



## **Pelatihan Aplikasi Pixton dalam Mengembangkan Media Graphic Novel untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital Guru TK Pertiwi Sowan Kidul**

**Dina Amalia\*, Aliva Rosdiana, Olyvia Revalita Candraloka, Fitria Firdasari,  
Nistu Maulana Zainul Anan**

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia.

\*Corresponding Author. Email: [dina@unisnu.ac.id](mailto:dina@unisnu.ac.id)

**Abstract:** This community service program aims to enhance the creativity and digital literacy of kindergarten teachers through training in graphic novel learning media based on the Pixton application. The program was implemented using a participatory approach grounded in continuous mentoring, involving 10 teachers from TK Pertiwi Sowan Kidul, Jepara Regency, as partners. Evaluation instruments consisted of pre-test and post-test questionnaires, which were analyzed using descriptive quantitative techniques through gain score and normalized gain (N-gain) calculations. The results showed significant improvement across all indicators, with the average pre-test score of 43.3% increasing to 91.7% in the post-test, while the N-gain was categorized as high. In addition to improving technical competence, the program also had a positive impact on teachers' attitudes, self-confidence, and active participation in developing innovative learning media. The graphic novel media produced were considered pedagogically relevant and practically applicable in early childhood education. This program contributes to improving the quality of the learning process, strengthening the teacher learning community, and has the potential to be replicated in other early childhood education contexts.

**Abstrak:** Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital guru taman kanak-kanak melalui pelatihan media pembelajaran graphic novel berbasis aplikasi Pixton. Pengabdian ini dilaksanakan dengan metode partisipatif berbasis pendampingan berkelanjutan, dengan mitra sejumlah 10 guru TK Pertiwi Sowan Kidul, Kabupaten Jepara. Instrumen evaluasi menggunakan kuesioner pre-test dan post-test dan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan gain score dan normalized gain (N-gain). Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 43,3% meningkat menjadi 91,7% pada post-test dan N-gain berada pada kategori tinggi. Selain meningkatkan kompetensi teknis, program ini juga berdampak pada perubahan sikap, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Media graphic novel yang dihasilkan dinilai relevan secara pedagogis dan aplikatif dalam pembelajaran anak usia dini. Program ini berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, penguatan komunitas belajar guru, serta memiliki potensi untuk direplikasi pada konteks pendidikan anak usia dini lainnya.

### **Article History:**

Received: 16-02-2026  
Reviewed: 24-03-2026  
Accepted: 17-04-2026  
Published: 20-05-2026

### **Key Words:**

Training; Pixton, Graphic Novel; Digital Literacy; Creativity.

### **Sejarah Artikel:**

Diterima: 16-02-2026  
Direview: 24-03-2026  
Disetujui: 17-04-2026  
Diterbitkan: 20-05-2026

### **Kata Kunci:**

Pelatihan; Pixton;  
Graphic Novel;  
Literasi Digital;  
Kreativitas.

**How to Cite:** Amalia, D., Rosdiana, A., Candraloka, O. R., Firdasari, F., & Anan, N. M. Z. (2026). Pelatihan Aplikasi Pixton dalam Mengembangkan Media Graphic Novel untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital Guru TK Pertiwi Sowan Kidul. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 7(2), 663-674. <https://doi.org/10.33394/jpu.v7i2.19716>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v7i2.19716>

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



## Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk memiliki kompetensi pedagogik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Xu et al., 2025). Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya kreativitas, literasi digital, dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak (Kalyani, 2024). Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang membutuhkan stimulasi visual, naratif, dan kontekstual, sehingga penggunaan media berbasis teks semata dinilai kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar (Wahyuni et al., 2025). Berbagai studi menunjukkan bahwa literasi digital guru PAUD di Indonesia masih relatif rendah, hasil survei indeks literasi digital Indonesia yang dirilis oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menunjukkan bahwa indeks literasi digital Indonesia pada tahun 2022 berada pada skor 3,54 dari skala 5, yang termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan, guru menjadi komponen utama yang perlu dibina dan dikembangkan secara berkelanjutan, terutama di era digital saat ini (Habibah et al., 2021).

