

Pendampingan Reading Comprehension Menggunakan *Komik Digital* Di SMP Alquraniyah Nurul Huda Oku Timur

Zulaikah¹, Arief Hadziq Fikri², Nelya Julita³, Ceka Agustina⁴,
Rifkan Haidorizal⁵

^{1,2,4,5}Pendidikan Bahasa Inggris, fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda
OKU Timur, Indonesia

³Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik

Universitas Palembang Sukaraja, OKU Timur, Indonesia

Email: zulaikah@unuha.ac.id ¹, ariefhf@unuha.ac.id ², nelya0807@gmail.com³,
ekaagustina@unuha.ac.id ⁴, rifkanhaidorizall@gmail.com ⁵

ABSTRACT: *The learning process would be effectively when supported by various planning, including the use and utilization of instructional media. Instructional media were employed to facilitate the process of understanding information and convey learning messages. Identifying the appropriate instructional media can influence the achievement of the teaching and learning process. SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura was a school unit that is relatively newly established, and thus, the teaching and learning process still requires methods that can support students' progress. The main issues identified in this community service activity were: 1) a lack of utilization of digital technology in delivering learning materials in the classroom, 2) the teaching process mostly relies on conventional methods, and 3) the English language background of the partners was weak. In addressing these challenges, the wrtiter utilized digital comic media, which considered more engaging for students due to its colorful and attractive visuals. The results achieved in this community service activity include a significant improvement in the reading skills of SMP Alquraniyah Nurul Huda students, as evidenced by their reading practice results after several days of learning to read Narrative Text using Digital Comic Media.*

Keyword: *Guidance, Reading Comprehension, Digital Comic*

Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta perubahan sikap dan perilaku, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar

dengan baik¹. Dalam suatu proses pembelajaran, guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar, melainkan salah satu dari sekian banyak sumber belajar². Sumber belajar atau media pembelajaran sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran yang diberikan lebih mudah dipahami oleh siswa.³

Dewasa ini, penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan adalah media cetak berupa buku, modul, handout, dan sebagainya. Keuntungan atau kelebihan dari penggunaan media cetak seperti buku, modul, dan handout adalah penggunaannya yang fleksibel⁴. Media cetak tetap dapat digunakan walaupun tidak ada fasilitas yang memadai seperti listrik dan perangkat teknologi lainnya. Namun, keterbatasan dari media cetak adalah format penyajian yang hanya terdiri dari dua format, yaitu teks (verbal), dan gambar (visual), sehingga unsur gerak atau animasi tidak dapat ditampilkan dalam halaman media cetak.⁵ Apabila ingin ditambahkan gambar, foto, atau ilustrasi berwarna akan berpengaruh pada biaya pencetakan yang lebih tinggi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi seperti internet, dan komputer, daya tarik yang dimiliki media cetak seperti teks dan gambar menjadi berkurang, sehingga menyebabkan kejenuhan pada siswa. Kejenuhan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang menarik dapat diterapkan, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah media pembelajaran baru yang berteknologi dan menarik bagi siswa. Komik Digital adalah media yang dimaksud. Komik adalah media grafis yang menyuguhkan cerita bergambar berurutan dengan

¹ J. Ophilia Papilaya, N. Huliselan FKIP, and U. B. Pattimura Kampus -PGSD Unpatti Jl Tamaela Ambon, "IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR MAHASISWA," 2016

² M. Rahmawati and E. Suryadi, "Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 4, no. 1, p. 49, Jan. 2019, doi: 10.17509/jpm.v4i1.14954

³ I. Magdalena, A. Fatakhatus Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI," 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

⁴ Y. Yusuf and M. Pd, *Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Pada Proses Pembelajaran dalam Kondisi Pandemi Covid-19*. 2020.

⁵ H. H. Batubara, "Media Pembelajaran Efektif."

berbagai karakter yang dimaksudkan untuk mendidik dan menghibur pembaca atau peserta didik.⁶ Kemudian menurut,⁷ Komik adalah sekumpulan gambar yang disusun berdasarkan motivasi dan filosofi pembuatnya untuk menyampaikan pesan. Menggunakan media komik digital untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa adalah langkah inovatif dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk membuat pendidikan lebih menarik dan berhasil. Kita telah memasuki era di mana siswa semakin terhubung dengan media digital seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, menggunakan komik digital sebagai alat pembelajaran merupakan cara untuk menyesuaikan diri dengan preferensi dan gaya belajar generasi muda yang berkembang pesat.⁸ Dengan menggabungkan elemen visual yang kuat dengan narasi yang mendalam, komik digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks yang mereka baca.

