

## PELATIHAN PEMBUATAN KOMIK DIGITAL MENGGUNAKAN PIXTON APP DI SMK AL-ITTIHAD OKU TIMUR

Fisnia Pratami<sup>1\*</sup>, Nindy Devita Sari<sup>2</sup>, Syaiful Anam<sup>3</sup>, Sulistina Akhadiyah<sup>4</sup>, Ahmad Rosulana<sup>5</sup>

<sup>1)3)4)</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nurul Huda, Sumatera Selatan, Indonesia

<sup>2).5)</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Nurul Huda, Sumatera Selatan, Indonesia e-mail:  
email: fisniapratami@unuha.ac.id

### Abstrak

Pelatihan pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Pixton di SMK Al-Ittihad bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa dalam menyampaikan ide dan cerita melalui media visual. Di era teknologi yang terus berkembang, pemanfaatan aplikasi digital dalam pendidikan menjadi semakin penting. Pixton, sebuah aplikasi pembuat komik digital, menawarkan fitur-fitur yang mudah digunakan dan interaktif, sehingga cocok untuk diaplikasikan dalam lingkungan pendidikan. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar tentang komik digital, pengenalan aplikasi Pixton, serta teknik-teknik dasar dalam mendesain komik. Metode Pelatihan meliputi presentasi materi, diskusi interaktif, dan praktik langsung menggunakan Pixton. Peserta pelatihan terdiri dari siswa kelas X dan XI SMK. Siswa diberikan kesempatan untuk merancang dan membuat komik digital mereka sendiri. Hasil dari pelatihan siswa bisa menggunakan teknologi untuk tujuan kreatif, mengembangkan keterampilan dalam bercerita secara visual, dan memperkaya metode pembelajaran di SMK Al-Ittihad. Dengan keterampilan baru ini siswa mampu menghasilkan e-komik. Melalui pendampingan ini siswa mampu menghadapi tantangan di era digital dan memiliki alat tambahan untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif.

**Kata kunci:** Aplikasi Pixton, Komik Digital, Teknologi Pendidikan

### Abstract

The training on creating digital comics using the Pixton application at Al-Ittihad Vocational High School aims to enhance students' digital skills and creativity in conveying ideas and stories through visual media. In an era of rapidly evolving technology, utilizing digital applications in education is becoming increasingly important. Pixton, a digital comic creation app, offers user-friendly and interactive features, making it well-suited for educational environments. This training is designed to provide a basic understanding of digital comics, introduce the Pixton application, and teach fundamental techniques in comic design. The training methods include material presentations, interactive discussions, and hands-on practice with Pixton. The participants are X and X grade students at the vocational high school. Students are given the opportunity to design and create their own digital comics. The outcomes of the training enable students to use technology for creative purposes, develop skills in visual storytelling, and enrich the learning methods at Al-Ittihad Vocational High School. With these new skills, students are capable of producing e-comics. Through this guidance, students can tackle challenges in the digital age and have an additional tool to express their ideas creatively.

**Keywords:** Educational Technology, Digital Comics, Pixton App

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Pratama, 2018). Teknologi kini menjadi elemen penting dalam proses belajar mengajar, menyediakan berbagai alat dan metode inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan menarik minat siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah pembuatan komik digital menggunakan aplikasi seperti Pixton (Sukmanasa, 2017). Komik digital merupakan media pembelajaran yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif (Aditya, 2020). Media ini tidak hanya mempermudah pemahaman materi yang kompleks, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Putra, 2020). Dalam konteks pendidikan, komik digital dapat digunakan untuk memperjelas konsep, memvisualisasikan informasi abstrak, dan menyediakan konteks yang relevan bagi siswa (Ahsanah, 2020). SMK Al-Ittihad OKU Timur berkomitmen untuk mempersiapkan siswa-siswinya menghadapi tantangan era digital. Berdasarkan observasi dan data yang diperoleh dari berbagai sumber, ditemukan beberapa kondisi dan permasalahan yang ada, yakni: 1) Kurangnya keterampilan digital siswa. Berdasarkan

