

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA

**Rahmi Hayati<sup>1\*</sup>, Yessi Kartika<sup>2</sup>, Zuraini<sup>3</sup>, Husnidar<sup>4</sup>, Fina Meilinar<sup>5</sup>,  
Niatul Jannah<sup>6</sup>, Rusyidah<sup>7</sup>**

<sup>1 2 4</sup>Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Almuslim

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Almuslim

<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Almuslim

<sup>6</sup>Pendidikan Profesi Guru Bidang Matematika Universitas Almuslim

<sup>7</sup>UPTD SMP Negeri 4 Peusangan

Email: hayatirami47@gmail.com\*

### ABSTRAK

Pelatihan penggunaan media komik untuk meningkatkan literasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 4 Peusangan pada tanggal 3 sd. 4 September 2024, dengan tujuan membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif. Kegiatan ini melibatkan guru dari berbagai mata pelajaran dengan pendekatan berbasis teori, praktik langsung, dan simulasi pembelajaran menggunakan media komik. Pelatihan ini memberikan pendampingan kepada guru dalam mengintegrasikan komik ke dalam proses pembelajaran di kelas, serta melakukan simulasi pembelajaran berbasis komik dengan melibatkan siswa sebagai bagian dari proses pengujian media. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan menghasilkan komik pembelajaran yang relevan dengan kurikulum. Sebanyak 15 guru berhasil menyelesaikan komiknya dan mengimplementasikan media ini dalam simulasi pembelajaran. Kendala yang dihadapi selama pelatihan meliputi keterbatasan fasilitas teknologi, variasi kemampuan guru, dan waktu yang terbatas. Namun, dapat diatasi dengan pendampingan intensif, penggunaan aplikasi sederhana, dan kerjasama antarpeserta. Luaran kegiatan berupa komik pembelajaran, modul pelatihan, dan pembentukan kelompok diskusi guru sebagai upaya keberlanjutan. Sehingga, motivasi belajar, kemampuan literasi, dan pemecahan masalah siswa melalui pendekatan visual dan naratif yang dihadirkan dalam komik meningkat. Pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan, baik bagi guru, siswa, maupun sekolah, serta menjadi pengembangan inovasi pembelajaran berikutnya.

**Kata Kunci:** Literasi, media komik, pemecahan masalah

### ABSTRACT

*Training on the use of comic media to improve literacy and students' problem-solving skills was held at the UPTD SMP Negeri 4 Peusangan on September 3-4, 2024, with the aim of helping teachers create more innovative, interesting, and effective learning. This activity involved teachers from various subjects with a theory-based approach, direct practice, and learning simulations using comic media. This training provides assistance to teachers in integrating comics into the classroom learning process, as well as conducting comic-based learning simulations by involving students as part of the media testing process. The results of the training showed an increase in teacher competence in designing and producing learning comics that are relevant to the curriculum. A total of 15 teachers successfully completed their comics and implemented this media in learning simulations. Obstacles faced during the training included limited technological facilities, variations in teacher abilities, and limited time. However, these can be overcome with intensive assistance, the use of simple applications, and collaboration*

*between participants. The outputs of the activity were in the form of learning comics, training modules, and the formation of teacher discussion groups as a sustainable effort. Thus, students' learning motivation, literacy skills, and problem solving through the visual and narrative approaches presented in comics increased. This training has a significant positive impact, both for teachers, students and schools, and has become a development for subsequent learning innovations.*

**Key Words:** *Literacy, comic media, problem solving*

## PENDAHULUAN

Kemampuan literasi dan pemecahan masalah merupakan elemen penting dalam pengembangan kompetensi siswa, sebagaimana tertuang dalam Profil Pelajar Pancasila (Rosidah, 2018). Literasi yang mencakup kemampuan membaca, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif menjadi fondasi dalam pembelajaran. Sedangkan, kemampuan pemecahan masalah mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam menghadapi tantangan (Haerudin, 2018); (Hidayat, 2023). Namun, tantangan yang masih dihadapi sekolah, termasuk UPTD SMP Negeri 4 Peusangan dalam mengembangkan kedua kemampuan ini secara optimal.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa UPTD SMP Negeri 4 Peusangan belum maksimal, terlihat dari minat baca rendah, siswa cenderung malas membaca teks bacaan yang panjang dan monoton, siswa kesulitan pemahaman isi teks, terutama menganalisis informasi atau menarik simpulan dari bacaan, serta kemampuan siswa memecahkan masalah. Adapun kendala yang dihadapi siswa antara lain kurangnya keterampilan berpikir kritis untuk mengidentifikasi dan memahami permasalahan, ketidakmampuan siswa merancang strategi penyelesaian masalah secara sistematis dan logis. Adapun kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi penyebab utama dari permasalahan di atas yaitu terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan literasi dan kemampuan pemecahan masalah. Selama ini, metode pengajaran mengandalkan pendekatan konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif.

Media komik sebagai media dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi dan kemampuan pemecahan masalah. Adanya kombinasi visual dan narasi, komik dapat meningkatkan minat siswa dan penyajian yang menarik membuat siswa lebih antusias membaca (Ahmat., Sukartiningsih, 2013). Selain itu, komik mampu menyampaikan informasi yang kompleks dalam format yang lebih mudah dipahami dan konsepnya lebih sederhana, serta mampu mendorong pemikiran

kritis karena cerita komik dirancang melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah.