Rendahnya literasi digital berdampak pada terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Statti & Torres, 2020). Guru cenderung mengandalkan buku teks dan alat peraga konvensional sebagai sumber utama pembelajaran, sementara pemanfaatan aplikasi digital sebagai media pembelajaran kreatif belum optimal dan belum terintegrasi secara sistematis dalam perencanaan pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan variasi metode dan media pembelajaran menjadi terbatas, sehingga proses pembelajaran berpotensi berlangsung monoton dan kurang menarik bagi anak. Padahal, anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, naratif, dan interaktif untuk mendukung perkembangan kognitif, bahasa, serta kreativitas (Amallia et al., 2025). Keterbatasan pemanfaatan teknologi juga menghambat guru dalam mengembangkan bahan ajar yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Undheim, 2020).

Graphic novel merupakan media pembelajaran visual naratif yang mengintegrasikan teks dan ilustrasi cerita secara sistematis, sehingga mampu menyederhanakan konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak usia dini (Kwon, 2020). Karakteristik media ini sangat relevan dengan tahap perkembangan kognitif anak, yang cenderung belajar melalui gambar, cerita, dan pengalaman visual. Selain meningkatkan daya tarik belajar, graphic novel juga berpotensi menumbuhkan minat baca, kemampuan literasi awal, serta imajinasi dan kreativitas anak (Jaffe & Hurwich, 2018). Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan graphic novel adalah aplikasi Pixton, yang menyediakan berbagai fitur pembuatan karakter, latar, ekspresi, dan alur cerita secara mudah, interaktif, serta ramah bagi pengguna pemula (Amalia et al., 2024).

Aplikasi Pixton memungkinkan guru merancang media pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang kompleks. Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya (Ibad & Maharany, 2025; Nova et al., 2025; Trirezekhi & Wahyuningsih, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan Pixton efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Namun demikian, hingga saat ini penerapan graphic novel berbasis Pixton pada konteks pendidikan anak usia dini masih relatif terbatas. Pemilihan format graphic novel sendiri didasarkan pada keunggulan strukturnya yang



menyajikan alur cerita berurutan dalam panel-panel visual. Bagi anak usia dini, susunan sekuensial ini sangat efektif untuk membantu mereka memahami logika sebab akibat serta urutan peristiwa secara lebih terstruktur dibandingkan media visual statis lainnya. Melalui pendekatan visual yang kuat, anak diajak untuk "membaca" situasi dan emosi karakter bahkan sebelum mereka memiliki kemampuan membaca teks secara lancar. Faktanya pemanfaatan media ini belum optimal di lapangan, terutama yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan. Padahal, guru PAUD memegang peran strategis dalam merancang pengalaman belajar kreatif yang relevan dengan karakteristik anak masa kini.

Kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara potensi teknologi dan praktik pembelajaran. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan mitra di TK Pertiwi Sowan Kidul, ditemukan bahwa hanya sekitar 15% guru yang sudah memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, itu pun terbatas pada penggunaan video YouTube yang sudah tersedia secara umum. Sebagian besar guru menghadapi kendala teknis yang signifikan, di antaranya kesulitan dalam menyusun narasi visual yang sistematis serta keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain yang ramah pengguna. Guru merasa bahwa media yang ada saat ini kurang mampu memfasilitasi interaksi dua arah dan cenderung membuat anak menjadi penonton pasif. Kenyataannya, pemanfaatan media digital yang dirancang secara mandiri oleh guru belum optimal karena minimnya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan. Padahal, guru PAUD memegang peran strategis dalam merancang pengalaman belajar kreatif yang relevan dengan karakteristik anak. Kesenjangan (gap) antara keunggulan fitur digital Pixton dan kebutuhan unik mitra di lapangan inilah yang menjadi urgensi utama dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Kebaruan (novelty) dari program pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada integrasi pelatihan literasi digital guru PAUD dengan pengembangan media pembelajaran graphic novel berbasis aplikasi Pixton yang secara khusus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini serta kurikulum yang berlaku. Program ini dirancang tidak sekadar memperkenalkan penggunaan aplikasi digital, tetapi mengarahkan guru untuk memahami prinsip pedagogis dalam pengembangan media visual naratif yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan, guru didorong untuk berperan aktif sebagai pengembang bahan ajar, bukan hanya sebagai pengguna media pembelajaran yang sudah tersedia.