survei internal, 70% siswa belum familiar dengan penggunaan aplikasi digital kreatif seperti aplikasi desain dan komik. 2) Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, Hanya sekitar 40% dari proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi, sehingga siswa kurang terpapar dengan metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif. 3) Kurikulum yang belum terintegrasi dengan teknologi digital, Kurikulum saat ini belum sepenuhnya mengakomodasi perkembangan teknologi, sehingga siswa tidak mendapatkan pelatihan yang cukup dalam bidang digital kreatif. Pelatihan pembuatan komik digital menggunakan Pixton App dipilih dengan alasan, yakni: 1) Pengembangan keterampilan kreatif dan digital. Melalui pelatihan ini, siswa akan belajar memadukan elemen-elemen seni visual dengan teknologi digital, sehingga mengembangkan kemampuan kreatif mereka. 2) Media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Komik digital dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami. 3) Meningkatkan daya saing siswa. Keterampilan membuat konten digital sangat dibutuhkan di era digital, terutama di industri kreatif seperti periklanan, media, dan pendidikan (Budiman, 2019).

Tujuan dari pelatihan ini adalah, 1) Meningkatkan keterampilan digital siswa. Memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam membuat komik digital. 2) Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Mendorong penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. 3) Mengembangkan bakat dan minat siswa, menemukan dan mengembangkan bakat serta minat siswa dalam bidang seni dan teknologi digital. Adapun manfaat pelatihan ini bagi sekolah, 1) Peningkatan kualitas pembelajaran. Adanya keterampilan baru ini memungkinkan guru untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. 2) Reputasi sekolah yang lebih baik. Sekolah yang mampu menyediakan pelatihan teknologi terkini akan lebih dihargai dan dianggap unggul dalam mempersiapkan siswa untuk masa depan. 3) Pemanfaatan fasilitas teknologi. Memaksimalkan penggunaan fasilitas teknologi yang ada di sekolah untuk kepentingan pembelajaran.

Pelatihan ini relevan dengan beberapa kompetensi dasar dalam kurikulum SMK, khususnya pada mata pelajaran: 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mengajarkan keterampilan dasar dalam penggunaan aplikasi digital. 2) Desain Grafis dan Multimedia. Melibatkan teknik-teknik dasar dalam desain dan pembuatan konten visual. 3) Bahasa Indonesia dan Sastra. Membantu siswa dalam pembuatan narasi yang menarik dan komunikatif (Hidayat, 2021). Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan siswa secara langsung, melatih siswa secara langsung akan mempercepat peningkatan keterampilan mereka. Menumbuhkan kemandirian dan kreativitas siswa, memberikan siswa kesempatan untuk belajar dan berkreasi secara mandiri dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian. Guru sebagai fasilitator dapat berperan sebagai fasilitator yang mendukung dan membimbing siswa dalam proses belajar, sehingga hubungan antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis dan kolaboratif. Pelatihan pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Pixton untuk siswa di SMK Al-Ittihad bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan teknis dan kreatif yang diperlukan dalam pembuatan komik digital. Melalui pelatihan ini, siswa akan mendapatkan pemahaman tentang konsep dasar desain komik, teknik-teknik pembuatan komik, dan cara menggunakan aplikasi Pixton secara efektif (Suyanto, 2019).

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar (Utomo, 2022). Aplikasi Pixton adalah alat yang efektif untuk membuat komik digital dengan mudah dan profesional. Pixton menawarkan fitur-fitur yang intuitif dan mudah digunakan, memungkinkan siswa untuk menciptakan komik digital yang menarik dan informatif. Dengan menggunakan Pixton, siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka, belajar menyampaikan ide secara visual, dan meningkatkan keterampilan literasi digital mereka (Cabrer, 2018).

## **METODE**

Metode pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Komik Digital Menggunakan Pixton APP di SMK SMK Al-Ittihad OKU Timur adalah sebagai berikut (Wibowo, 2021).

### **Persiapan:**

- 1) Identifikasi Kebutuhan:  
Mengadakan diskusi awal dengan pihak sekolah dan guru untuk menentukan kebutuhan dan tujuan pelatihan. Selanjutnya, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan seperti komputer, tablet, internet, dan perangkat lunak Pixton.
- 2) Penyusunan Materi Pelatihan:  
Menyusun materi pelatihan mencakup pengenalan aplikasi Pixton, teknik dasar pembuatan komik, dan integrasi materi pembelajaran bahasa Indonesia dalam komik digital.