Pelatihan ini dirancang untuk guru UPTD SMP Negeri 4 Peusangan karena guru belum memiliki keterampilan memadai dalam merancang dan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran. Keterampilan ini sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan media komik menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif, membantu siswa mengembangkan literasi dan kemampuan pemecahan masalah melalui pendekatan yang menyenangkan, dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan sesuai dengan kebutuhan zaman (Mikamahuly., dkk., 2023) Pelatihan ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran di UPTD SMP Negeri 4 Peusangan dan menjadi langkah awal menciptakan pembelajaran berbasis media komik yang efektif dan menyenangkan.

#### METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) **tahap persiapan**, berupa: (1) rancangan pelatihan dengan mengadakan pelatihan intensif terhadap guru tentang cara merancang, membuat, dan menggunakan media komik sebagai alat pembelajaran, (2) menyediakan panduan yang mencakup langkah-langkah teknis dan strategi implementasi komik dalam pembelajaran, (3) dukungan teknologi, mengenalkan aplikasi pembuat komik sederhana, seperti canva, pixton, atau software lain yang mudah digunakan guru, (4) mengintegrasikan teknologi digital untuk menghasilkan komik yang menarik dan interaktif, (5) menyediakan komik pembelajaran siap pakai, (6) mengembangkan komik pendidikan berbasis lokal yang relevan dengan konteks siswa di Bireuen, misalnya memasukkan nilai-nilai budaya Aceh, dan (6) menyediakan beberapa contoh komik siap pakai sebagai referensi untuk guru; dan 2) **tahap pelaksanaan**, dengan memberikan pendampingan kepada guru dalam mengintegrasikan komik ke dalam proses pembelajaran di kelas, serta melakukan simulasi pembelajaran berbasis komik dengan melibatkan siswa sebagai bagian dari proses pengujian media.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 3 sampai dengan 4 September 2024. Pada kegiatan ini, tim memberikan materi pelatihan tentang bagaimana membuat komik yang bermanfaat dan dapat digunakan ketika proses pembelajaran.

## **Peningkatan Kompetensi Guru**

Pelaksanaan pelatihan penggunaan media komik memberikan hasil signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru. Pencapaian utama dalam aspek ini berupa penggunaan komik memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru UPTD SMP Negeri 4 Peusangan, terlihat guru memahami pentingnya komik sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, guru mampu mengidentifikasi elemen dasar dalam komik, seperti alur cerita, ilustrasi visual, serta dialog dan teks narasi yang mendukung pembelajaran.

Guru dilatih menggunakan aplikasi sederhana seperti canva dan pixton untuk merancang komik pembelajaran, sejumlah 15 guru mampu menghasilkan komik sesuai mata pelajaran yang diajarkan, misal soal cerita dengan ilustrasi menarik. Guru menjadi lebih percaya diri mencoba pendekatan pembelajaran yang baru dan kreatif (Hayati., dkk., 2024); (Zuraini., dkk., 2024). Guru juga lebih antusias menggunakan teknologi sederhana sebagai bagian dari pembelajaran. Selain itu, guru menunjukkan inisiatif untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis komik sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa. Komik yang dihasilkan berhasil membuat siswa tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru yang telah mengikuti pelatihan menyatakan komitmen untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran dan membagikan hasil karyanya dengan rekan sejawat dengan membentuk kelompok diskusi guru untuk berbagi pengalaman dan ide dalam pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya.

## **Pemahaman Konsep Media Komik**

Guru yang mengikuti pelatihan dapat memahami fungsi bahwa: 1) media komik sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa, 2) prinsip desain visual dan naratif yang efektif dalam menyusun komik pendidikan, 3) keterampilan merancang dan membuat komik, yang mencakup berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS dengan tema kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.





**Gambar Dokumentasi Kegiatan PKM**

### **Peningkatan Kepercayaan Diri Guru**

Guru lebih percaya diri menggunakan media inovatif dalam pembelajaran (Sari., Gautama, 2022). Selain itu, guru terbantu dengan adanya metode visual dan narasi untuk menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Bahkan, guru mulai berpikir kreatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Sehingga, ada peningkatan inisiatif untuk memanfaatkan teknologi sederhana dalam mendukung pengajaran berbasis media visual.

Pelaksanaan pelatihan penggunaan media komik untuk meningkatkan literasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa UPTD SMP Negeri 4 Peusangan menunjukkan hasil yang positif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memahami dan menerapkan media komik dalam pembelajaran, guru mampu mengenali potensi komik untuk menyederhanakan konsep pembelajaran yang sulit menjadi mudah dipahami siswa. Sehingga, dengan memanfaatkan aplikasi desain sederhana, guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konteks lokal. Guru lebih percaya diri untuk mencoba metode pembelajaran baru untuk mengintegrasikan teknologi sederhana dengan pendekatan visual. Media komik memiliki keunggulan visualisasi yang membantu siswa memahami teks dan alur cerita, sehingga meningkatkan minat membaca. Narasi dan skenario dalam komik memberikan konteks nyata yang melatih siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan kreatif, bahkan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan interaktif (Maryani, 2022).