Selain berfokus pada peningkatan keterampilan teknis penggunaan aplikasi Pixton, program ini menekankan penguatan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan aplikatif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Media graphic novel yang dikembangkan diselaraskan dengan tema pembelajaran, nilai-nilai lokal, serta tujuan pembelajaran anak usia dini, sehingga memiliki relevansi pedagogis yang tinggi. Tujuan utama pengabdian ini adalah mengoptimalkan kreativitas dan kompetensi profesional guru TK dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis graphic novel. Kontribusi yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi peningkatan literasi digital guru, tersedianya media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan secara berkelanjutan, serta peningkatan kualitas proses pembelajaran di TK. Secara lebih luas, program pengabdian ini diharapkan turut mendukung agenda pendidikan berkualitas dalam kerangka Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*), khususnya pada aspek peningkatan mutu pendidik dan pembelajaran anak usia dini.



## Metode Pengabdian

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan metode partisipatif berbasis pendampingan berkelanjutan, yang menempatkan mitra sebagai aktor utama dalam keseluruhan proses kegiatan. Pendekatan partisipatif dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan kepemilikan program serta mendorong keberlanjutan hasil pengabdian di lingkungan mitra (Zunaidi, 2024). Fokus kegiatan diarahkan pada peningkatan literasi digital guru melalui pengembangan media pembelajaran inovatif berupa graphic novel berbasis aplikasi Pixton.

Subjek kegiatan adalah 10 guru TK Pertiwi Sowan Kidul Jepara. Pemilihan mitra didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan keterbatasan pemanfaatan media digital kreatif dalam pembelajaran anak usia dini. Kegiatan dilaksanakan di TK Pertiwi Sowan Kidul yang berlokasi di Desa Sowan Kidul, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara. Program pengabdian berlangsung selama delapan bulan, mencakup tahap perencanaan, implementasi, pendampingan, evaluasi, dan perencanaan keberlanjutan. Metode pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis dalam lima tahapan yang saling terintegrasi sebagai berikut:

**Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan**  
(Purwaningtyas et al., 2025)

No.	Tahapan	Keterangan
1	Sosialisasi	Tahap sosialisasi, bertujuan membangun pemahaman awal mitra mengenai urgensi pembelajaran inovatif berbasis media digital serta potensi graphic novel sebagai media pembelajaran anak usia dini. Tahap ini dilaksanakan melalui ceramah, diskusi, dan tanya jawab sebagai upaya penyamaan persepsi antara tim pengabdian dan mitra.
2	Pelatihan	Tahap pelatihan, difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi Pixton. Metode yang digunakan meliputi ceramah, tutorial, diskusi kelompok kecil, dan praktik langsung. Pada tahap ini, guru dilatih mengoperasikan fitur aplikasi, menyusun alur cerita, serta merancang graphic novel yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3	Penerapan	Tahap penerapan, implementasi hasil pelatihan melalui praktik mandiri dan berkelompok. Tahap ini menggunakan pendekatan project-based learning, di mana setiap peserta menghasilkan produk graphic novel sebagai luaran konkret kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, keterampilan, dan kreativitas guru secara simultan.
4	Pendampingan	Tahap pendampingan, dilakukan secara intensif oleh tim pengabdian bersama mahasiswa. Pendampingan meliputi observasi, bimbingan teknis, dan umpan balik berkala terhadap produk yang dikembangkan guru. Tahap ini bertujuan memastikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan prinsip pedagogis dan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.
5	Evaluasi dan Keberlanjutan	Tahap evaluasi dan keberlanjutan, bertujuan mengukur efektivitas program dan dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru. Evaluasi dilakukan melalui observasi,



		kuesioner pre test dan post test, serta analisis dokumentasi hasil kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan strategi keberlanjutan pemanfaatan graphic novel berbasis Pixton dalam pembelajaran di sekolah mitra.
--	--	--

Pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui observasi dan kuesioner pre-test dan post-test yang diberikan kepada guru TK sebagai peserta pelatihan. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan dan respons peserta selama proses pelatihan pemanfaatan aplikasi Pixton. Sementara itu, kuesioner pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman, pengalaman, serta persepsi guru sebelum dan sesudah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan PKM. Instrumen kuesioner disusun berdasarkan beberapa indikator yang relevan dengan tujuan pelatihan. Indikator instrumen disajikan pada Tabel berikut.