- 3) Sosialisasi Pelatihan:  
Mengumumkan rencana pelatihan kepada siswa dan guru melalui berbagai saluran komunikasi seperti pengumuman di kelas dan media sosial.

**Pelaksanaan:**

- 4) Pembukaan:  
Sambutan dari pihak sekolah dan tim pengajar, pengenalan tujuan pelatihan, sertapenjelasan singkat tentang Pixton.
- 5) Presentasi Materi:  
Penyampaian materi tentang konsep dasar komik, elemen-elemen dalam komik, dan dasar penggunaan aplikasi Pixton.
- 6) Diskusi dan Tanya Jawab:  
Sesi diskusi untuk menjawab pertanyaan peserta dan memberikan klarifikasi mengenai materi yang disampaikan.
- 7) Workshop Praktik:  
Peserta mulai membuat komik digital dengan bimbingan instruktur. Siswa belajar membuat karakter, menata panel, dan mengisi dialog.
- 8) Desain Layout dan Tupoksi:  
Membimbing peserta dalam menyusun layout dan tupoksi bahan ajar. Siswa belajar merancang tata letak komik yang menarik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.
- 9) Praktik Penulisan:  
Peserta melakukan praktik menulis bahan ajar dengan menuangkan konsep dalam komik digital.
- 10) Produksi Digital:  
Peserta diajarkan cara memproduksi bahan ajar digital menggunakan aplikasi Pixton. Kemudian siswa belajar menggunakan fitur-fitur lanjutan untuk meningkatkan interaktivitas komik.
- 11) Tes Akhir dan Evaluasi:  
Melakukan tes akhir untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Mengadakan sesi evaluasi untuk mendapatkan umpan balik dari peserta mengenai pelatihan.

**Pendampingan:**

- 12) Bimbingan Intensif:  
Memberikan bimbingan intensif kepada peserta yang membutuhkan bantuan tambahan dalam pembuatan komik digital.
- 13) Sesi Konsultasi:  
Mengadakan sesi konsultasi rutin di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan dan mendapatkan saran dari instruktur mengenai proyek komik siswa.

**Penyelesaian:**

- 14) Finalisasi Proyek Komik:  
Membantu peserta menyelesaikan proyek komik digital, termasuk editing dan penyempurnaan akhir.
- 15) Penutupan dan Sertifikasi:  
Mengadakan acara penutupan pelatihan, memberikan sertifikat kepada pesertayang telah menyelesaikan pelatihan dengan baik.

SMK Al-Ittihad OKU Timur berperan aktif dalam pelaksanaan program ini dengan menyediakan fasilitas, perangkat, dan sumber daya manusia yang dibutuhkan. Sekolah juga akan melakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan. Selain itu, sekolah akan berkomitmen untuk mendukung keberlanjutan program dengan mengintegrasikan hasil pelatihan ke dalam kurikulum dan kegiatan pembelajaran sehari-hari. Jumlah peserta dari mitra yang terlibat dalam pelatihan ini adalah 30 siswa kelas XI dan XII jurusan Multimedia.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil yang diperoleh dalam pelatihan ini yakni meningkatkan keterampilan digital siswa dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam pembuatan komik digital. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan mendorong penggunaan alat teknologi dalam proses belajar mengajar. Mengembangkan bakat dan minat siswa dengan membantu mereka menemukan dan mengasah keterampilan serta minat dalam seni dan teknologi digital. Adapun Proses pelatihan dilakukan dengan langkah seperti berikut.

**1. Persiapan**

Tahapan pertama dari pengabdian ini adalah identifikasi kebutuhan, yang melibatkan beberapa langkah. Langkah awal adalah diskusi awal. Tim pengabdian melakukan pertemuan dan berdiskusi dengan pihak sekolah yakni kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi kebutuhan spesifik dan tujuan pelatihan. Diskusi ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelatihan yang akan dilaksanakan sesuai dengan harapan dan kebutuhan sekolah terutama siswa. Selanjutnya, penentuan sumber daya menjadi fokus utama, dalam hal ini dilakukan identifikasi dan verifikasi ketersediaan berbagai sumber daya yang diperlukan untuk pelatihan. Ini mencakup memastikan adanya komputer yang memadai, koneksi internet yang stabil, serta perangkat lunak Pixton.

