
**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF 2D KOMIK
DALAM MENGHADAPI TUNTUTAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN ABAD 21
DI MTS AHMAD YANI JABUNG KABUPATEN MALANG**

Ardika Riski Pranoto Utomo^{*}, Zhazha Lutfi Azizah, Hidajati, Sri Untari

Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang 5, Malang 65145, Jawa Timur

^{*}E-mail: ardika.riski.2207128@students.um.ac.id

Abstrak

Tujuan kegiatan ini memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D komik untuk menghadapi tuntutan pembelajaran keterampilan abad 21. Jumlah peserta pelatihan ada 20 orang guru, mewakili setiap bidang mata pelajaran. Metode kegiatan PKM yaitu: (1) Sosialisasi pelatihan media pembelajaran inovatif 2D komik, (2) Persiapan perangkat teknologi, (3) Pelatihan media pembelajaran inovatif 2D komik, (4) Monitoring dan Evaluasi pelatihan. Hasil kegiatan pelatihan ini, para guru di MTs Ahmad Yani Jabung yang pada awalnya hanya menggunakan media pembelajaran buku dalam mengajar sudah mampu membuat media pembelajaran 2D komik sebagai media pembelajaran yang inovatif bagi peserta pelatihan. Media pembelajaran 2D komik ini nantinya diimplementasikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran di semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: media, pembelajaran, komik

PENDAHULUAN

Pendidikan harus selalu dirancang untuk siap dalam menghadapi perkembangan zaman. Hadirnya revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk bisa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar memiliki kemampuan (*skill*) dan mampu berkompetisi di dunia kerja (Sabaruddin, 2022). Dalam rangka inilah, kemudian dunia pendidikan menerapkan pembelajaran abad 21 yang identik dengan perkembangan teknologi. Adapun yang mempengaruhi proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang dapat mendukung proses belajar mengajar dan penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Munadi, 2013) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan mengalirkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Menurut Alwi (2017) mengatakan pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Selain itu, ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran belum mencukupi. Kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak pada hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menerangkan materi secara lisan maka pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan menjadi abstrak. Artinya, siswa akan sulit untuk memahami informasi atau pesan oleh guru jika hanya menggunakan bahasa verbal. Adapun pernyataan menurut (Dale, 1969) pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal.

Oleh sebab itu, perlu adanya berbagai solusi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran dalam menghadapi keterampilan pembelajaran abad 21. Salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D komik untuk menghadapi tuntutan keterampilan pembelajaran abad 21. Adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D komik mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan keterampilan pembelajaran abad 21. Pelatihan pembuatan media yang inovatif ini memungkinkan guru dapat mengoprasikan dan

menguasai teknologi mengikuti dengan perkembangan zaman untuk mendukung proses pembelajaran. Kelebihan dari media 2D komik dalam menghadapi tuntutan keterampilan pembelajaran abad 21 yaitu komik tidak hanya dibuat dalam bentuk cetak saja akan tetapi juga dalam bentuk digital sehingga dapat disebarluaskan (Pramesti dkk, 2020). Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media komik sangat cocok untuk perkembangan zaman milenial atau abad 21 saat ini. Pelatihan ini memiliki tujuan agar seluruh guru MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran untuk menghadapi tuntutan keterampilan pembelajaran abad 21.