Permasalahan mitra

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura Kabupaten OKU Timur provinsi Sumatera Selatan. SMP ini merupakan sekolah dibawah naungan Yayasan pondok pesantren Nurul Huda Sukaraja OKU Timur yang baru saja berdiri pada tahun 2022 sekolah tersebut saat ini memiliki siswa kurang lebih 50 orang, dari hasil wawancara tim pengabdian dengan pihak sekolah, metode pembelajaran yang ada di SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura masih menggunakan metode yang konvensional yakni dengan cara menulis *full* di papan tulis, dekte serta minimnya penggunaan literasi digital siswa sehingga tim pengabdian perlu memberikan media pembelajaran digital yakni menggunakan komik digital. Kegiatan Pengabdian ini dilakukan sebagai tindak

⁶ A. Kristanto, S. Pd, and M. Pd, "MEDIA PEMBELAJARAN."

⁷ gumelar, "Comik Making: Membuat Komik." Accessed: Aug. 14, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Comic_Making/xLcuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PA3&printsec=frontcover

⁸ Z. Zulaikah, A. U. Niam, N. D. S., H. R. K., and W. Agustiani, "Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text di MI Oku Timur," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, vol. 9, no. 3, p. 937, Aug. 2023, doi: 10.32884/ideas.v9i3.1386.

lanjut dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan komik digital di tingkat sekolah dasar.⁹

Pengabdian ini fokus pada penggunaan komik digital yang diperoleh melalui aplikasi canva, Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya¹⁰. Karena begitu banyak jenis dan manfaat dari aplikasi canva maka tim pengabdian sangat antusias menggunakan aplikasi tersebut. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Memiliki beragam desain yang menarik
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- 3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
- 4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai.¹¹

⁹ Z. Zulaikah, A. U. Niam, N. D. S., H. R. K., and W. Agustiani, "Implementasi Komik Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text di MI Oku Timur," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, vol. 9, no. 3, p. 937, Aug. 2023, doi: 10.32884/ideas.v9i3.1386.

¹⁰ A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. W. Arifin, A. Barokah, A. Safei, and N. Julian, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," 2022. [Online]. Available: <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>

¹¹ G. Pelangi, U. Syarif, and H. Jakarta, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma," 2020

Penggunaan media Komik digital ini diharapkan dapat membantu siswa SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura dalam membaca teks Bahasa Inggris. Setelah media komik digital digunakan, diharapkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman membaca siswa. Karena daya tarik visual komik digital, diharapkan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Komik digital juga dapat membantu siswa memperluas kosakata mereka, memahami konteks cerita, dan menemukan elemen penting. Diharapkan juga media ini membantu siswa menjadi lebih terhubung dengan materi bacaan dan meningkatkan kemampuan mereka untuk membaca dan memahami teks Bahasa Inggris. Dalam kehidupan sekarang ini membaca merupakan kebutuhan setiap orang. Bahkan dapat dikatakan bahwa membaca merupakan kebutuhan primer manusia modern. Berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan modern selalu berhubungan dengan kegiatan membaca.

Membaca adalah proses menginterpretasikan dan memahami teks tertulis atau grafis. Ini melibatkan penggunaan mata untuk melihat kata-kata atau gambar, serta pemahaman makna dari informasi yang disampaikan¹². Membaca dapat dilakukan dalam berbagai konteks, mulai dari membaca buku dan surat kabar hingga mengakses informasi online melalui internet. Membaca merupakan keterampilan penting yang memungkinkan seseorang untuk memperluas pengetahuan, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.¹³ Selain itu, membaca juga bisa menjadi hobi yang menyenangkan dan menghibur.¹⁴ Hampir tidak ada aktivitas manusia yang tidak berhubungan dengan kegiatan membaca, mulai bangun tidur sampai dengan akan tidur kembali. Bahkan ada orang yang merasa berkekurangan kalau dalam sehari tidak membaca, apapun bacaannya Untuk itu tim Pengabdian merasa perlu membantu mengurai problem ini dengan

¹² Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, and Rahmi Wirdayani, "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi," *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, vol. 3, no. 2, pp. 51–62, Jun. 2023, doi: 10.55606/jupensi.v3i2.1984

¹³ Ratna Susanti, "Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris," 2022.

¹⁴ S. Endarti, J. Perpustakaan, and D. Kearsipan, "Perpustakaan sebagai Tempat Rekreasi Informasi" 2022.

memberikan *problem solving* berupa Pendampingan *Reading Comprehension* Menggunakan Komik Digital Di SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura. Adapun Tujuan dari kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek *reading* dan menjadi bentuk kerjasama yang baik dengan SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura.