## 2. Penyusunan Materi Pelatihan

Tahapan berikutnya adalah menyusun materi pelatihan. Tim pengabdian menyusun materi dengan pengembangan materi, yang meliputi beberapa komponen penting. Pertama, dilakukan pengenalan aplikasi Pixton, yakni penjelasan tentang fitur-fitur utama Pixton App, serta bagaimana cara mengakses dan menggunakannya. Selanjutnya, teknik dasar pembuatan komik diajarkan, meliputi cara membuat karakter, mengatur panel, dan menulis naskah untuk komik digital. Selain itu, melakukan integrasi materi pembelajaran Indonesia berupa menulis dialog teks, di mana konsep-konsep pelajaran disesuaikan dengan format komik digital agar siswa dapat menerapkan materi pelajaran dalam bentuk yang kreatif dan menarik. Langkah terakhir dalam tahap ini adalah penyusunan rencana pelatihan, yang mencakup pembuatan jadwal terperinci, metode pengajaran yang akan digunakan, serta aktivitas praktis yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa secara efektif.

## 3. Sosialisasi Pelatihan

Tahapan terakhir dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah sosialisasi pelatihan kepada siswa. Langkah pertama dalam tahap ini adalah persiapan, yang melibatkan pengaturan dan penyampaian informasi mengenai pelatihan kepada siswa kelas X dan XI. Ini termasuk memastikan bahwa semua siswa yang diwajibkan mengikuti pelatihan mendapatkan informasi yang diperlukan, seperti jadwal dan materi yang dibahas. Proses ini juga mencakup pengaturan fasilitas untuk memastikan kelancaran pelatihan dan memastikan bahwa setiap peserta siap untuk berpartisipasi. Dengan langkah ini, diharapkan pelatihan dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan manfaat optimal bagi seluruh peserta. Pelaksanaan pelatihan ini dimulai dengan pembukaan. Sambutan disampaikan oleh Kepala SMK Al-Ittihad OKU Timur yang memberikan pengenalan tentang tujuan pelatihan. Selanjutnya, dilakukan tes awal untuk mengukur pemahaman dan keterampilan awal peserta mengenai pembuatan komik digital. Berdasarkan tes diketahui siswa belum pernah mengetahui dan belum pernah membuat komik digital. Kemudian tim pengabdian memberikan materi yang disampaikan yakni teks untuk bahan membuat e-komik, konsep dasar e-komik, elemen-elemen penting dalam komik, serta dasar-dasar penggunaan aplikasi Pixton.



Gambar 1 Pemberian Materi Pelatihan Oleh Tim Pengabdian

Untuk mendalami materi lebih lanjut, diadakan diskusi dan tanya jawab, memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan klarifikasi terkait materi yang telah disampaikan. Dalam sesi ini siswa peserta pelatihan sangat aktif dan antusias bertanya mengenai materi yang disampaikan tim pengabdian.



Gambar 2 Antusias Siswa Berdiskusi dan Tanya Jawab

Pada tahap berikutnya, workshop praktik dimulai. Peserta mulai membuat komik digital dengan bimbingan instruktur. Dalam sesi ini, mereka belajar bagaimana membuat karakter, menata panel, dan mengisi dialog dalam komik mereka. Desain layout dan tupoksi menjadi fokus berikutnya. Siswa dibimbing untuk menyusun tata letak komik yang menarik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Selanjutnya, dalam sesi praktik penulisan, peserta menuangkan konsep pembelajaran ke dalam bentuk komik.