METODE

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 27 Juli sampai dengan 03 Agustus 2023. Lokasi kegiatan di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Jumlah peserta pelatihan ada 20 orang guru, mewakili setiap bidang mata pelajaran (mapel). Lokasi pada acara pembukaan di ruang guru MTs Ahmad Yani yang dihadiri langsung oleh Kepala Madrasah MTs Ahmad Yani sebagai bentuk dukungan penuh kegiatan yang diselenggarakan. Kegiatan terdiri dari beberapa tahapan yaitu; (1) Sosialisasi pelatihan media pembelajaran inovatif 2D Komik, pada tahap ini mempersiapkan peserta guru untuk bisa mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran 2D Komik (2) Persiapan perangkat teknologi, pada tahap ini diperlukan kesiapan perangkat teknologi yaitu aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan 2D Komik, laptop peserta pelatihan dan fasilitas wifi internet (3) Pelatihan media pembelajaran inovatif 2D Komik, pada tahap ini peserta mengikuti dengan aktif setiap kegiatan, (4) Monitoring dan evaluasi pelatihan, tahap ini dilakukan untuk melihat keberhasilan produk media pembelajaran digital dihasilkan oleh peserta pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program diawali dengan tim PKM melakukan observasi kelengkapan di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Hasil observasi untuk mengkaji kebutuhan. Setelah kegiatan observasi dilanjutkan dengan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan kepala Sekolah sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1. Tahap pertama dalam program PKM yaitu sosialisasi pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D Komik. Sosialisasi pelatihan pembuatan media pembelajaran 2D Komik dilaksanakan sebelum dimulainya pelatihan pembuatan media. Pelatihan ini diikuti oleh peserta guru-guru dan dihadiri Kepala Madrasah MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Kegiatan dilaksanakan dengan sangat kondusif dan lancar. Pada acara sosialisasi program dilaksanakan secara diskusi terbuka antara tim PKM dengan guru sebagai mitra. Selama diskusi berlangsung saling bertukar informasi terhadap media-media digital yang pernah digunakan. Adapun target dari kegiatan PKM ini disampaikan secara langsung oleh tim, bahwa setelah mengikuti kegiatan setiap guru harus memiliki 1 produk media digital yang nantinya dapat diterapkan pada saat semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 Produk media digital boleh dipilih sesuai dengan kesesuaian mata pelajaran yang diampu oleh guru.



Gambar 1. Observasi Awal tim dan FGD dengan Kepala Madrasah MTs Ahmad Yani Jabung

Tahap kedua, persiapan perangkat teknologi. Persiapan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran 2D Komik, diperlukan perangkat teknologi yang digunakan. Perangkat teknologi utama dalam mencapai kelancaran pelatihan disediakan oleh tim PKM meliputi aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran 2D Komik dan laptop. Sedangkan persiapan alat pendukung oleh guru-guru (mitra) diminta membawa laptop dan handphone android. Ketersediaan perangkat pendukung yang sudah tersedia di sekolah yaitu fasilitas ruang guru yang dilengkapi dengan *Infokus* (LCD), *Microphone*, *speaker aktif*, dan *hostpot Wifi* yang dapat diakses *free* oleh guru-guru MTs Ahmad Yani Jabung. Tahap ketiga, pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D Komik dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan: (1) pemaparan materi dari narasumber pertama yang bertemakan Pembelajaran Abad 21.

Guru sangat tertarik dengan materi yang disampaikan oleh narasumber dan guru berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pelatihan dengan bertanya kepada pemateri tentang materi yang kurang dipahami. (2) penyampaian materi pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D Komik oleh narasumber kedua. (3) persiapan perangkat teknologi (*device*) dengan laptop terkoneksi dengan internet. Guru-guru peserta pelatihan ada yang menggunakan hostpot Wifi Sekolah dan ada yang hostpot Wifi portable Android Handphone masing-masing. (4) Melakukan pengunduhan aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan 2D komik. Setiap guru sudah memiliki *link* aplikasi yang sebelumnya sudah dibagikan di WAG, (3) Guru-guru diminta untuk mempersiapkan bahan materi yang akan dikembangkan menjadi 2D komik. Sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Kemudian dilanjutkan untuk memilih materi yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. (5) Selanjutnya secara tutorial dengan tahapan *step by step* dijelaskan oleh narasumber kedua kepada seluruh peserta guru-guru di MTs Ahmad Yani Jabung. Ilustrasinya dapat disajikan pada Gambar 2.