Metode

Pada awal sebelum kegiatan penerapan pengabdian ini, tim melaksanakan identifikasi masalah dan perancangan penerapan Komik Digital tersebut kepada Mitra dengan cara wawancara dan observasi sebelum akhirnya melakukan justifikasi prioritas masalah. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi mitra, kemudian menjadi langkah awal dalam menentukan apa yang dibutuhkan oleh mitra sebagai solusi. Prioritas masalah yang didapat adalah:

- Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas.
- Proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan metode konvensional.
- Latar belakang Bahasa Inggris mitra lemah

Setelah menetapkan prioritas masalah maka tim Pengabdian mendiskusikan solusi pemecahannya dengan mitra. Bersama mitra tim membuat perencanaan apa yang harus dilakukan. Secara umum tahapan Pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan
(Sumber: Dokumentasi, 2023)

Metode yang diterapkan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian adalah dalam bentuk belajar tatap muka. Sedangkan aplikasi yang dipakai ketika membuat komik digital adalah aplikasi Canva sehingga komik digital bisa terbentuk dengan sempurna. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Test membaca descriptive text akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa SMP Alquraniyah mampu membaca Bahasa Inggris dengan baik dan benar, sedangkan objek kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura yang berjumlah 30 orang dari 2 kelas.¹⁵

Gambaran IPTEK

Komik digital adalah salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita, komik digital ditampilkan secara daring atau media online, bukan berbentuk cetak atau fisik.¹⁶ Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik¹⁷. Media pembelajaran berupa komik digital memiliki beberapa kelebihan seperti dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui gambar-gambar yang disajikan, dapat meningkatkan kemampuan baca siswa, memuat gambar serta cerita yang menarik, Keunggulan lain komik digital adalah bisa dipadukan dengan programming sehingga bisa terdapat suara, gerakan,

¹⁵ G. Pelangi, U. Syarif, and H. Jakarta, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma," 2020.

¹⁶ A. Y. Wahyudin, J. Daud, M. W. Simamora, I. W. Pratiwi, and A. Rina, "Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah," 2020. [Online]. Available: www.toondoo.com

¹⁷ M. A. Riwanto and M. P. Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal PANCAR*, vol. 2, no. 1, 2018, [Online]. Available: <http://www.education.vic.gov.au>

bahkan progresi cerita di dalam komik itu sendiri bisa kita pilih dan tentukan¹⁸.



**Gambar 2. Gambaran IPTEK Komik Digital
(Sumber: Dokumentasi, 2023)**

Hasil Dan Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilaksanakan di SMP Alquraniyah Nurul Huda Martapura memberikan manfaat yang signifikan dalam Pendidikan dan pengembangan *reading comprehension* siswa terhadap membaca teks Bahasa Inggris. Dalam konteks ini komik digital bukan hanya menjadi media hiburan bagi siswa, tetapi juga alat pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan kombinasi gambar dan teks, komik digital mampu merangsang minat siswa dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Ini dibuktikan dengan para Siswa yang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris serta semangat yang luar biasa di

¹⁸ D. Wulandari, T. Rejekiingsih, and E. B. Santosa, "Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro," *Journal on Education*, vol. 06, no. 01.2023.

dalam kelas. Mereka tidak hanya melihat pembelajaran sebagai kewajiban, tetapi sebagai kesempatan untuk menjelajahi dunia bahasa baru dengan penuh semangat. Ketika tim pengabdian menyajikan materi pelajaran, siswa-siswa kompak dan tampak bersemangat untuk memahami aturan tata bahasa, cara baca (*pronunciation*), mengembangkan kosa kata Bahasa Inggris, dan mengasah kemampuan membaca teks Bahasa Inggris mereka. Antusiasme ini menciptakan atmosfer positif di dalam kelas, memotivasi siswa lain untuk ikut serta, dan secara keseluruhan, memberikan dorongan positif untuk pencapaian tingkat keberhasilan yang lebih baik dalam pembelajaran membaca teks bahasa Inggris. Siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris seringkali menjadi agen perubahan yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung. Selain antusias dari para siswa dalam mengikuti pembelajaran, hasil yang dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu *Skill Reading* para siswa SMP Alquraniyah Nurul Huda bisa dikategorikan sangat meningkat yang dilihat dari hasil Praktek membaca mereka setelah beberapa hari belajar membaca *Narrative Text* dengan menggunakan Media Komik Digital.

