

PEMANFAATAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF: PENDAMPINGAN GURU MI ROUDHOTUL ULUM AGUNG JATI

Fisnia Pratami¹⁾, Nindy Devita Sari²⁾, Siti Afifah³⁾ Faiz Alawi⁴⁾ Rima Fitria⁵⁾

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia¹⁾, Pendidikan Teknologi Informasi²⁾, Pendidikan Ekonomi³⁾, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia⁴⁾, Pendidikan Teknologi Informasi⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Universitas Nurul Huda, Indonesia

¹fnisniapratami@unuha.ac.id, ²nindyds@unuha.ac.id, ³afifah@stkipnurulhuda.ac.id

Diterima 29 Mei 2025, Direvisi 19 Juni 2025, Disetujui 23 Juni 2025

ABSTRAK

Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) sering mengalami kendala, terutama dalam penggunaan media yang kurang menarik dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah para guru di MI Roudhotul Ulum Agung Jati, yang berjumlah 9 orang. Pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi mereka dalam mengembangkan dan memanfaatkan komik digital interaktif berbasis aplikasi *Pixton* sebagai media pembelajaran yang efektif. Metode kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, pelatihan penggunaan aplikasi, pendampingan pembuatan komik secara individu dan kelompok, serta evaluasi terhadap hasil media dan implementasinya dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian produk, dan diskusi reflektif bersama para guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 90% mitra mampu secara mandiri membuat dan menggunakan komik digital interaktif. Komik yang dihasilkan memuat konten naratif dan dialog kontekstual yang menarik dan mudah dipahami siswa. Selain peningkatan keterampilan digital (hard skill), kegiatan ini juga berdampak positif terhadap pengembangan keterampilan kolaborasi dan kreativitas guru (soft skill). Secara keseluruhan, program pendampingan ini memberikan kontribusi positif dalam inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik di MI.

Kata kunci: *aplikasi Pixton; komik digital; literasi digital; media pembelajaran*

ABSTRACT

Learning in Madrasah Ibtidaiyah (MI) often faces challenges, particularly due to the use of less engaging media that do not align with the characteristics of elementary school-aged students. The partners in this community service activity were nine teachers from MI Roudhotul Ulum Agung Jati. This program aimed to assist them in developing and utilizing interactive digital comics using the *Pixton* application as an effective learning medium. The methods implemented included needs assessment, hands-on training in using the application, individual and group mentoring in comic creation, and evaluation of the media products and their implementation in teaching. Evaluation was conducted through classroom observation, product assessment, and reflective discussions with the teachers. The results showed that 90% of the partner teachers were able to independently create and use interactive digital comics. The developed media featured narrative content and dialogues that were contextually relevant to students' daily lives, making them more engaging and easier to understand. In addition to enhancing digital (hard) skills, the program also fostered teachers' soft skills such as collaboration and creativity. Overall, this mentoring activity contributed positively to the innovation of Indonesian language learning by making it more interactive and aligned with students' developmental needs at the MI level.

Keywords: *Pixton application; digital comics; digital literacy; learning media*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan dasar terutama literasi siswa. Akan tetapi, pelaksanaannya masih menghadapi hambatan, terutama dalam hal metode penyampaian yang

kurang menarik serta belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Anak-anak MI umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif konkret-operasional. Di mana proses belajar lebih efektif jika menggunakan pendekatan visual dan kontekstual

(Piaget, 1973). Sayangnya, praktik pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan media cetak menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Raehang & Karim, 2024).

Kemajuan teknologi digital menawarkan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang bisa dimanfaatkan adalah penggunaan komik digital interaktif. Komik sebagai media pembelajaran menawarkan alternatif yang inovatif dan efektif dalam proses pendidikan. Komik memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena menyampaikan materi dengan cara yang ringan dan mudah dicerna oleh siswa. Penyajian visual yang imajinatif membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami serta mengingat konsep secara lebih efektif (Mikamahuly dkk., 2023). Sementara itu, komik digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui tampilan visual yang menarik, alur cerita yang menghibur, dan fitur-fitur digital yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masa kini (Mekalungi dkk., 2025). Beberapa studi menunjukkan bahwa pemanfaatan komik digital berdampak positif terhadap minat belajar, pemahaman konsep, dan kreativitas siswa (Agustin dkk., 2023). Seperti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media komik dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik (Pratami dkk., 2024). Salah satu *platform* yang mendukung pembuatan komik digital secara praktis dan menarik adalah *Pixton*. Aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa menciptakan komik yang sesuai dengan konteks pembelajaran melalui fitur pengaturan karakter, latar, dan dialog yang fleksibel. Potensi *Pixton* dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan teks naratif dan dialog, menjadikannya media yang relevan untuk diterapkan di MI.

