pengetahuan umum COVID-19, pencegahan dan penyembuhan, pola hidup sehat, mengurangi mobilitas, dan menjadi contoh bagi orang lain. Pemahaman tentang COVID-19 kepada anak-anak dengan menggunakan media aplikasi secara *blended*, sepengetahuan penulis belum banyak dikaji efektivitas dan keberhasilannya. Oleh karena itu peningkatan secara signifikan pemahaman siswa kelas 4 dan 5 SD Islam Nurul Fatimah mengindikasikan bahwa penggunaan metode tersebut berhasil. Keberhasilan ini mengingat anak usia SD perlu dirangsang otak kanan dalam menerima pengetahuan yang baru, karena sifat otak kanan adalah pengetahuan yang lebih lama dan diberikan dalam kondisi menyenangkan dan sedang digalakkan untuk pembelajaran siswa SD (Ghasya, 2018; Ismartoyo & Haryati, 2017; Muliani & Muniksu, 2020).



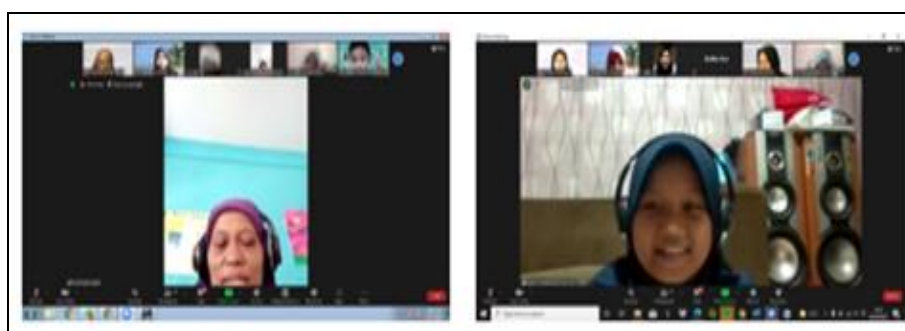
Gambar 7. Hasil pre- dan post-test pemahaman siswa terkait beberapa aspek pengetahuan tatanan normal baru

Peningkatan pemahaman terkait prosedur pemakaian masker kesehatan yang benar, hal-hal berkaitan dengan *social-* dan *physical-distancing* juga mengalami kenaikan signifikan. Pemahaman terkait *social-* dan *physical-distancing* sebagai salah satu protokol kesehatan yang penting dalam tatanan normal baru juga mengalami peningkatan dari 60% menjadi 94% (*Social distancing*) dan 52% menjadi 94% (*physical distancing*). Strategi untuk memutus penyebaran COVID-19 melalui pembatasan fisik (*physical distancing*) di beberapa negara maju seperti: Jerman, Amerika, Belgia, Italia, Spanyol, Belanda, dan Inggris sangat relevan (Del Fava et al., 2020). *Social distancing* dimaknai sebagai pemutusan kontak sosial dengan menjauhi kerumunan dan aktivitas yang dilakukan secara berkelompok, sedangkan terminologi *physical distancing* dimaknai sebagai pembatasan jarak antar manusia minimal 2 m. Kedua terminologi tersebut meskipun berbeda, tetapi penggunaan *physical distancing* lebih direkomendasikan daripada *social distancing* dalam kaitannya dengan pertimbangan kesehatan mental (Kresna & Ahyar, 2020; Kumar, 2020; Wasserman et al., 2020). Tatanan era baru, masyarakat tetap dituntut untuk terus melakukan aktivitasnya meskipun tetap perlu mengimplementasikan kedua terminologi tersebut karena efektif menurunkan penyebaran COVID-19 (Park et al., 2020).

