

Pelatihan Pembuatan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Pixton bagi Guru Sekolah Dasar

¹⁾Dina Amalia*, ²⁾Ahmad Faidlon, ³⁾Siti Nur Intan Awaliyah, ⁴⁾Ahmad Azhar Basyar

^{1,3)}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNISNU, Jepara, Indonesia

^{2,4)}Teknik Elektro, UNISNU, Jepara, Indonesia

Email Corresponding: dina@unisnu.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Komik digital Pixton Kompetensi guru	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di SD 1 Prambatan Kidul Kudus, dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komik digital menggunakan aplikasi Pixton. Media komik digital dipilih karena dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Metode dalam kegiatan pengabdian meliputi sosialisasi, pelaksanaan, praktik dan pendampingan, serta evaluasi. Pelatihan ini meliputi pemahaman konsep dasar komik digital, penggunaan aplikasi Pixton, serta pengintegrasian komik digital ke dalam pembelajaran. Hasil dari pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan guru, dengan hasil pre-test rata-rata sebesar 46% dan post-test meningkat menjadi 84%. Guru mampu membuat komik digital secara mandiri dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran di kelas, yang berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa. Kegiatan ini berhasil memberikan solusi inovatif bagi pengembangan media pembelajaran di sekolah, meskipun masih ada tantangan dalam hal infrastruktur teknologi. Pelatihan ini diharapkan dapat diperluas ke sekolah lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital.
Keywords: Digital comics Pixton Teacher competency	ABSTRACT This community service activity (PkM) aims to increase the competency of teachers at SD 1 Prambatan Kidul Kudus, in creating digital comic based learning media using the Pixton application. Digital comic media was chosen because it can present learning material in an interesting, interactive, and easy way for students to understand. Methods for service activities include socialization, implementation, practice and mentoring, as well as evaluation. This training includes understanding the basic concepts of digital comics, using the Pixton application, and integrating digital comics into learning. The results of the training showed a significant increase in teacher skills, with an average pre-test result of 46% and post-test increasing to 84%. Teachers are able to create digital comics independently and apply them in the classroom learning process, which has an impact on increasing student engagement. This activity succeeded in providing innovative solutions for the development of learning media in schools, although there are still challenges in terms of technological infrastructure. It is hoped that this training can cover other schools to improve the quality of digital technology based learning.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Era digital saat ini, kemampuan literasi teknologi menjadi semakin penting bagi para pendidik, khususnya guru sekolah dasar. Kurikulum yang berkembang menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa (Umayah & Riwanto, 2020). Salah satu media yang efektif dalam hal ini adalah komik digital, yang mampu menggabungkan visual menarik dengan konten pembelajaran (Jannah & Atmojo, 2022). Namun, banyak guru sekolah dasar yang belum familiar dengan teknologi ini, baik dalam aspek teknis maupun dalam penerapannya sebagai media pembelajaran di kelas. Ketidaktahuan ini menyebabkan kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa (Salsabila et al., 2020).

Secara ideal, guru sekolah dasar diharapkan mampu memanfaatkan berbagai teknologi pembelajaran, termasuk pembuatan komik digital, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Amalia et al., 2024; Siregar & Siregar, 2021). Kenyataannya, banyak guru yang belum memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai untuk menggunakan aplikasi digital seperti Pixton dalam membuat komik digital. Kesenjangan ini diperparah oleh minimnya pelatihan dan pendampingan yang diberikan kepada guru terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Akibatnya, kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan menjadi terbatas, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Pelatihan dan pendampingan pembuatan komik digital Pixton menawarkan pendekatan dinamis dalam peningkatan kompetensi guru di Sekolah Dasar 1 Prambatan Kidul Kudus. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pendidikan, guru dapat menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan pedagogi guru (Erliani et al., 2024; Susanti et al., 2022). Meningkatkan kreativitas dan keterlibatan dalam pembelajaran melalui aplikasi Pixton berfungsi sebagai platform gamified yang memotivasi guru dan siswa, meningkatkan pengalaman belajar di kelas bahasa dan sastra (Collaguazo et al., 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Pixton dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam penciptaan dialog secara signifikan, karena guru secara efektif membimbing mereka melalui proses tersebut (Aini et al., 2023; Sabarudin et al., 2024). Kompetensi Pedagogi Digital Program pelatihan yang berfokus pada alat digital seperti Pixton telah terbukti meningkatkan kompetensi pedagogi digital guru, yang penting untuk beradaptasi dengan tuntutan era digital (Hidayati et al., 2020). Tinjauan sistematis menyoroti bahwa pelatihan semacam itu tidak hanya meningkatkan keterampilan digital tetapi juga menumbuhkan kerja sama dan kreativitas di kalangan pendidik (Alf  rez-Pastor et al., 2023; Judijanto et al., 2024). Sebaliknya, beberapa pendidik mungkin menolak mengadopsi alat digital karena kurangnya pemahaman atau kompleksitas yang dirasakan, yang dapat menghambat integrasi metode pengajaran inovatif. Namun, pelatihan yang ditargetkan dapat mengurangi tantangan ini, memastikan bahwa guru merasa percaya diri dalam memanfaatkan platform seperti Pixton.