Tahap keempat, monitoring dan evaluasi Monitoring pelatihan media digital yang dilaksanakan oleh tim PKM dengan tujuan melihat keberlanjutan program kegiatan dan keberhasilannya (Amalia dkk, 2022). Apakah guru-guru berhasil membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif 2D komik. Hasil dari monitoring kegiatan, bahwa guru-guru sudah menyusun media pembelajarn inovatif 2D komik sebagaimana yang diilustrasikan pada Gambar 3. Evaluasi program pengabdian kepada masyarakat, bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru masih terbatas pada 1 bab materi pembelajaran. Sehingga, diperlukan pengembangan media digital yang disusun pada semua bab materi pelajaran yang terdaftar pada Silabus untuk setiap tingkatan kelas yaitu 2 semester. Evaluasi selanjutnya, perlu dilakukan validasi media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh guru dengan melakukan validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba kelompok terbatas kepada peserta didik. Program kemitraan pengabdian melalui kolaborasi guru dan mahasiswa membangun komunitas belajar yang dapat meningkatkan kompetensi (Suseno dkk, 2022).



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan



Gambar 3. Produk Media Pembelajaran 2D Komik

Pembahasan

Media pembelajaran 2D komik sangat diperlukan oleh guru sebagai salah satu solusi dalam menghadapi tuntutan keterampilan abad 21. Media pembelajaran 2D komik yang dikembangkan memiliki kelebihan komik tidak hanya dibuat dalam bentuk cetak saja akan tetapi juga dalam bentuk digital sehingga dapat disebarluaskan (Eva dkk, 2020). Media pembelajaran 2D komik dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa karena dapat merangsang pikiran siswa melalui cerita dalam berbentuk gambar yang bersifat sederhana dan jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa (Lubis & Hasanah, 2016). Adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D komik mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan keterampilan pembelajaran abad 21. Pelatihan pembuatan media yang inovatif ini memungkinkan guru dapat mengoprasikan dan menguasai teknologi mengikuti dengan perkembangan zaman untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Fauzi dkk (2022) pelatihan dapat menguatkan kompetensi pedagogi yang merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki dari seorang guru. Pelatihan juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan bagi guru (Kesumawati dkk, 2021).

Keberlanjutan program pengabdian kepada masyarakat pada pelatihan media pembelajaran inovatif 2D komik harus berkesinambungan. Program ini berdampak menuju perubahan guru dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan abad 21. Media pembelajaran 2D yang sudah dikembangkan oleh guru dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Evaluasi program ini masih terbatas pada aspek pengembangan media pembelajaran 2D komik yang dikembangkan oleh guru terbatas pada bab tertentu dari topik tersebut. Kendala ini difasilitasi oleh tim pengabdian

melalui diskusi melalui WhatsApp group guru, hingga membuat media digital sesuai dengan bahan pelajaran satu semester.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan kepada para guru di MTs Ahmad Yani Jabung Malang dapat disimpulkan bahwa: 1) Pihak sekolah menyambut baik dengan adanya kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif 2D Komik untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan diharapkan untuk diadakannya kegiatan lanjutan dengan tema yang berbeda. Hal ini dikarenakan media pembelajaran 2D komik sangat membantu para guru dan dapat digunakan sebagai alternatif solusi media pembelajaran yang inovatif, 2) Para guru yang pada awalnya hanya menggunakan media pembelajaran buku dalam mengajar sudah mampu membuat media pembelajaran 2D komik sebagai media pembelajaran yang inovatif. Sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Setyoko, S., & Priyanda, R. (2022). Diversifikasi Produk Souvenir dari Limbah Masyarakat Kuala Langsa sebagai Peluang Bisnis Mandiri melalui Optimalisasi E-Commerce. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.30656/ka.v4i1.3778>
- Dale, E. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Lubis, H. Z., & Hasanah, R. (2016). Penggunaan media komik melalui metode learning starts with a question dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar)*, 589–593. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7869/74.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. GP Press Group.
- Pramessti Vidya Bhakti Eva, R., Syarif Sumantri, M., & Negeri Jakarta, U. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Suseno, N., Purwaningsih, P., Aththibby, A. R., Harjati, P., & Wahono, L. (2022). Kemitraan guru dan dosen dalam menjaga kualitas pembelajaran daring saat Pandemi Covid-19 menghasilkan artikel publikasi bersama. *ABSARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 48–59. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i1.5732>