

## PELATIHAN PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC DENGAN PIXTON

Khusnul Khotimah<sup>1</sup>, Ary Artanty<sup>2</sup> Ahmad Junaidi<sup>3</sup> Trinovandhi Setyawan<sup>4</sup> Ahmad Ilham Habibi<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Insan Budi Utomo

[khusnulhotimah@uibu.ac.id](mailto:khusnulhotimah@uibu.ac.id)<sup>1</sup>[aryartanty@uibu.ac.id](mailto:aryartanty@uibu.ac.id)<sup>2</sup>[ahmadjunaidi@uibu.ac.id](mailto:ahmadjunaidi@uibu.ac.id)<sup>3</sup>[trinovandhisetyawan@uibu.ac.id](mailto:trinovandhisetyawan@uibu.ac.id)<sup>4</sup>[ahmadilhamhabibi@uibu.ac.id](mailto:ahmadilhamhabibi@uibu.ac.id)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi Digital di era sekarang menuntut para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif yang menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang memiliki peluang untuk meningkatkan ketertarikan atau minat dan pemahaman beserta didik dalam belajar yakni e-comic. E-Comic ini memadukan unsur yang visual dan narasi yang menarik untuk mendukung kegiatan belajar, Namun masih banyak pendidik maupun mahasiswa akhir yang akan praktek mengajar di sekolah memiliki keterampilan dalam menyusun media pembelajaran e-Comic secara mandiri. Oleh karena itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa semester akhir dalam menyusun media pembelajaran e-comic dengan menggunakan aplikasi Pixton. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan dan evaluasi. Pelatihan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi pixton, sesi terakhir mahasiswa mempraktikkan langsung penyusunan e-comic sesuai materi pembelajaran masing masing peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran e-comic yang interaktif dan kontekstual. Peserta didik juga mampu menghasilkan produk e-comic yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci :** e-comic, Media pembelajaran, Pixton

### ABSTRACT

*The development of digital technology requires educators to be able to develop learning media that are creative, innovative, and appropriate to the characteristics of 21st-century students. One of the potential media to increase interest and understanding in learning is e-comics, because they combine visual and narrative elements in an interesting way. However, many educators still lack the skills to independently develop e-comics. Therefore, this Community Service activity aims to improve educators' competence in developing e-comics using the Pixton application. The implementation method includes planning, training,*

### Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari 2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No  
234.KK.443

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under  
a [Creative Commons  
Attribution-NonCommercial  
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*mentoring, and evaluation. The training was conducted through material delivery, demonstrations of the use of the Pixton application, and direct practice in developing e-comics according to each participant's learning material. The results of the activity showed an increase in participants' understanding and skills in designing and developing interactive and contextual e-comics. Participants were able to produce e-comics that can be used as learning media in the classroom. This activity is expected to encourage the use of digital technology in learning and improve the quality of the teaching and learning process.*

**Keywords:** *e-comic, Learning media, Pixton*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Beberapa macam media pembelajaran telah digunakan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran dari yang tradisional maupun yang berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, daya tarik materi, serta pemahaman peserta didik karena menyajikan informasi secara visual dan interaktif (Arsyad, 2017). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang saat ini banyak dikembangkan adalah komik digital atau *e-comic*. Media ini menggabungkan unsur visual, teks, dan alur cerita sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan kontekstual (Daryanto, 2016). Komik digital juga dinilai efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak melalui representasi visual yang sederhana. Pixton merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat komik digital secara mudah tanpa harus memiliki keterampilan menggambar. Fitur yang tersedia dalam Pixton memungkinkan pengguna mengatur karakter, latar, ekspresi, serta dialog sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan Pixton sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif inovatif bagi calon pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif dan komunikatif (Munir, 2018).

Mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo sebagai calon pendidik perlu dibekali keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Untuk mempersiapkan mahasiswa terjun ke dunia kerja maupun mempersiapkan untuk program prktek pengajaran lapangan. Berdasarkan hal tersebut, dosen melaksanakan kegiatan pengabdian kepada mahasiswa berupa pelatihan merancang media pembelajaran menggunakan Pixton. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan aplikatif.