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru-guru sekolah dasar dengan keterampilan dan pengetahuan dalam pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Pixton. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam menyusun materi ajar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, tujuan lain dari kegiatan ini adalah untuk mengurangi kesenjangan antara kemampuan ideal dan kenyataan di lapangan, dengan cara memberikan akses dan pelatihan yang komprehensif kepada para guru. Pada akhirnya, pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar, melalui pemanfaatan teknologi yang lebih efektif dan efisien.

Teknologi sangat penting dalam dunia pendidikan pada era digital saat ini, terutama dalam menyediakan materi yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Guru memiliki peran penting dalam memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan di sekolah dasar. Namun faktanya masih banyak pendidik yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang belum memanfaatkan teknologi, terutama dalam membuat materi ajar yang kreatif berbasis visual (Wildan et al., 2023). Ketidaksesuaian ini semakin terlihat ketika siswa yang terbiasa dengan konten digital yang interaktif lebih tertarik pada media digital daripada materi pelajaran konvensional.

Sebelumnya, ada beberapa program pelatihan guru, tetapi kebanyakan berkonsentrasi pada penggunaan teknologi pembelajaran yang umum, seperti perangkat lunak presentasi atau e-learning (Bendanu et al., 2022; Syamsuri et al., 2022). Kontribusi baru dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan khusus kepada guru sekolah dasar tentang cara membuat komik digital menggunakan aplikasi Pixton. Pixton, merupakan platform yang mudah digunakan, memungkinkan guru membuat komik digital yang menarik tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang khusus. Kegiatan ini berbeda dengan pengabdian sebelumnya (Haryanto et al., 2023) yang memfokuskan pada hasil belajar siswa, namun pengabdian ini fokus pada peningkatan kemampuan guru untuk membuat media visual yang inovatif. Dengan pelatihan ini, guru diharapkan dapat melakukan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian, terutama yang berfokus pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa media visual seperti komik dapat meningkatkan

keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan motivasi belajar (Yulianti et al., 2021). Namun, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pelatihan guru untuk menggunakan platform digital seperti Pixton dalam pembuatan komik digital masih terbatas, terutama dalam konteks sekolah dasar di Indonesia, khususnya di wilayah Kudus. Sehingga gap analysis kegiatan pengabdian ini adalah membuat komik digital menggunakan aplikasi Pixton dapat mengungkapkan beberapa hal penting yang perlu ditingkatkan salah satunya kompetensi guru. Meskipun komik digital dikenal sebagai alat pendidikan yang efektif, guru sering kali kekurangan keterampilan dan sumber daya yang diperlukan untuk menerapkannya secara efektif di kelas. Sehingga tim pengabdian melakukan kegiatan pelatihan pembuatan komik digital pixton untuk meningkatkan kompetensi guru di SD 1 Prambatan Kidul Kudus.

II. MASALAH

Permasalahan yang muncul di lembaga seringkali menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi akar permasalahan secara tepat dan menerapkan solusi yang komprehensif guna mengembalikan efisiensi pembelajaran yang interaktif dan menarik.