Namun demikian, sebagian besar guru di MI Roudhotul Ulum Agung Jati belum memiliki keterampilan atau pengetahuan memadai dalam pemanfaatan media digital interaktif seperti *Pixton*. Untuk itu, kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai pendampingan guru dalam merancang dan menggunakan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi pedagogis guru, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Upaya ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang mengedepankan inovasi, literasi digital, dan pembelajaran aktif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif guru dalam setiap tahap pelatihan dan pendampingan, sehingga guru bukan hanya sebagai penerima materi, tetapi juga pelaku utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan rasa kepemilikan mitra terhadap hasil kegiatan serta memungkinkan transfer pengetahuan secara dua arah antara dosen sebagai fasilitator dan guru sebagai praktisi di lapangan. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan memberdayakan guru agar dapat mandiri memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara menempatkan pembelajaran sebagai proses dinamis yang terjadi melalui interaksi antar peserta dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Komik digital digunakan sebagai alat bantu belajar karena mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, visual, dan relevan dengan situasi, sehingga memudahkan peserta dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan secara bersama-sama. Kegiatan ini juga menerapkan pendekatan yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran secara bersama-sama. Dengan menggunakan media digital, pendekatan ini mendorong guru MI untuk berinteraksi aktif dan bekerja sama dalam berbagai tugas, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta kreativitas mereka selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi *Pixton* digunakan sebagai alat pembelajaran digital yang sesuai untuk mendukung cara belajar seperti ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif guru dalam setiap tahap pelatihan dan pendampingan, sehingga guru bukan hanya sebagai penerima materi, tetapi juga pelaku utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan rasa kepemilikan mitra terhadap hasil kegiatan serta memungkinkan transfer pengetahuan secara dua arah antara dosen sebagai fasilitator dan guru sebagai praktisi di lapangan. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan memberdayakan guru agar dapat mandiri memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran.

Kegiatan ini dilakukan dengan cara yang menempatkan pembelajaran sebagai proses dinamis yang terjadi melalui interaksi antar peserta dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Komik digital digunakan sebagai alat bantu belajar karena mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, visual, dan relevan dengan situasi, sehingga memudahkan peserta dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan secara bersama-

sama. Hal ini sejalan dengan temuan (Pratami dkk., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Pixton dalam pembuatan komik digital sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya menarik minat peserta didik. Kegiatan ini juga menerapkan pendekatan yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran secara bersama-sama. Dengan menggunakan media digital, pendekatan ini mendorong guru MI Roudhotul Ulum Agung Jati untuk berinteraksi aktif dan bekerja sama dalam berbagai tugas, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta kreativitas mereka selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi Pixton digunakan sebagai alat pembelajaran digital yang sesuai untuk mendukung cara belajar seperti ini. Adapun tahapan kegiatan tergambar dalam diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Media Komik Digital

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat tahap utama sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal difokuskan untuk menggali kebutuhan dan kendala guru dalam proses pembelajaran di MI Roudhotul Ulum Agung Jati. Melalui diskusi dan observasi langsung di kelas, tim pengabdian memahami tantangan yang dihadapi, khususnya terkait pemanfaatan media digital. Hasil tahap ini menjadi dasar perancangan materi pelatihan yang tepat sasaran.

2. Pelatihan Penggunaan Pixton

Guru MI Roudhotul Ulum Agung Jati diberikan pelatihan intensif tentang penggunaan aplikasi Pixton, *platform* daring untuk membuat komik digital yang dapat disesuaikan dengan konten pembelajaran. Pelatihan mencakup pengenalan fitur dasar seperti pembuatan karakter, pengaturan latar belakang, penggunaan balon dialog, serta penyusunan cerita kreatif. Metode pelatihan berbasis praktik langsung agar guru dapat menguasai aplikasi dengan optimal.

3. Pendampingan Pembuatan Media

Setelah pelatihan, guru didampingi dalam merancang dan mengembangkan komik digital. Pendampingan dilakukan secara kelompok dan individual, dengan tujuan agar guru dapat mengaplikasikan teknik yang dipelajari dan menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Proses ini juga mendorong kolaborasi antar guru untuk bertukar ide dan pengalaman.

4. Evaluasi dan Refleksi

Tahap terakhir meliputi evaluasi produk media berupa komik digital yang telah dibuat oleh guru MI Roudhotul Ulum Agung Jati. Selain itu, dilakukan juga sesi refleksi bersama guru untuk membahas keberhasilan, kendala, dan strategi perbaikan ke depan. Evaluasi ini penting untuk menilai efektivitas kegiatan dan memberikan umpan balik bagi perbaikan metode pelatihan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan guru MI Roudhotul Ulum Agung Jati dalam memanfaatkan komik digital sebagai media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijelaskan berdasarkan empat tahap pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan diskusi dan observasi langsung di kelas untuk menggali kebutuhan dan kendala guru MI Roudhotul Ulum Agung Jati dalam pembelajaran. Dari proses ini teridentifikasi bahwa sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembuatan materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Temuan ini menjadi dasar penting untuk merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan nyata guru di lapangan.