Salah satu manfaat utama dari penggunaan komik digital di tingkat SMP adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih responsif terhadap format visual dan interaktif. Komik digital memberikan alternatif yang menarik untuk menyajikan informasi pelajaran, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi partisipasi aktif. Siswa dapat memahami konsep-konsep yang sulit melalui ilustrasi yang jelas dan narasi yang menarik.

Selain itu, komik digital membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dalam mencerna cerita dan informasi dalam format komik, siswa secara alamiah terpapar pada kosakata yang lebih luas dan variasi struktur kalimat. Ini memperkuat keterampilan membaca mereka dan merangsang minat mereka untuk menjelajahi literatur lebih lanjut. Dengan cara ini, komik digital bukan hanya sarana pembelajaran, tetapi juga alat untuk memperkaya bahasa dan literasi siswa.

Pentingnya representasi dalam komik digital juga dapat membantu siswa merasa terhubung dengan materi pelajaran. Komik yang mencakup berbagai latar belakang budaya, gender, dan identitas dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman masyarakat dan membantu mereka mengembangkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan.

Selain itu, komik digital di tingkat SMP dapat menjadi alat untuk mengajarkan keterampilan kritis, seperti kemampuan menganalisis dan memahami nuansa dalam cerita. Siswa dapat diajak untuk membaca komik dengan sudut pandang kritis, mengidentifikasi tema, karakter, dan konflik. Ini membantu mereka mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan menganalisis situasi, keterampilan yang sangat penting untuk perkembangan akademis dan kehidupan sehari-hari. Penting untuk mencatat bahwa penggunaan komik digital di tingkat SMP juga dapat memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknologi.

Meskipun komik digital menawarkan banyak manfaat, perlu juga diperhatikan bahwa penggunaannya harus diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum dan dilakukan dengan pertimbangan yang matang. Proses evaluasi dan pemilihan konten yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa perlu menjadi bagian integral dari penggunaan komik digital di kelas SMP.

Secara keseluruhan, penggunaan komik digital di tingkat SMP dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Dengan menyajikan informasi dalam format yang menarik dan memotivasi, komik digital bukan hanya alat pendidikan, tetapi juga medium yang mampu membangun minat siswa terhadap pembelajaran dan membantu mereka berkembang sebagai pembaca yang kritis dan terampil khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

"Pendampingan *Reading Comprehension* Menggunakan Komik Digital" bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan komik digital sebagai alat

pendamping dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa. Dalam rangka untuk menilai dampak dari pendekatan ini, dilakukan pretest dan posttest terhadap sekelompok siswa untuk membandingkan kemajuan mereka dalam *Reading Comprehension* sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran dengan komik digital. Sebelum pelaksanaan pendampingan, dilakukan pretest terhadap siswa untuk menilai pemahaman awal mereka terhadap bacaan. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui level pemahaman siswa sebelum mereka dikenalkan dengan metode pembelajaran yang baru. Hasil pretest menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa sebelum pendampingan adalah sebesar 65%. Ini mengindikasikan bahwa pada tahap awal, mayoritas siswa memiliki pemahaman yang relatif rendah terhadap teks bacaan yang diberikan.

Setelah melalui serangkaian pembelajaran yang melibatkan penggunaan komik digital sebagai alat pendamping, dilakukan posttest untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam memahami bacaan. Posttest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah meningkatkan pemahaman mereka setelah menjalani pendekatan pembelajaran yang baru. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pencapaian siswa, dengan skor rata-rata mencapai 85%. Peningkatan sebesar 20% antara skor pretest dan posttest menunjukkan dampak positif dari pendampingan *Reading Comprehension* menggunakan komik digital. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan. Peningkatan yang signifikan ini dapat diartikan sebagai indikasi bahwa metode pembelajaran dengan memanfaatkan komik digital mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan merangsang keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Adanya peningkatan yang signifikan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital seperti komik dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memahami bacaan siswa. Komik digital menawarkan kombinasi yang menarik antara elemen

visual dan naratif, yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dan membuatnya lebih menarik serta mudah dipahami. Melalui penggunaan komik digital, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap cerita yang mereka baca, karena gambar-gambar dan narasi yang disajikan secara visual dapat membantu mereka dalam memahami alur cerita dan karakter. Selain itu, penggunaan komik digital juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik dan interaktif, siswa lebih cenderung terlibat dalam proses pembelajaran dan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Komik digital juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran dan membantu mereka membangun hubungan emosional yang lebih kuat dengan materi pembelajaran. Namun demikian, meskipun hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah pendampingan dengan komik digital, perlu diingat bahwa masih ada faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil pembelajaran. Faktor-faktor seperti kemampuan siswa sebelumnya, motivasi belajar, dan dukungan dari guru juga dapat berkontribusi terhadap pencapaian siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan *Reading Comprehension*, perlu dilakukan kegiatan pengabdian lebih lanjut yang memperhitungkan faktor-faktor tersebut.