Gambar 1. Pembelajaran Tema Komik di Kelas

Berdasarkan gambar 1. diperoleh hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah SD 1 Prambatan Kidul Kudus bahwa dalam pembelajaran tema komik guru sudah menggunakan teknologi berupa laptop dan LCD, hanya saja dalam penyampaian tema komik ke siswa guru masih mengambil referensi komik yang sudah jadi dari internet dan guru belum mengintegrasikan aplikasi Pixton dalam penyampaian pembelajaran tema komik, sehingga berdasarkan analisis situasi awal ditemukan permasalahan sebagai berikut : 1) Keterbatasan ketrampilan dalam penggunaan teknologi digital utamanya pada aplikasi Pixton, 2) Kurangnya sumber daya dalam memberikan pelatihan yang relevan. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, diperlukan sebuah solusi yang dapat membantu para guru dalam meningkatkan kompetensi digital mereka dengan cara yang praktis dan menarik. Salah satu solusi yang diusulkan adalah melalui pelatihan pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Pixton. Pixton adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat komik digital dengan mudah, tanpa memerlukan ketrampilan menggambar yang tinggi (Aprinastuti, 2023). Dengan menggunakan Pixton, guru dapat belajar bagaimana cara membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Handayani et al., 2023). Kondisi fisik SD 1 Prambatan Kidul Kudus terbilang baik dan memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan aman dan nyaman.



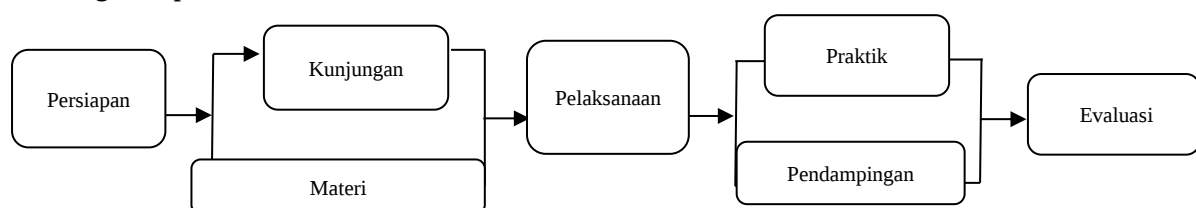
Gambar 2. Bangunan SD 1 Prambatan Kidul Kudus

Keadaan sosial SD 1 Prambatan Kidul Kudus dapat dikatakan baik, khidupan sosial siswa diwarnai oleh nilai gotong royong dan kebersamaan. Tingkat pendidikan orang tua bervariasi, namun semua mendukung pentingnya pendidikan. Meskipun fasilitas sederhana, SD 1 Prambatan Kidul Kudus berusaha memberikan lingkungan belajar yang kondusif. Sehingga beberapa permasalahan yang muncul dapat diselesaikan dengan kegiatan pelatihan aplikasi pixton untuk meningkatkan kompetensi guru di SD 1 Prambatan Kidul Kudus.

III. METODE

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Pixton bagi Guru Sekolah Dasar terdiri dari 13 orang guru yang berasal dari SD 1 Prambatan Kidul Kudus. Para peserta dipilih berdasarkan minat dan kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Selama pelatihan, para guru tidak hanya dibekali dengan teori tentang pembuatan komik digital, tetapi juga melakukan praktik langsung menggunakan aplikasi Pixton, yang memungkinkan peserta menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis kepada para guru dalam pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Pixton. Metode pelaksanaan pelatihan ini dibagi menjadi beberapa tahap yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan pelatihan yang sistematis dan terstruktur serta melalui pendekatan yang mengedepankan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Berikut adalah metode pelaksanaan kegiatan pelatihan :



Gambar 3. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian (Fleischmann et al., 2020).

Metode kegiatan pengabdian dalam pelatihan pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Pixton bagi guru sekolah dasar dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, yang melibatkan analisis kebutuhan guru sekolah dasar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Survei awal dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan kebutuhan guru terhadap pelatihan teknologi digital, terutama terkait dengan media ajar visual. Pendekatan ini merujuk pada metode survei kebutuhan yang digunakan dalam penelitian (Sari et al., 2019), yang menunjukkan pentingnya analisis kebutuhan dalam merancang pelatihan teknologi pendidikan yang tepat sasaran.

Setelah persiapan, kegiatan berlanjut ke tahap pelaksanaan yang terdiri dari tiga sesi utama. Sesi pertama adalah pengenalan dasar aplikasi Pixton dan penggunaannya dalam membuat komik digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Guru-guru diajarkan cara membuat karakter, menyusun panel, dan menambahkan teks dengan menggunakan aplikasi tersebut. Sesi kedua adalah praktik langsung, di mana peserta pelatihan diberi waktu untuk membuat komik berdasarkan materi ajar yang mereka pilih. Sesi ini

didampingi oleh fasilitator untuk memberikan bimbingan teknis yang dibutuhkan. Sesi ketiga adalah refleksi dan diskusi, di mana guru mempresentasikan hasil komik digital yang telah dibuat dan berbagi pengalaman mengenai tantangan yang mereka hadapi.