2. Pelatihan Penggunaan Pixton

Tahap pelatihan intensif difokuskan pada pengenalan dan praktik langsung menggunakan aplikasi Pixton, *platform* digital untuk membuat komik yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Para guru diajarkan fitur-fitur utama seperti pembuatan karakter, pengaturan latar belakang, penggunaan balon dialog, serta teknik penyusunan cerita kreatif. Pelatihan berbasis praktik ini berhasil membuat para guru mampu mengoperasikan aplikasi dengan percaya diri dan mandiri.

3. Pendampingan Pembuatan Media

Setelah pelatihan, para guru mendapat pendampingan dalam merancang dan mengembangkan komik digital. Pendampingan

dilakukan secara kelompok maupun individual untuk memastikan setiap guru dapat mengaplikasikan teknik yang dipelajari dengan optimal. Dalam tahap ini, guru-guru juga aktif bertukar ide dan pengalaman sehingga mendorong kolaborasi yang konstruktif.



Gambar 2. Pendampingan Pembuatan Media E-komik

Hasil nyata dari pendampingan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital. 90% guru mampu membuat dan menggunakan komik digital interaktif. Guru MI Roudhotul Ulum Agung Jati membuat komik digital dengan tema-tema seperti sinonim dan antonim, jenis-jenis hewan karnivora, serta etika membuang sampah.



Gambar 3. Hasil Pembuatan Media E-komik



Gambar 4. Hasil Pembuatan Media E-komik



Gambar 5. Hasil Pembuatan Media E-komik

Komik-komik tersebut memuat unsur narasi dan dialog yang sesuai dengan kaidah bahasa dan relevan dengan konteks kehidupan siswa, sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

4. Evaluasi dan Refleksi

Tahap terakhir berupa evaluasi produk komik digital yang telah dibuat dan observasi penggunaannya di kelas. Selain itu, dilakukan sesi refleksi bersama guru untuk membahas keberhasilan, kendala yang dihadapi, serta strategi perbaikan ke depan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas guru merasa puas dengan pelatihan dan pendampingan yang diberikan serta mengakui mampu mengimplementasikan komik digital dalam pembelajaran sehari-hari. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan pendampingan lanjutan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya untuk mendukung peningkatan kompetensi mereka secara berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah Roudhotul Ulum Agung Jati masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal penggunaan metode dan media yang kurang menarik serta belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar. Metode pembelajaran yang dominan bersifat monoton, seperti ceramah dan media cetak, menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik sekaligus efektivitas proses belajar. Penggunaan

komik digital interaktif melalui aplikasi Pixton terbukti menjadi salah satu solusi yang efektif. Komik digital menggabungkan unsur visual dan narasi yang mudah dipahami siswa, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan mereka secara aktif. Melalui pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, guru-guru di MI Roudhotul Ulum Agung Jati berhasil mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital tersebut. Proses pelatihan yang berfokus pada praktik langsung memungkinkan guru menjadi lebih percaya diri dan mandiri dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan. Selain meningkatkan kompetensi guru secara teknis, kegiatan ini juga mendorong terciptanya suasana kolaborasi dan berbagi pengalaman antar guru, sehingga meningkatkan kreativitas dan motivasi mereka dalam mengembangkan pembelajaran. Evaluasi penggunaan komik digital di kelas menunjukkan hasil positif, dengan guru merasakan kemudahan dan manfaat media tersebut dalam menyampaikan materi serta membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga menyampaikan harapan agar pendampingan dan pelatihan seperti ini dapat terus dilakukan sebagai upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, integrasi media komik digital interaktif ke dalam proses pembelajaran di MI Roudhotul Ulum Agung Jati tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 pada siswa dan guru. Pendekatan inovatif ini sangat relevan dalam menjawab tantangan pendidikan modern yang menuntut metode pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, S. W., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281–290. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097>
- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1). <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1788>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & S. (2023). Analisis

Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika (JPiF)*, 3(2), 256–263. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/jpif/article/view/2818>

- Piaget, J. (1973). *To Understand Is To Invent: The Future Of Education*. Grossman Publishers.
- Pratami, F., Devita Sari, N., Anam, S., Akhadiyah, S., & Rosulana, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Komik Digital Menggunakan Pixton App di SMK Al-Ittihad OKU Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9232–9237. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.33731>
- Pratami, F., Sari, N. D., Hidayani, N., & Supriyadi, R. (2024). Pengembangan E-Komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1). <https://univpgri-palembang.ac.id>
- Rachang, R., & Karim, M. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 174–182. <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/6336>