Kesimpulannya, hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa pendampingan reading comprehension menggunakan komik digital efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa. Peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest mengindikasikan bahwa penggunaan komik digital sebagai alat pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang menarik dan efektif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai lingkungan pendidikan.

Rangkaian hasil pengabdian berdasarkan urutan/susunan logis untuk membentuk sebuah cerita. Isinya menunjukkan fakta/data dan jangan diskusikan hasilnya. Dapat menggunakan Tabel dan Angka tetapi tidak menguraikan secara berulang terhadap data yang sama dalam gambar, tabel dan teks. Ilustrasi hasil pengabdian dapat berupa grafik/tabel/gambar yang diberi keterangan secukupnya agar mudah dimengerti. Untuk lebih memperjelas uraian, dapat menggunakan sub judul.

Pembahasan adalah penjelasan dasar, hubungan dan generalisasi yang ditunjukkan oleh hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Uraianannya menjawab pertanyaan pengabdian dilengkapi dengan hasil perhitungan/pengukuran tingkat keberhasilan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (misal dengan UAT, dalam bentuk skala *likert* yang akan dianalisis, dsb.). Jika ada hasil yang meragukan maka tampilkan secara objektif.

Simpulan

Pengabdian kepada masyarakat melalui komik digital merupakan strategi yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif, meningkatkan kesadaran, dan memberdayakan masyarakat. Dalam kegiatan ini, hasilnya mencakup peningkatan kesadaran terhadap isu-isu sosial, meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di tingkat SMP, Kegiatan pengabdian ini mendapatkan respond yang baik dari sekolah dan dari beberapa guru yang belum pernah menggunakan media ini dalam proses belajar mengajar sehingga termotivasi untuk menerapkan media yang lebih inovatif ini.

Pengabdian masyarakat ini dengan mengembangkan media ajar dalam bentuk *media komik digital* ini memiliki dampak positive dalam pengamplifikasiannya, sehingga media ini cocok untuk di kembangkan oleh para guru dalam mengembangan media pembelajaran yang lebih moderen dan inovatif.

Referensi

- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, Ahmad Safei, and Novan Julian. (2022). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." Vol. 5. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>.
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, and Rahmi Wirdayani. (2023). "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 3 (2): 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>.
- Batubara, Hamdan Husein. n.d. "Media Pembelajaran Efektif."
- Endarti, Sri, Jurnal Perpustakaan, and Dan Kearsipan. n.d. "Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi." gumelar. n.d. "Comik Making: Membuat Komik." Accessed August 14, 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Comic_Making/xLcuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PA3&printsec=frontcover.
- Kristanto, Andi, S Pd, and M Pd. n.d. "MEDIA PEMBELAJARAN."2022.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatu Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*. Vol. 3. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Ophilia Papilaya, Jeanete, Neleke Huliselan FKIP, and Universitas B Pattimura Kampus -PGSD Unpatti Jl Tamaela Ambon. 2016. "Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa." *Jurnal Psikologi Undip*. Vol. 15.
- Pelangi G. 2020b. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol. 8.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. 2019. "Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4 (1): 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>.
- Ratna Susanti. n.d. "Penguasaan Kosa Kata Kemampuan Membaca Inggris." 2022.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal PANCAR* 2 (1). <http://www.education.vic.gov.au>.
- Wahyudin, Achmad Yudi, Jepri Daud, Martha Widiawitasari Simamora, Irma Widya Pratiwi, and Alfa Rina. 2020. "Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Menengah." *Journal of Social and Technology for Community Service (JSTCS)*. Vol. 1. www.toondoo.com.
- Wulandari, Dwi, Triana Rejekiningsih, and Eka Budhi Santosa. n.d. "Analisis Kebutuhan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Bojonegoro." *Journal on Education* 06 (01).

Yusuf, Yusfita, and M Pd. 2020. *Penggunaan E-Modul Sebagai Bahan Ajar Pada Proses Pembelajaran Dalam Kondisi Pandemi Covid-19*.

Zulaikah, Zulaikah, Ahmad Ulin Niam, Nindy Devita S., Hastuti Retno K., and Widia Agustiani. 2023a. "Implementasi Komik Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text Di MI Oku Timur." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9 (3): 937. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1386>.