Tahap berikutnya adalah evaluasi, yang dilakukan secara formatif selama proses pelatihan untuk memberikan umpan balik langsung, dan secara sumatif di akhir pelatihan untuk menilai pemahaman peserta terhadap materi. Evaluasi ini menggunakan metode yang diadaptasi dari model evaluasi pelatihan oleh (Rogers & Woolcock, 2023) yang mencakup pengukuran reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Selain itu, dilakukan pendampingan pasca pelatihan untuk mendukung guru dalam mengimplementasikan komik digital di kelas mereka. Dukungan ini diberikan melalui platform daring, di mana fasilitator memberikan masukan terhadap komik yang dibuat oleh guru. Dengan metode ini, diharapkan guru dapat secara efektif menggunakan komik digital dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, alur kegiatan PkM ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran digital, khususnya komik digital, sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan adanya keterampilan baru ini, diharapkan para guru mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan mendukung pengembangan potensi siswa secara lebih maksimal.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan komik digital menggunakan Pixton di SD 1 Prambatan Kidul Kudus, dilaksanakan melalui beberapa tahapan strategis untuk mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Tahapan ini mencakup sosialisasi, pelatihan teori dan praktik, pendampingan intensif, pengembangan proyek mandiri, serta evaluasi hasil karya guru.

Setiap tahapan dirancang dengan metodologi yang interaktif, di mana para guru didorong untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Mulai dari pengenalan konsep komik digital hingga praktik pembuatan komik, guru-guru dipandu untuk memahami setiap fitur yang ada di platform Pixton. Pendampingan secara personal diberikan untuk memastikan bahwa setiap guru dapat mengatasi kendala teknis yang dihadapi. Kegiatan ini diakhiri dengan pengembangan proyek mandiri, di mana setiap guru diminta membuat komik digital yang relevan dengan materi pembelajaran mereka di kelas. Indikator utama keberhasilan kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Beberapa indikator spesifik yang digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan ini meliputi: a) Guru mampu menggunakan aplikasi Pixton secara mandiri untuk membuat komik digital yang mendukung pembelajaran di kelas. b) Guru mampu menciptakan komik yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. c) Komik digital hasil karya guru diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Rahma, 2020).

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Tahapan	Kegiatan
1. Persiapan dan Sosialisai	a. Seleksi lembaga mitra sesuai dengan kebutuhan berdasarkan analisis situasi. b. Menyusun modul pelatihan yang mencakup teori dasar pembuatan komik, serta panduan teknis penggunaan aplikasi Pixton. c. Memastikan ketersediaan perangkat laptop, akses internet, dan aplikasi Pixton yang sudah terinstal.
2. Pelaksanaan	a. Pemberian materi tentang peran komik sebagai media pembelajaran, serta penjelasan dampak visualisasi dalam memahami konsep-konsep pendidikan. b. Menjelaskan fitur-fitur utama Pixton, seperti pembuatan karakter, latar belakang, dialog, dan alur cerita dengan demonstrasi dari fasilitator.

3. Praktik dan Pendampingan	c. Peserta mempraktikkan pembuatan komik sederhana dengan bimbingan fasilitator, menggunakan tema yang sudah ditentukan. d. Fasilitator memberikan bimbingan dan masukan individual kepada peserta selama sesi praktik untuk menyelesaikan kendala teknis dan memperbaiki komik.
4. Pengembangan Proyek Mandiri	a. Peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk mengembangkan proyek komik digital yang lebih kompleks dan interaktif sesuai kurikulum sekolah dasar.
5. Evaluasi dan Refleksi	a. Mengukur ketercapaian tujuan pelatihan melalui kuis singkat, diskusi reflektif, dan penilaian karya komik yang dihasilkan b. Mendorong peserta untuk merancang implementasi komik digital dalam kegiatan mengajar dan membuat rencana tindak lanjut untuk pengembangan lebih lanjut.

Tahap persiapan sangat penting untuk memastikan bahwa semua peserta memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan dan manfaat dari pelatihan ini. Sosialisasi awal melibatkan pertemuan dengan pihak sekolah dan guru untuk menjelaskan pentingnya media komik digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan, terlihat antusiasme yang tinggi dari para guru yang tertarik untuk belajar dan mengembangkan keterampilan baru.

