

Local Wisdom-Based Comic Creation Workshop Assisted by Pixton Application for Elementary School Teachers

Workshop Pembuatan Komik Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Pixton Bagi Guru SD

Linda Lia*¹, Rahmawati², Ida Suryani³, Murjainah⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Palembang

E-mail: lindalia@univpgri-palembang.ac.id¹, rahmawati110612@gmail.com², ida954321@gmail.com³,
murjainah@univpgri-palembang.ac.id⁴

Abstract

This community service aims to train teachers in making local wisdom-based comics with the help of the Pixton application. The implementation methods of community service activities used are preparation and socialization, training, reflection and evaluation. The evaluation instrument for the activity used a questionnaire that was analyzed descriptively quantitatively. The results of this community service activity were that 93% of teachers were able to design materials containing local wisdom, compile comic story scripts related to local wisdom, and make local wisdom-based comics using the Pixton application. Based on the results of the questionnaire distributed, it can be concluded that the average skill of teachers in making local wisdom-based comics with the help of the Pixton application was 4.23 which is in the very high category (ST).

Keywords: Comics, Local Wisdom, Pixton Application

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru dalam membuat komik berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi Pixton. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian yang digunakan yaitu persiapan dan sosialisasi, pelatihan, refleksi dan evaluasi. Instrumen evaluasi kegiatan menggunakan angket yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu sebanyak 93% guru dapat merancang materi bermuatan kearifan lokal, menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal, dan membuat komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton. Berdasarkan hasil angket yang disebar dapat disimpulkan bahwa rata-rata keterampilan guru dalam membuat komik berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi Pixton sebesar 4,23 yang berada pada kategori sangat tinggi (ST).

Kata kunci: Komik, Kearifan Lokal, Aplikasi Pixton

1. PENDAHULUAN

Kearifan lokal berasal dari nilai-nilai luhur yang terdapat di dalam masyarakat. Dimana, kearifan lokal suatu daerah penting untuk dilestarikan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran sejak awal. Hal ini bertujuan untuk menyiapkan siswa agar siap dalam menghadapi tantangan zaman (Shufa, 2018). Selain itu, sebagai kekayaan budaya daerah bahwa nilai-nilai moral, pengetahuan dan sumber ilmu kontekstual terkandung di dalam kearifan lokal (Rahmatih et al., 2020). Jati diri bangsa dan rasa cinta terhadap bangsa dan negara dapat ditanamkan melalui kearifan lokal (Rahmawati & Alifia, 2018).

Kegiatan belajar mengajar adalah proses kegiatan yang terjadi di antara guru dan siswa yang dirancang untuk dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Astiningtyas, 2018). Guru memainkan peran penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang akan menentukan berhasil tidaknya siswa dalam memenuhi tujuan pendidikan nasional (Ranting & Wibawa, 2022).

Guru dapat mengaitkan kearifan lokal dengan materi yang dipelajari oleh siswa pada proses pembelajaran. Namun, faktanya banyak pendidik yang tidak mengintegrasikan kearifan

lokal ke dalam proses pembelajaran sehingga tidak hanya tujuan pembelajaran belum tercapai tetapi siswa tidak mengenal kearifan lokal di lingkungan mereka ([Shufa, 2018](#)).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengintegrasikan dan mengenalkan kearifan lokal dalam proses pembelajaran yaitu dengan menyediakan komik berbasis kearifan lokal. Penggunaan komik berbasis kearifan lokal akan membuat pembelajaran lebih menarik. Kemudian, siswa akan lebih mengenal kearifan lokal suatu daerah sekaligus dapat melestarikan kearifan lokal tersebut. Penggunaan komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi lingkungan ([Noverita et al., 2023](#)).