Gambar 3 Hasil Komik Digital yang Dibuak Siswa

Tahap akhir pelatihan melibatkan produksi digital. Siswa peserta belajar menggunakan fitur-fitur lanjutan Pixton untuk memproduksi bahan ajar digital dan meningkatkan interaktivitas komik. Pelatihan ini dilakukan dengan bimbingan intensif. Siswa yang membutuhkan bantuan tambahan dalam pembuatan komik digital mendapatkan perhatian khusus. Instruktur memberikan dukungan langsung untuk membantu peserta mengatasi tantangan yang dihadapi dan memastikan mereka dapat memanfaatkan fitur-fitur Pixton dengan efektif. Pelatihan diakhiri dengan tes akhir dan evaluasi, di mana peserta diuji untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan mereka, diikuti dengan sesi evaluasi untuk mendapatkan umpan balik dari peserta mengenai keseluruhan pelatihan. Berdasarkan evaluasi diketahui 80% siswa telah memperoleh pengetahuan dan memiliki keterampilan dalam membuat komik digital. Dari pelatihan ini siswa memberikan apresiasi dengan adanya pelatihan ini siswa dapat dengan mudah membuat komik digital dan menantikan adanya pelatihan membuat media digital lainnya. Pada tahap penyelesaian, fokus utama adalah finalisasi proyek komik. Instruktur membantu peserta dalam menyelesaikan proyek komik digital mereka, termasuk melakukan editing dan penyempurnaan akhir untuk memastikan kualitas komik sesuai dengan standar yang diharapkan. Setelah semua proyek selesai, diadakan acara penutupan dan sertifikasi. Acara ini mencakup penutupan pelatihan dan pemberian sertifikat kepada peserta yang telah menyelesaikan pelatihan dengan baik, sebagai bentuk penghargaan atas pencapaian dan usaha siswa selama pelatihan.

## SIMPULAN

Berdasarkan tahapan pendampingan dalam pelatihan pembuatan komik digital ini menunjukkan bahwa bimbingan intensif dan sesi konsultasi berhasil dilaksanakan dengan baik. Dengan adanya dukungan, peserta dapat mengatasi berbagai tantangan dan memperoleh keterampilan yang diperlukan. Pendampingan ini memberikan kesempatan siswa untuk menyelesaikan proyek komik digital mereka dan membuat komik dengan kemampuan yang memadai. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa

metode pendampingan yang diterapkan efektif dalam membantu peserta mencapai tujuan pelatihan, yakni meningkatkan keterampilan digital siswa dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam pembuatan komik digital.

#### **SARAN**

Untuk meningkatkan hasil pelatihan pembuatan komik digital, disarankan bagi pengabdian selanjutnya agar menyediakan akses ke perangkat lunak dan alat desain terbaru serta mengembangkan modul pembelajaran lanjutan yang mencakup teknik-teknik lanjutan dalam desain komik. Fasilitasi kolaborasi dan jaringan antar peserta melalui platform atau forum khusus. Selain itu, implementasikan sistem penilaian berkala dengan umpan balik konstruktif dan adakan pameran atau kompetisi untuk memotivasi dan memamerkan karya peserta. Upaya ini akan memperdalam keterampilan peserta dan meningkatkan kualitas proyek komik digital pada siswa.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada Universitas Nurul Huda yang telah memberikan pendanaan pengabdian di tahun 2024 ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan di Indonesia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dias Tiara Putri Utomo, F. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Komik Digital Pixton dan Aloe Hand Sanitizer Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 708-718.
- Elly Sukmanasa, T. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD*, 171-185.
- Finaty Ahsanah, D. T. (2020). The Use of Digital Comic in Developing Student's English Competence. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 373-383.
- Aola Cabrer, L. C. (2018). The Impact of Using Pixton For Teaching Grammar and Vocabulary in The Efl Ecuadorian Context. *Teaching English with Technology*, 53-76.
- Aditya, R. (2020). Pembuatan Komik Digital untuk Media Pembelajaran di Sekolah. Jakarta: Penerbit Media Edukasi.
- Budiman, A. (2019). Komik Digital: Dari Teori ke Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Graha Ilmu.
- Hidayat, R. (2021). Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratama, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Komik Digital untuk Guru Sekolah Dasar. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Putra, E. (2020). Teknologi dalam Pendidikan: Komik Digital sebagai Inovasi Pembelajaran. Surabaya: Pustaka Aksara.
- Suyanto, M. (2019). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Pembuatan Komik Digital. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Wibowo, D. (2021). Komik Digital: Panduan Praktis untuk Pelajar dan Guru. Jakarta: Erlangga.