Pada tahap pelatihan, guru diperkenalkan dengan platform Pixton, sebuah aplikasi berbasis web yang memfasilitasi pembuatan komik digital. Para peserta mendapatkan penjelasan teoritis tentang bagaimana komik dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih visual dan interaktif. Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar guru belum memiliki pengetahuan mendalam tentang komik digital dan penggunaannya dalam pembelajaran. Namun, setelah diberikan penjelasan mendalam, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan. Penting dicatat bahwa proses belajar tidak hanya bersifat teknis, melainkan juga mendorong kreativitas guru dalam merancang cerita yang relevan dengan kurikulum. Hasil pengukuran dari indikator Guru mampu menggunakan Pixton secara mandiri menunjukkan bahwa sebagian besar guru dapat mengoperasikan platform ini dengan baik, meskipun beberapa masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut.



Gambar 4. Antusias Peserta Saat Mengikuti Kegiatan Pelatihan

Setelah pelatihan teori, para guru diberikan waktu untuk langsung mempraktikkan pembuatan komik digital. Hasil dari tahapan praktik ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mampu menciptakan komik yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Indikator Guru mampu menciptakan komik yang menarik dan relevan tercapai dengan cukup baik, di mana guru mampu membuat komik yang sesuai dengan materi pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPA. Pendampingan yang intensif membantu guru-guru mengatasi berbagai kendala yang muncul selama proses praktik. Beberapa tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti

perangkat laptop dan akses internet yang kurang memadai di sekolah. Namun, meskipun ada tantangan ini, guru-guru menunjukkan dedikasi yang tinggi dalam menyelesaikan proyek komik mereka.



Gambar 5. Praktik Pembuatan Komik Digital oleh Peserta

Setelah guru-guru menyelesaikan praktik dengan bimbingan, peserta diberikan tugas untuk membuat proyek komik digital secara mandiri. Komik yang mereka buat harus relevan dengan materi ajar dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, komik digital hasil karya guru diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Indikator ini terbukti dengan adanya peningkatan partisipasi siswa selama pelajaran, yang ditunjukkan melalui respons yang lebih antusias dan keterlibatan aktif dalam diskusi di kelas. Keberhasilan kegiatan ini juga tercermin dalam hasil post-test, di mana terlihat peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menggunakan komik digital secara mandiri dan menerapkannya dalam pengajaran. Kualitas komik yang dihasilkan cukup baik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Para siswa juga menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan melalui media komik, karena mereka merasa lebih terhubung dengan materi secara visual dan interaktif.

Tabel 2. Rekapitulasi Kuesioner Pre Test dan Post Test

No.	Pernyataan	Rata-rata Pre Test	Rata-rata Post Test	Persentase Peningkatan
1	Saya memahami konsep dasar komik digital	2.5	4.5	80%
2	Saya mengetahui cara menggunakan Pixton sebagai alat untuk membuat komik digital	2.0	3.8	90%
3	Saya merasa percaya diri menggunakan Pixton untuk membuat komik digital secara mandiri	2.0	4.0	100%
4	Saya mampu mengintegrasikan komik digital ke dalam materi pembelajaran di kelas	2.3	4.1	78%
5	Saya yakin dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggunakan komik digital	2.6	4.6	77%
Rata-Rata (Persentase)		46 %	84%	85%

Secara umum, hasil angket pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan dan kepercayaan diri guru setelah pelatihan. Peningkatan tertinggi terlihat pada kepercayaan diri

guru dalam menggunakan aplikasi Pixton yang ditunjukkan melalui data persentase peningkatan sejumlah 100%.

V. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Pixton di SD 1 Prambatan Kidul Kudus, berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Berdasarkan hasil evaluasi post test, para peserta menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap konsep dasar komik digital 80% serta pengetahuan yang memadai dalam menggunakan Pixton sebagai alat untuk membuat komik digital 90%. Selain itu, para guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi Pixton secara mandiri untuk menciptakan komik digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran 100%. Mereka juga mampu mengintegrasikan komik digital ke dalam materi ajar di kelas 78%, dan meyakini bahwa penggunaan media ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar secara signifikan 77%. Analisis refleksi pasca pelatihan juga mengungkapkan bahwa sebagian guru melihat potensi besar komik digital untuk menyederhanakan konsep materi yang sulit dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Secara keseluruhan, pelatihan ini mampu menjembatani kesenjangan keterampilan teknologi pada guru sekolah dasar dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media digital yang interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNISNU Jepara atas dukungan dan pendanaan yang diberikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dengan bantuan dari LPPM, pelatihan pembuatan komik digital menggunakan Pixton di SD 1 Prambatan Kidul Kudus, dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran.