**Tabel 2. Indikator Instrumen Pre Test dan Post Test**  
 (Davis, 1989)

No.	Indikator yang diukur
1	Pengalaman menggunakan teknologi dalam pembelajaran
2	Frekuensi penggunaan media digital dalam pembelajaran
3	Pengalaman menggunakan aplikasi Pixton
4	Persepsi manfaat pelatihan Pixton
5	Kemudahan penggunaan graphic novel Pixton
6	Kesesuaian aplikasi Pixton untuk anak usia TK

Setiap indikator diukur menggunakan pernyataan tertutup yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata (mean) pre test dan post test dihitung menggunakan rumus (Sudjana, 2020):

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

$\bar{x}$  = nilai rata-rata  
 $\sum X$  = total skor seluruh indikator  
 $n$  = jumlah indikator

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta setelah pelatihan, digunakan **gain score**. Selanjutnya, tingkat efektivitas peningkatan hasil pelatihan dianalisis menggunakan **normalized gain (N-Gain)** dengan rumus:

$$Gain\ Standar = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{100 - Skor\ Pretest}$$

Hasil analisis gain score dan N-Gain digunakan untuk menilai keberhasilan kegiatan pengabdian dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Pixton sebagai media pembelajaran.

### Hasil Pengabdian dan Pembahasan

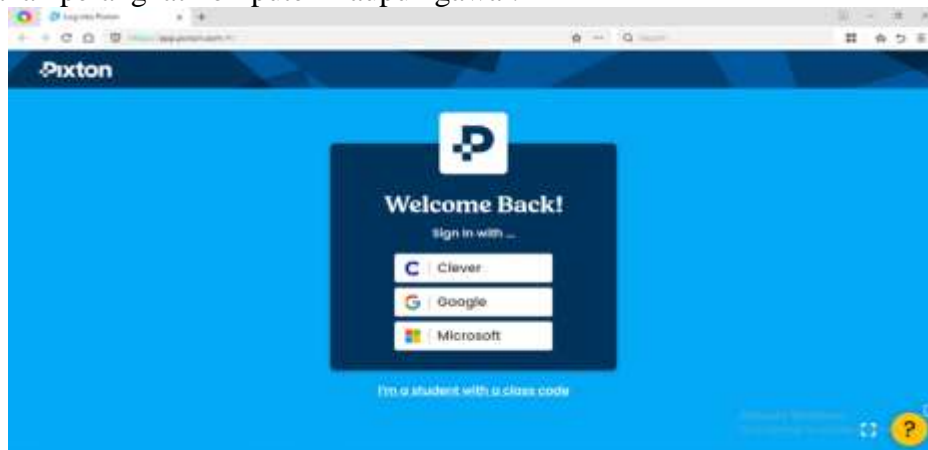
Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pembuatan graphic novel berbasis aplikasi Pixton memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, partisipasi, serta kapasitas guru TK Pertiwi Sowan Kidul Jepara dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran anak usia dini. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, sehingga



seluruh proses dapat terdokumentasi dengan jelas dalam mendukung kegiatan pada setiap tahap berikut :

Tahap sosialisasi dilakukan pada sesi awal, di mana guru diperkenalkan dengan tujuan pengabdian, potensi penggunaan media digital berbasis graphic novel, serta pentingnya literasi digital bagi pembelajaran anak usia dini karena membantu anak mengenal teknologi secara aman, kreatif, dan sesuai perkembangan, sekaligus mendukung stimulasi kognitif, bahasa, dan sosial melalui media pembelajaran yang interaktif (Budiarti, 2024). Pada sesi ini, guru berdiskusi mengenai pengalaman guru menggunakan media pembelajaran konvensional dan tantangan yang dihadapi, sehingga tim pengabdian dapat menyesuaikan materi pelatihan.

Sesi pelatihan merupakan tahap inti, di mana guru diberikan pengetahuan dasar penggunaan aplikasi Pixton, teknik pembuatan story board, pengembangan karakter anak, serta strategi memadukan cerita dan visual untuk anak usia dini. Pelatihan dilakukan secara hands on, sehingga guru langsung mempraktikkan pembuatan media graphic novel dengan bimbingan tim pengabdian. Tahap pelatihan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Pixton untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk graphic novel. Pelatihan dilaksanakan secara langsung melalui metode ceramah, tutorial, diskusi kelompok kecil, tanya jawab, dan praktik (Herwina, 2021). Pada tahap awal pelatihan, tim pengabdian memperkenalkan aplikasi Pixton beserta akses penggunaannya melalui laman resmi <https://app.pixton.com/#/>, yang dapat diakses secara daring menggunakan perangkat komputer maupun gawai.