Metode penggunaan aplikasi Kopinaru yang dipadukan dengan praktik mampu meningkatkan pemahaman siswa lebih baik. Pemahaman terkait pemakaian masker kesehatan yang benar terjadi peningkatan dari sekitar 52% menjadi 96%, sedangkan peningkatan pengetahuan tertinggi terjadi pada aspek prosedur cuci tangan yang baik dan benar yaitu dari dibawah 20% menjadi 98%. Hal ini bisa dikarenakan dalam pengenalan dan pemahaman dilakukan bukan hanya menyimak komik dan games di dalam Kopinaru tetapi siswa juga melakukan praktek dan hasil video rekaman dikirimkan kepada tim untuk kemudian dilakukan umpan balik secara daring. Proses pembelajaran dengan melalui praktik langsung merupakan proses pembelajaran orang dewasa yaitu anak-anak dilibatkan langsung dalam proses mencari pengetahuan tersebut sehingga tingkat kephahaman akan

menjadi lebih baik (Raiker, 2020). Masrikhiyah (2019) melakukan pembelajaran pengenalan ilmu alam dengan mengajak siswa langsung berinteraksi dengan objek menggunakan mikroskop mampu meningkatkan tingkat pemahaman dari sekitar 20% menjadi 90%. Erviana (2015) juga menemukan hubungan peran lingkungan dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari ilmu alam. Praktik adalah satu interaksi langsung dengan objek atau topik pembelajaran, dengan proses tersebut maka siswa bisa merefleksikan nilai atau pengetahuan baru yang didapatkan secara terstruktur dan terbimbing (Kurniawan, 2017). Pengetahuan didapatkan melalui dua sumber, yaitu pengetahuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran formal maupun informal (*received knowledge*) dan diperoleh melalui pengalaman (*experiential knowledge*). Wallace et al. (1991) memiliki asumsi bahwa peserta dalam suatu pelatihan sudah membawa pengetahuan dan pengalaman sebelum menjalani suatu proses pembelajaran. Kualitas peningkatan pengetahuan juga ditentukan proses siswa dalam merefleksikan antara pengetahuan dan pengalaman serta memperbaiki pembelajarannya lebih lanjut.

Tingkat penerimaan mitra program dengan kegiatan pengabdian, dilakukan dengan melakukan wawancara langsung menggunakan platform Zoom (Gambar 8) dan testimoni melalui kuisisioner yang dibagikan. Berdasarkan testimoni mitra yang secara langsung disampaikan antara lain: model pembelajaran menggunakan aplikasi adalah sesuatu hal yang baru bagi siswa, komik dan games yang ada dalam aplikasi mengandung pengetahuan yang dibutuhkan oleh siswa untuk menghadapi tatanan normal baru, dan lain-lain. Sedangkan alasan siswa menyukai aplikasi Kopinaru, antara lain: gambar dan tampilan aplikasi menarik, isi cerita dan permainan nya bagus, dan menambah wawasan kepada mitra tentang tatanan normal baru. Sedangkan kesan dari mitra tentang program secara umum sangat menerima dan menyukai program. Beberapa alasan yang berhasil kami dapatkan adalah karena faktor: metode aplikasi interaktif dalam bentuk komik pintar adalah sesuatu yang baru, desain dan tampilan aplikasi, tim yang bersahabat dengan siswa, dan kebermanfaatannya (menambah pengetahuan baru), dan internal siswa seperti senang membaca.



Gambar 8. Testimoni aplikasi Kopinaru yang disampaikan secara langsung oleh guru kelas dan perwakilan siswa melalui platform Zoom

Berdasarkan testimoni mitra melalui Google Form, aplikasi Kopinaru disukai oleh mitra. Alasan siswa menyukai aplikasi Kopinaru, antara lain: gambar dan tampilan aplikasi menarik, isi cerita dan permainan nya bagus, dan menambah wawasan kepada mitra tentang tatanan normal baru. Sedangkan kesan dari mitra tentang program secara umum sangat menerima dan menyukai program. Beberapa alasan yang berhasil kami dapatkan adalah karena faktor: metode aplikasi interaktif dalam bentuk komik pintar adalah sesuatu yang baru, desain dan tampilan aplikasi, tim pengabdian yang bersahabat dengan siswa, dan kebermanfaatannya (menambah pengetahuan baru), dan internal siswa seperti senang membaca (Gambar 9).