Kami juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang terlibat, termasuk para guru SD 1 Prambatan Kidul yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Semoga hasil dari program ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya di Kabupaten Kudus, dan menginspirasi inovasi pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, T., Ramadhan, V. A., Pebiantina, S., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Comic ACER (Audio Cerita) untuk menumbuhkan Sikap Ikhlas Bersedekah bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4245–4253.
- Alfárez-Pastor, M., Collado-Soler, R., Lériida-Ayala, V., Manzano-León, A., Aguilar-Parra, J. M., & Trigueros, R. (2023). Training Digital Competencies in Future Primary School Teachers: A Systematic Review. *Education Sciences*, 13(5), 461.
- Amalia, D., Efendi, A., Kasuya, I. L., Sofia, I., & Fadlillah, N. (2024). PEMBERDAYAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI DI SEKOLAH DASAR. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 46–53.
- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book.
- Bendanu, D. P. E., Kosasih, A., Audina, M., Dewi, A. P. N. K., Kurnia, A., Utomo, U. P., & Febrian, M. A. (2022). Sosialisasi Dan Pelatihan Perangkat Lunak Microsoft Office Di Lingkungan Sekolah Desa Curug. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 29–34.
- Collaguazo, A., Villavicencio, M., & Abran, A. (2023). An Activity-Based Approach for the Early Identification and Resolution of Problems in The Development of Iot Systems in Academic Projects. *Internet of Things*, 24(100929), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.iot.2023.100929>.
- Erliani, W., Sari, P. D. P., Sari, V. P., Ramadhan, M. G., Nabila, A., & Muryaningsi, A. (2024). PELAKSANAAN PELATIHAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MENGAJAR UNTUK MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF DAN INOVATIF. *INSAN CENDEKIA: Jurnal Studi Islam. Sosial dan Pendidikan*, 3(2), 1–7.
- Fleischmann, A., Oppl, S., Schmidt, W., Sary, C., Fleischmann, A., Oppl, S., & Sary, C. (2020). *Preparation of Process Implementation*.
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS WEB PIXTON PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE C SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 613–621.
- Haryanto, H., Kartono, K., & Pranata, R. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Pontianak Timur. *FONDATIA*, 7(2), 331–339.

- Hidayati, A., Bentri, A., Yeni, F., Zuwirna, & Eldarni. (2020). . The Development Of Instructional Multimedia Based On Science, Environment, Technology, And Society (Sets). *Journal Of Physics: Conference Series*, 1594(1), 12–16. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1594/1/012016>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
- Judijanto, L., Rusdi, M., & Rifky, S. (2024). Dampak penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap pola pikir inovatif siswa di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(01), 43–50.
- Rahma, R. (2020). *Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V di SDN Kampung Bulak 03*.
- Rogers, P. J., & Woolcock, M. (2023). *Process and implementation evaluation methods*.
- Sabarudin, A. P. R., Utama, C., & Fithriyanasari, E. (2024). Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pencegahan Perundungan dengan Pixton. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(3), 209–216.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Sari, R., Putri, S., & Rachmawati, L. (2019). Analisis Kebutuhan Pelatihan Teknologi untuk Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2), 45–57.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). *Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar*.
- Susanti, A., Trisusana, A., Pusparini, R., & Kurniasih, E. (2022). Menumbuhkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Integrasi Teknologi Dalam Task Based Language Teaching Untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. *Ndrumi: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 5(1), 13–26.
- Syamsuri, M. M. F., Fadiawati, N., Riyanda, A. R., & Sagala, M. K. (2022). Pelatihan pemanfaatan perangkat lunak kimia berbasis gawai sebagai media pembelajaran. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 5(3), 267–275.
- Umayah, U., & Riwanto, M. A. (2020). *Transformasi sekolah dasar abad 21 new digital literacy untuk membangun karakter siswa di era global*. JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar).
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634.
- Yulianti, R. E., Astriani, D., & Qosyim, A. (2021). Penerapan Media Visual Mobile Learning Berbasis Comic Android Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Kalor dan Perpindahannya. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(3), 407–413.