**Gambar 1. Tampilan halaman login aplikasi Pixton**



**Gambar 2. Narasumber sedang memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Pixton kepada peserta**



Tahap penerapan, tim pengabdian mendampingi guru dalam praktik langsung pemanfaatan aplikasi Pixton secara mandiri maupun berkelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru mampu menerapkan hasil pelatihan ke dalam konteks pembelajaran yang nyata. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu mengintegrasikan graphic novel berbasis Pixton ke dalam perencanaan pembelajaran di kelas TK. Guru dapat membuat alur cerita, karakter, dan visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penerapan ini memperlihatkan bahwa media Pixton tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga fleksibel untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tematik di TK (Zega et al., 2024).

Tahap pendampingan dilakukan secara intensif oleh tim pengabdian bersama mahasiswa dengan tujuan untuk mengawal proses pembuatan graphic novel hingga menghasilkan luaran yang optimal. Pendampingan meliputi observasi, bimbingan teknis, serta evaluasi berkala terhadap produk yang dikembangkan guru. Hasil pendampingan menunjukkan adanya peningkatan kualitas media graphic novel yang dihasilkan guru, baik dari segi visual, alur cerita, maupun kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Adnas & Fu, 2021). Guru juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital, serta mampu mengatasi kendala teknis yang sebelumnya menjadi hambatan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan melalui pre test dan post test, observasi praktik, serta penilaian kualitas media yang dikembangkan guru. Hasil evaluasi kuantitatif disajikan pada Tabel 3. Hasil Perbandingan Pre Test dan Post Test Pemanfaatan Aplikasi Pixton, yang menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator, mulai dari pengalaman menggunakan teknologi, frekuensi penggunaan media digital, pengalaman menggunakan Pixton, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, hingga kesesuaian untuk anak usia TK.

**Tabel 3. Hasil Perbandingan Pre Test dan Post Test Pemanfaatan Aplikasi Pixton**  
(Sasmitha & El-Yunusi, 2024)

No.	Indikator yang diukur	Pre Test	Post Test	Gain Score
1	Pengalaman menggunakan teknologi dalam pembelajaran	45	90	45
2	Frekuensi penggunaan media digital dalam pembelajaran	40	85	45
3	Pengalaman menggunakan aplikasi Pixton	10	95	85
4	Persepsi manfaat pelatihan Pixton	55	95	40
5	Kemudahan penggunaan graphic novel Pixton	50	90	40
6	Kesesuaian aplikasi Pixton untuk anak usia TK	60	95	35
<b>Rata-rata</b>		<b>43,3</b>	<b>91,7</b>	<b>48,3</b>

Tahap keberlanjutan merupakan sesi terakhir, yang bertujuan memastikan guru dapat melanjutkan penggunaan Pixton secara mandiri dan berkesinambungan dalam pembelajaran. Strategi keberlanjutan meliputi pembentukan komunitas belajar guru, penyediaan akses materi pelatihan, panduan penggunaan Pixton, serta rekomendasi integrasi media graphic novel dalam kegiatan belajar mengajar.

### **Pembahasan**

Hasil pre test dan post test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator yang diukur, yang mencerminkan efektivitas kegiatan pengabdian dalam meningkatkan kompetensi guru. Pada indikator pengalaman menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terjadi peningkatan dari 45% pada pre test menjadi 90% pada post test dengan



gain score 45 poin. Peningkatan serupa juga terjadi pada indikator frekuensi penggunaan media digital dalam pembelajaran, yang meningkat dari 40% menjadi 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan tidak hanya meningkatkan pengetahuan guru, tetapi juga mendorong perubahan perilaku dalam memanfaatkan media digital secara lebih aktif dan berkelanjutan, sejalan dengan temuan (Al-Emran & Granić, 2021; Scherer et al., 2019) yang menegaskan bahwa persepsi kemudahan dan kebermanfaatan teknologi menjadi faktor utama dalam mendorong adopsi teknologi pendidikan oleh guru. Temuan ini penting karena salah satu permasalahan utama mitra adalah rendahnya intensitas penggunaan media digital, meskipun sarana internet telah tersedia di sekolah.

Peningkatan paling signifikan terlihat pada indikator pengalaman menggunakan aplikasi Pixton, yang sebelumnya hanya mencapai 10% dan meningkat tajam menjadi 95% pada post test dengan gain score 85 poin. Hal ini menegaskan bahwa sebelum pengabdian, guru hampir tidak memiliki pengalaman dalam menggunakan Pixton, namun setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan, penerapan, dan pendampingan guru mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis graphic novel. Temuan ini menegaskan efektivitas pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif, sebagaimana ditegaskan dalam teori pembelajaran berbasis pengalaman oleh (Liu et al., 2016; Miller & Maellaro, 2016), yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang optimal.