## TEMPAT DAN WAKTU

Pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

Tempat : Universitas Insan Budi Utomo Malang  
Waktu Pelaksanaan Kegiatan : Senin dan Selasa, 10 s/d 11 November 2025.

## METODE KEGIATAN

kegiatan pengabdian kepada mahasiswa ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan dan praktik langsung (*training and practice*) dengan ketentuan setiap peserta wajib membawa laptop. Kegiatan diikuti oleh 43 mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun tahapan metode pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut.

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dosen menyusun materi pelatihan yang berkaitan dengan konsep media pembelajaran, pemanfaatan media digital, pengenalan aplikasi dan fitur yang ada dalam web Pixton pengenalan e-comic, serta penggunaan platform Pixton sebagai media pembelajaran. Selain itu, disiapkan modul singkat tutorial penggunaan platform, perangkat pendukung, serta akun Pixton yang akan digunakan oleh mahasiswa selama kegiatan berlangsung.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dalam dua kali pertemuan, yaitu:

- **Pertemuan pertama**, dosen menyampaikan materi dengan judul *Pelatihan Merancang Media Pembelajaran dengan Pixton*. Materi yang disampaikan meliputi pengertian media pembelajaran, urgensi penggunaan media digital dalam pembelajaran, pengenalan fitur-fitur Pixton, serta contoh media pembelajaran berbasis e-comic.
- **Pertemuan kedua**, kegiatan difokuskan pada praktik merancang media pembelajaran. Mahasiswa secara mandiri dan berkelompok mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berbasis e-comic menggunakan Pixton sesuai dengan materi pembelajaran yang dipilih. Dosen berperan sebagai fasilitator dan memberikan pendampingan selama proses praktik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Pixton yang telah dilaksanakan pada bulan November dengan melibatkan 43 mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam dua kali pertemuan yang terdiri atas penyampaian materi dan praktik langsung perancangan media pembelajaran berbasis e-comic.

Pada pertemuan pertama, mahasiswa mengikuti kegiatan pemaparan materi terkait konsep media pembelajaran, urgensi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, serta pengenalan platform Pixton. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki antusiasme yang tinggi, ditandai dengan keaktifan dalam diskusi dan kemampuan mahasiswa dalam memahami fungsi serta fitur-fitur Pixton sebagai media pembelajaran. Mahasiswa mulai memahami bahwa e-comic tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan menarik.

Pertemuan kedua difokuskan pada kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Pixton. Pada tahap ini, mahasiswa secara mandiri merancang media

pembelajaran sesuai dengan materi yang dipilih. Seluruh peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran berbasis e-comic. Hasil karya mahasiswa menunjukkan kemampuan dalam mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam bentuk visual naratif yang komunikatif. Mahasiswa mampu memanfaatkan karakter, latar, dialog, serta alur cerita untuk menyampaikan materi secara runtut dan mudah dipahami.



Hasil evaluasi terhadap produk media pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi kesesuaian materi, kreativitas visual, maupun keterbacaan media. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran digital. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.



Selain itu, kegiatan pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pelatihan Pixton mendorong mahasiswa untuk

berpikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menjadi bekal penting bagi mahasiswa sebagai calon pendidik agar mampu menerapkan pembelajaran yang inovatif dan menarik di masa mendatang

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada mahasiswa Universitas Insan Budi Utomo berupa pelatihan merancang media pembelajaran dengan Pixton telah terlaksana dengan baik. Kegiatan yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran berbasis e-comic. Mahasiswa tidak hanya memahami konsep media pembelajaran digital, tetapi juga mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang kreatif dan aplikatif. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi mahasiswa sebagai calon pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran inovatif di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

rsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Munir. (2018). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

Pixton. (2024). *Create Comics Online with Pixton*. <https://www.pixton.com>