Ceritakan bagian mana yang kamu sukai dari KOPINARU!

Tampilan nya menarik bgt komik nya jga seru2

gambar nya bagus kak

Kayak nya semua bagian nya seru

Gambar nya menarik

mendidik ada suaranya juga dan gambar nya bagus

Aku suka membacanya

Ceritakan kesanmu selama mengikuti program kami!

Seneng karna ini gak kaya belajar biasanya tpi kali ini asik bgt ada kuis nya kakak nya juga asik bgt.

komiknya beragam gambar nya bagus.

Seru, cara belajar nya menarik, sama kakak2 nya baik

Menyenangkan dan belajar nya seru

sangat menyenangkan dan menambah wawasan saya tentang masa pandemi apalagi ada kuisnya membuat saya semakin semangat untuk mengikuti program ini.

Senang membaca

Gambar 9. Sebagian testimoni siswa terhadap bagian-bagian aplikasi Kopinaru dan kesan selama pelaksanaan program.

KESIMPULAN

Metode dalam mengenalkan pengetahuan baru kepada siswa SD perlu memperhatikan karakteristik peserta didik dan keterbatasan kondisi. Peserta didik yang berusia antara 10-11 tahun memiliki mengharuskan pembelajaran dilakukan dengan suasana menyenangkan untuk merangsang perkembangan otak kanan sehingga pengetahuan baru bisa diterima dengan baik. Selain itu, kondisi pandemic COVID-19 mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring sehingga metode yang memungkinkan adalah melalui perangkat lunak. Kopinaru merupakan aplikasi berbasis android yang berisi komik secara audio-visual dua Bahasa (Indonesia dan Inggris) disertai dengan permainan tentang adaptasi tatanan normal baru bagi siswa SD. Berdasarkan hasil *pre-* dan *post-test*, terjadi peningkatan pemahaman secara signifikan terhadap responden, yaitu pemahaman tentang: COVID-19, prosedur mencuci tangan, pemakaian masker yang

benar, social distancing, dan physical distancing. Metode pembelajaran menggunakan media aplikasi interaktif terbukti efektif dalam mengenalkan tatanan normal baru bagi siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74-87. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>
- CSSEGISandData. (2021). *COVID-19*. Data Repository by the Center for Systems Science and Engineering (CSSE) at Johns Hopkins University. <https://github.com/CSSEGISandData/COVID-19> (Original work published 2020)
- Del Fava, E., Cimentada, J., Perrotta, D., Grow, A., Rampazzo, F., Gil-Clavel, S., & Zagheni, E. (2020). The differential impact of physical distancing strategies on social contacts relevant for the spread of COVID-19: Evidence from a multi-country survey. *Epidemiology*. <https://doi.org/10.1101/2020.05.15.20102657>
- Erviana, L. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Praktikum IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di SMP-IT Ar Rahmah Pacitan. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2), 71-77.
- Ghasya, D. A. V. (2018). Gerakan Sekolah Menyenangkan dan Ramah Anak (GSMRA) Sebagai Wujud Rekonstruksi Pelaksanaan Pendidikan Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Meningkatkan Professionalisme Pendidik melalui Proses Penelitian yang Berkelanjutan dalam Membentuk Peserta Didik Cemerlang Menuju Indonesia Emas 2045*, Banda Aceh. https://repository.bbg.ac.id/bitstream/672/1/PROSIDING_SEMNAS_PGSD.pdf
- Hakim, L., & Widayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2): 1-7
- Ismartoyo, & Haryati, Y. (2017). Pengembangan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan Melalui Rekreasi Matematika di Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 4(1): 1-11.
- Kasih, A. P. (2020). 5 Langkah Cerdas Mengedukasi Anak tentang Corona. *kompas.com*. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/17/211103771/5-langkah-cerdas-mengedukasi-anak-tentang-corona?page=all>
- Kemdikbud. (2021). *Pelaksanaan Pembelajaran Tahun Ajaran Baru 2021/2022 Mengacu pada Kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/08/pelaksanaan->

pembelajaran-tahun-ajaran-baru-20212022-mengacu-pada-kebijakan-ppkm-dan-skb-4-menteri.