Selain aspek keterampilan teknis, perubahan positif juga terlihat pada aspek sikap dan persepsi guru. Indikator persepsi manfaat pelatihan Pixton meningkat dari 55% menjadi 95%, sedangkan indikator kemudahan penggunaan graphic novel Pixton meningkat dari 50% menjadi 90%, masing-masing dengan gain score sebesar 40 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu menggunakan aplikasi, tetapi juga memandang Pixton sebagai media yang bermanfaat dan mudah diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan teori penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) (Dana et al., 2022), yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan merupakan faktor penting dalam keberlanjutan adopsi teknologi oleh pengguna.

Pada indikator kesesuaian Pixton untuk anak usia TK, nilai pre test sebesar 60% meningkat menjadi 95% pada post test dengan gain score 35 poin. Meskipun peningkatannya relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, hal ini menunjukkan bahwa sejak awal guru sudah memiliki persepsi positif terhadap potensi media visual bagi anak usia dini, dan persepsi tersebut semakin menguat setelah praktik langsung penggunaan graphic novel. Temuan ini menegaskan relevansi pedagogis media graphic novel, yang mampu menggabungkan unsur visual, cerita, dan bahasa yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, sebagaimana didukung oleh (Indriasih, 2023; Purnama et al., 2022) yang menunjukkan efektivitas media visual-naratif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak. Dibandingkan dengan pengabdian pada jenjang SD dan SMP, penggunaan Pixton pada guru TK menunjukkan tantangan yang lebih kompleks pada aspek pedagogis, bukan teknis. Guru TK tidak hanya dituntut mampu menggunakan aplikasi, tetapi juga memastikan kesesuaian media dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini menjelaskan mengapa indikator “kesesuaian untuk TK” mengalami peningkatan paling rendah gain score 35 poin. Nilai awal yang cukup tinggi 60% menyebabkan ruang peningkatan terbatas, namun faktor utama adalah perubahan cara pandang guru yang menjadi lebih kritis setelah praktik langsung. Guru tidak lagi sekadar menganggap media visual selalu sesuai, tetapi mulai



mengevaluasi aspek isi, kompleksitas, dan keterpahaman bagi anak. Dengan demikian, rendahnya kenaikan pada indikator ini justru mencerminkan peningkatan kualitas refleksi pedagogis guru, sehingga menjadi temuan paling penting dalam menunjukkan keberhasilan pengabdian secara substantif.

Berdasarkan perhitungan *normalized gain* (N-gain), seluruh indikator berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 0,85. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru bersifat efektif secara proporsional terhadap kondisi awal. Temuan ini memperkuat bukti kualitatif dari observasi dan pendampingan, bahwa kegiatan pengabdian berhasil meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogis guru secara signifikan, sejalan dengan kerangka *Digital Competence Framework for Educators* (DigCompEdu) yang banyak digunakan dalam studi mutakhir (Silva-Quiroz et al., 2025), yang menekankan pentingnya penguasaan kompetensi digital guru dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian dan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis visual naratif, seperti *graphic novel* dan komik digital, efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru.

Selain peningkatan pengetahuan dan keterampilan, kegiatan pengabdian ini juga berdampak pada partisipasi dan kapasitas komunitas guru. Guru menunjukkan keterlibatan aktif selama seluruh tahapan kegiatan, baik dalam diskusi, praktik, maupun kolaborasi antarguru dalam mengembangkan media pembelajaran. Partisipasi aktif ini menunjukkan penguatan komunitas belajar guru sebagai bagian dari pemberdayaan mitra, yang menjadi salah satu tujuan utama kegiatan pengabdian. Temuan ini didukung oleh konsep *Professional Learning Community* dalam studi terbaru (Zhang et al., 2022) yang menegaskan bahwa kolaborasi antar guru dapat meningkatkan kompetensi profesional dan keberlanjutan inovasi pembelajaran. Strategi pendampingan bertahap, pembagian kelompok kecil, serta penyediaan contoh dan template *graphic novel* yang dapat dimodifikasi mendukung keberhasilan tahapan ini dan memastikan keberlanjutan penggunaan media digital di kelas.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan menghadapi tantangan, seperti perbedaan kemampuan awal guru dalam penggunaan teknologi, keterbatasan sarana pendukung di kelas, serta keterbatasan waktu pelaksanaan. Pendekatan kolaboratif antara tim pengabdian, mahasiswa, dan guru terbukti efektif dalam mengatasi kendala tersebut dan menciptakan suasana belajar yang partisipatif, suportif, dan mendorong keberlanjutan penggunaan media digital berbasis *graphic novel*, sebagaimana juga ditekankan dalam penelitian (Or, 2023) mengenai pentingnya dukungan lingkungan dalam adopsi teknologi pendidikan. Sehingga, integrasi tahapan pelaksanaan pengabdian, hasil perhitungan pre test dan post test, serta temuan kualitatif menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan *graphic novel* berbasis aplikasi Pixton efektif meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kapasitas guru TK. Peningkatan signifikan pada seluruh indikator memperkuat kesimpulan bahwa program ini berhasil mencapai tujuan pengabdian dan memiliki potensi untuk direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pendidikan anak usia dini yang serupa.