Meskipun hasil dari pelatihan memberikan dampak positif, namun terdapat tantangan yang dihadapi antara lain: 1) tidak semua guru memiliki perangkat yang memadai untuk membuat komik, sehingga pelatihan harus menggunakan alternatif alat yang sederhana, 2) beberapa guru merasa waktu pelatihan masih kurang untuk mengembangkan komik  
*Rahmi Hayati., dkk.* -----

yang lebih kompleks, dan 3) guru memerlukan waktu untuk terbiasa menggunakan media komik dalam pembelajaran di kelas. Maka, untuk mengatasi kendala tersebut, maka: 1) pelatihan dirancang dengan memanfaatkan aplikasi yang *user-friendly*, seperti canva untuk memudahkan guru; 2) pendampingan pasca pelatihan dilakukan untuk membantu guru mengimplementasikan komik di kelas, dan 3) guru didorong untuk berlatih dan mengembangkan keterampilannya melalui kelompok diskusi guru (KKG). Implementasi media komik dalam pembelajaran memberikan dampak signifikan pada siswa antara lain: 1) siswa lebih aktif dalam diskusi kelas ketika pembelajaran menggunakan komik (Haqiqi., dkk., 2022); (Eva P., 2020). Komik yang dibuat dengan memasukkan nilai budaya lokal membuat siswa lebih terhubung dengan materi pembelajaran (Hayati, dkk., 2024). Pelatihan ini memberikan bukti bahwa media komik menjadi solusi efektif untuk meningkatkan literasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa, sekaligus mendorong inovasi dalam pembelajaran.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelaksanaan kegiatan PKM berupa pelatihan penggunaan media komik di UPTD SMP Negeri 4 Peusangan telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dan mendukung pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, diperoleh bahwa guru mampu memahami konsep, teknik pembuatan, dan implementasi media komik dalam pembelajaran. Komik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa memahami materi secara visual dan naratif. Siswa lebih termotivasi, aktif, dan menunjukkan peningkatan literasi serta kemampuan memecahkan masalah, juga menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan setelah pelaksanaan kegiatan ini hendaknya guru memerlukan bimbingan berkelanjutan dalam mengembangkan media komik yang lebih kompleks dan aplikasinya di kelas. Selain itu, perlu adanya evaluasi rutin terhadap penggunaan media komik di kelas untuk memastikan dampak terhadap siswa, khususnya dalam peningkatan literasi dan pemecahan masalah. Selanjutnya, hendaknya pelatihan dapat diperluas ke sekolah lain untuk memberikan manfaat lebih luas dan sekolah ini dapat menjadi model implementasi inovasi pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada UPTD SMP Negeri 4 Peusangan atas kesempatan, dukungan, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan pelatihan. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada para guru peserta pelatihan yang antusias mengikuti kegiatan, berkontribusi aktif, dan berkomitmen mengimplementasikan media komik dalam pembelajaran. Semoga hasil pelatihan ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan menciptakan generasi muda yang cerdas, kreatif, dan inovatif.

## REFERENSI

- Ahmat, J., Sukartiningsih, W. 2013. *Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V SD*. JPGSD, Vol.1 No.2 Hlm.1-9.
- Eva, P., dkk. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, Vol.4 No.12 Hlm.1-12.
- Haerudin. 2018. *Pengaruh Literasi Numerasi terhadap Perubahan Karakter Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika), Vol.1 No.1 Hlm.401-409.
- Haqiqi, N., Angga, P.B. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I di MI The Noor*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), Vol.2 No.1 Hlm.164-172.
- Hayati, R., dkk 2024. *Pendampingan Guru melalui Difusi Inovasi Pendidikan dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi TPACK*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), Vol. 8 No.5 Hlm.1-10.
- Hayati, R., dkk. 2024. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TPACK untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru*. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol.5 No.5 Hlm.9454-9459.
- Hidayat, D.I. 2023. *Analisis Media Komik dalam Mengajarkan Anak Kelas 4-6 SD Mengenai Manfaat Urban Farming*. Tuturrupe, Vol.5 No.2 Hlm.123-133.
- Maryani, Y. 2022. *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung*. Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol.3 No.1 Hlm.45-49.
- Mikamahuly, A., dkk. 2023. *Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, Vol.3 No.2 Hlm.256-263.
- Rosidah, C.T. 2018. *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar*. Inventa, Vol.2 No.1 Hlm.62-71.
- Rahmi Hayati., dkk. -----

Sari, P., Gautama, M.I. 2022. *Faktor Kegagalan Pengembangan Media Pembelajaran Guru Sosiologi di SMAN 15 Padang*. Naradidik: Journal of Education and Pedagogy, Vol.1 No.1 Hlm.78-83.

Zuraini., Nofriati, E., Hayati, R. 2024. *Optimalisasi Model-model Pembelajaran pada Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Menghadapi Era Society 5.0*. JJIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.7 No.6 Hlm.6047-6051.