- Kresna, A., & Ahyar, J. (2020). Pengaruh Physical Distancing dan Social Distancing Terhadap Kesehatan dalam Pendekatan Linguistik. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(4): 1-11
- Kumar, S. (2020). Corona Virus Outbreak: Keep Physical Distancing, Not Social Distancing. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3568435>.
- Kurniawan, A. (2017). Pengembangan Buku Ajar Microteaching Berbasis Praktik Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Calon Guru. Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif. *Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia: "Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif"*. Mataram, NTB.
- Magdalena, I., Sutisna, A., Refando, A., Insan, I. K., & Wijaya, R. R. (2021). Analisis Pembelajaran Daring dengan Media Online Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Kp. Bulak III Pamulang. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3(1): 81-92.
- Masrikhiyah, R. (2019). Peningkatan Mutu Pengetahuan Siswa Mengenai Natural Science di MI Ikhsaniyah Kupu: Pengenalan dan Praktik Penggunaan Mikroskop. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 39–45.
- Merdeka. (2021). Kasus COVID-19 di Kabupaten Bogor Naik 75 Persen Usai Lebaran. *Merdeka.Com*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/kasus-COVID-19-di-kabupaten-bogor-naik-75-persen-usai-lebaran.html>
- Muliani, N. M., & Muniksu, I. M. S. (2020). Metode Menyenangkan Belajar Penjumlahan dan Pengurangan pada Anak SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1): 1-9.
- Mutaqinah, R., & Hidayatullah, T. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring (Program BDR) Selama Pandemi COVID-19 di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Petik*, 6(2), 86–95. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.869>
- Park, S., Kim, B., & Lee, J. (2020). Social Distancing and Outdoor Physical Activity During the COVID-19 Outbreak in South Korea: Implications for Physical Distancing Strategies. *Asia Pacific Journal of Public Health*, 32(6–7), 360–362. <https://doi.org/10.1177/1010539520940929>
- Raiker, A. (2020). Praxis, Pedagogy and Teachers' Professionalism in England. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 10(3), 11–30. <https://doi.org/10.26529/cepsj.874>
- Republika. (2020). Cileungsi Zona Paling Merah COVID-19 di Kabupaten Bogor. *Republika Online*. <https://republika.co.id/share/qbo94p428>

- Sari, M. K. (2020). Sosialisasi tentang Pencegahan COVID-19 di Kalangan Siswa Sekolah Dasar di SD Minggiran 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. *Jurnal Karya Abdi*, 4, 80–83.
- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. (2021). Presiden Jokowi: PPKM Level 4 Dilanjutkan dengan Penyesuaian di Sejumlah Sektor. *Sekretariat Kabinet Republik Indonesia*. <https://setkab.go.id/presiden-jokowi-ppkm-level-4-dilanjutkan-dengan-penyesuaian-di-sejumlah-sektor/>
- Sutisna, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 156–168. <https://doi.org/10.21009/JTP1803.2>
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.572>
- Wahyugi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(3), 9.
- Wallace, M. J., Bau, T.-H., & J, W. M. (1991). *Training Foreign Language Teachers: A Reflective Approach*. Cambridge University Press.
- Wasserman, D., van der Gaag, R., & Wise, J. (2020). The term “physical distancing” is recommended rather than “social distancing” during the COVID-19 pandemic for reducing feelings of rejection among people with mental health problems. *European Psychiatry*, 63(1), e52. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2020.60>
- Yusri, D., Dausat, J., Adnin, A. Y., & Sahrul, S. (2020). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring: Studi Tentang Model dan Penerapannya di MTs Swasta Zakiyun Najah Sei Rampah. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 1(2), 1–18. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v1i2.1>