## **Kesimpulan**

Program pengabdian kepada masyarakat ini terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, keterampilan teknis, sikap, dan literasi digital guru dalam pendidikan anak usia dini. Kegiatan yang dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan, pendampingan, evaluasi, dan perencanaan keberlanjutan menghasilkan peningkatan signifikan pada seluruh indikator yang diukur, termasuk pengalaman menggunakan



teknologi, frekuensi penggunaan media digital, kemampuan menggunakan aplikasi Pixton, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media untuk anak usia TK. Program ini juga memperkuat partisipasi guru, kolaborasi, dan pengembangan komunitas belajar profesional. Program ini juga mampu memperkuat partisipasi guru, meningkatkan kolaborasi, serta mendorong terbentuknya komunitas belajar profesional. Secara empiris, efektivitas program ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,85 yang berada pada kategori tinggi, serta peningkatan persentase capaian dari 43,3% menjadi 91,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi berhasil mengatasi tantangan awal, mendorong adopsi berkelanjutan media pembelajaran digital, dan memiliki potensi untuk direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut pada konteks pendidikan anak usia dini.

### Saran

Berdasarkan temuan dari program pengabdian kepada masyarakat ini, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk pengembangan program selanjutnya, yaitu:

- 1) Bagi Dinas Pendidikan :
  - a) Penguatan kebijakan integrasi media digital dalam PAUD
  - b) Penyelenggaraan pelatihan literasi digital secara berkala
  - c) Penyediaan sarana dan prasarana pendukung
  - d) Pelaksanaan monitoring dan evaluasi program
- 2) Bagi Kepala Sekolah :
  - a) Mendukung kebijakan penggunaan media digital di sekolah
  - b) Memfasilitasi pelatihan dan kolaborasi guru
  - c) Menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran digital
  - d) Melakukan supervisi implementasi
- 3) Bagi Guru:
  - a) Meningkatkan literasi digital melalui pelatihan dan praktik mandiri
  - b) Mengintegrasikan graphic novel berbasis Pixton dalam pembelajaran
  - c) Menyesuaikan media dengan karakteristik anak
  - d) Melakukan kolaborasi dan refleksi pembelajaran
- 4) Bagi Pengabdian Selanjutnya:
  - a) Mengembangkan model pelatihan lanjutan
  - b) Melakukan replikasi program pada konteks berbeda

### Daftar Pustaka

- Adnas, D. A., & Fu, M. (2021). Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 2(3), 1–9. <https://doi.org/10.37253/joint.v2i3.6268>
- Al-Emran, M., & Granić, A. (2021). Is it still valid or outdated? A bibliometric analysis of the technology acceptance model and its applications from 2010 to 2020. In *Recent advances in technology acceptance models and theories* (pp. 1–12). Springer International Publishing.
- Amalia, D., Faidlon, A., Awaliyah, S. N. I., & Basyar, A. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Pixton bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 4421–4429. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4199>
- Amallia, R., Suriansyah, A., & Amelia, R. (2025). Learning Through Screens: A Literature Review on the Role of Visual and Digital Media in Early Childhood Education.



- International Journal of Research in Education*, 5(2), 358–369.  
<https://doi.org/10.26877/ze1yke53>
- Budiarti, E. (2024). *Literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini*. Kaizen Media Publishing.
- Dana, R. A. D., Egerau, A., Roman, A., Dughi, T., Balas, E., Maier, R., & Gavril, R. A. D. (2022). A preliminary investigation of the technology acceptance model (TAM) in early childhood education and care. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 13(1), 518–533.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Habibah, U., Hasibuan, R., & Setyowati, S. (2021). Keefektifan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Mengungkapkan Bahasa Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 81–91. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1427>
- Herwina, W. (2021). *Analisis model-model pelatihan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Ibad, M. I., & Maharany, E. R. (2025). Application of Project-Based Learning Model with Pixton in the Development of Teaching Module Grade VII Fantasy Text Material. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 245–257. <https://doi.org/10.46843/jpm.v4i1.392>
- Indriasih, A. (2023). Digital comic development to improve life skills in early children. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 19(1), 152–160.
- Jaffe, M., & Hurwich, T. (2018). *Worth a thousand words: Using graphic novels to teach visual and verbal literacy*. John Wiley & Sons.
- Kalyani, L. K. (2024). The role of technology in education: Enhancing learning outcomes and 21st century skills. *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(4), 5–10.
- Kwon, H. (2020). Graphic novels: Exploring visual culture and multimodal literacy in preservice art teacher education. *Art Education*, 73(2), 33–42. <https://doi.org/10.1080/00043125.2019.1695479>
- Liu, Q., Peng, W., Zhang, F., Hu, R., Li, Y., & Yan, W. (2016). The effectiveness of blended learning in health professions: systematic review and meta-analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 18(1), 2.
- Miller, R. J., & Maellaro, R. (2016). Getting to the root of the problem in experiential learning: Using problem solving and collective reflection to improve learning outcomes. *Journal of Management Education*, 40(2), 170–193.
- Nova, D., Budiono, H., & Badri, H. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBANTU APLIKASI PIXTON PADA MATERI KEARIFAN LOKAL DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 114–123. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37142>
- Or, C. (2023). Revisiting Unified Theory of Technology and Use of Technology Using Meta-Analytic Structural Equation Modelling. *International Journal of Technology in Education and Science*, 7(1), 83–103.
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital storytelling trends in early childhood education in Indonesia: A systematic literature review. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17–31.
- Purwaningtyas, A., Utami, S. W., & Setiadevi, S. (2025). Empowering IKM in Making Interactive Packaging and Edible Film at UD. Eyang Sobor: Pemberdayaan IKM



- dalam Pembuatan Interaktif Packaging dan Edibel Film di UD. *Eyang Sobor. Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(4), 1091–1098. <https://doi.org/10.31849/fc40xm60>
- Sasmitha, E., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Pengembangan Media E-Comic Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik di MI Mahir Ar-Riyadl. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 134–141.
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education. *Computers & Education*, 128, 13–35.
- Silva-Quiroz, J., González-Campos, J., Garrido-Miranda, J., Lázaro-Cantabrana, J., & Canales-Reyes, R. (2025). Adapting and validating DigCompEdu for early childhood education students through expert competence coefficient. *Social Sciences*, 14(6), 345.
- Statti, A., & Torres, K. M. (2020). Digital literacy: The need for technology integration and its impact on learning and engagement in community school environments. *Peabody Journal of Education*, 95(1), 90–100. <https://doi.org/10.1080/0161956X.2019.1702426>
- Sudjana, N. (2020). *Metoda statistika*. Tarsito.
- Trirezekhi, K. T., & Wahyuningsih, F. (2024). Penggunaan Media Pixton untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 1 Driyorejo. *LATERNE*, 13(03), 55–64. <https://doi.org/10.26740/lat.v13n03.p55-64>
- Undheim, M. (2020). Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care institutions: A literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(3), 472–489. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1971730>
- Wahyuni, G., Pebriani, S. I., Lestari, S. A., Lesbatta, D., & Herman, H. (2025). The Influence of Image Media on Early Childhood Learning Motivation. *Journal La Edusci*, 6(1), 48–60. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v6i1.1880>
- Xu, L., Rahman, A., Nazri, M., Wong, S. Y., & Zhongyao, C. (2025). Personalized and Interactive Mobile Learning in Early Childhood Education: A Bibliometric Study (2015–2024). *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 19(10). <https://doi.org/10.3991/ijim.v19i10.53587>
- Zega, D., Harefa, T., Waruwu, L., & Riana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Pixton E-Komik Pada Materi Pembelajaran Debat. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(1), 51–56. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i1.3737>
- Zhang, J., Yuan, R., & Shao, X. (2022). Investigating teacher learning in professional learning communities in China: A comparison of two primary schools in Shanghai. *Teaching and Teacher Education*, 118, 103839.
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*.