Komik merupakan salah satu media pembelajaran visual yang memadukan teks dan gambar. Untuk itu, siswa sekolah dasar lebih menyukai bacaan dengan banyak gambar karena mereka berada dalam domain operasional konkret ([Prayitno & Faizah, 2019](#)). Sebagai inovasi baru dalam pembelajaran, komik diharapkan dapat mempercepat pemahaman siswa karena suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton (Wicaksono et al., 2020). Komik juga memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran seperti komik membantu siswa memahami materi ([Ranting & Wibawa, 2022](#)).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik dengan cara yang menyenangkan dan menarik adalah aplikasi Pixton. Aplikasi ini dapat digunakan secara online melalui website aplikasi Pixton. Dengan menggunakan aplikasi Pixton, kemampuan guru untuk menggunakan teknologi digital dapat ditingkatkan ([Amalia et al., 2024](#)). Selanjutnya, aplikasi Pixton dapat meningkatkan minat menulis ([Mufarrochah, 2022](#)).

Berdasarkan hal tersebut, tim pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Universitas PGRI Palembang bermitra dengan SDN 1 Banyuasin 1 dan KKG Kecamatan Banyuasin 1 yang berlokasi di Jalan Cendana Kelurahan Mariana Kecamatan Banyuasin 1 Sumatera Selatan untuk melaksanakan “Workshop Pembuatan Komik Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Pixton Bagi Guru Sekolah Dasar.”

Kegiatan PKM ini bertujuan agar guru dapat: (1) Merancang materi bermuatan karifan lokal; (2) menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal; dan (3) menggunakan aplikasi Pixton untuk membuat komik berbasis kearifan lokal. Setelah kegiatan PKM ini, guru diharapkan dapat menghasilkan komik berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi Pixton yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. METODE

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SDN 1 Banyuasin 1 dan KKG Kecamatan Banyuasin 1. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan workshop ini sebanyak 30 orang yang berasal dari 12 sekolah dasar yang berada di wilayah Kecamatan Banyuasin 1. Sebanyak 15 orang guru yang berasal dari SDN 1 Banyuasin 1 dan 15 orang guru lainnya yang tergabung dalam KKG Kecamatan Banyuasin 1.

Adapun tahapan dalam pelaksanaan PKM yaitu tahap pertama persiapan dan sosialisasi, tahap kedua pelatihan, dan tahap ketiga refleksi dan evaluasi. Berikut gambar tahapan pelaksanaan dalam kegiatan workshop ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

Tahap pertama, tim mempersiapkan materi pelatihan yaitu pengenalan konsep kearifan lokal, komik sebagai media pembelajaran, pembuatan naskah cerita untuk komik berbasis kearifan lokal, pengenalan aplikasi Pixton, dan praktek membuat komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton. Selain itu, tim juga menyiapkan instrument evaluasi untuk mengukur keterampilan guru dalam mengikuti kegiatan PKM. Kemudian, tim juga mempersiapkan rencana sosialisasi kegiatan PKM.

Tahap kedua, tim melaksanakan pelatihan yang terdiri dari 3 pelatihan. Pelatihan ke-1, tim menyampaikan materi mengenai pengenalan kearifan lokal dan aplikasi Pixton yang telah disiapkan sebelumnya. Pelatihan ke-2, tim membagi guru menjadi beberapa kelompok untuk praktek pembuatan komik menggunakan aplikasi Pixton. Pelatihan ke-3, guru melanjutkan praktek pembuatan komik menggunakan aplikasi Pixton.

Tahap ketiga, tim melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan. Tim dan peserta melaksanakan refleksi mengenai komik yang telah dibuat. Selanjutnya, tim membagikan angket yang telah disiapkan sebelumnya kepada guru.

Data angket yang telah diisi oleh guru selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Angket yang diberikan menggunakan *skala likert* dalam rentang 1 sampai 5 dimana nilai 1 untuk sangat tidak setuju (STS), nilai 2 untuk tidak setuju (TS), nilai 3 untuk ragu-ragu (R), nilai 4 untuk setuju (S), dan nilai 5 untuk sangat setuju (SS).

Angket yang telah diisi oleh guru setelah dianalisis akan dikategorikan tingkat keterampilannya. Berikut tingkat klasifikasi keterampilan guru.

Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan

Interval	Klasifikasi Keterampilan
4,21 s.d. 5,00	Sangat Tinggi (ST)
3,41 s.d. 4,20	Tinggi (T)
2,61 s.d. 3,40	Cukup Tinggi (CT)
1,81 s.d. 2,60	Kurang (K)
1,00 s.d. 1,80	Sangat Kurang (SK)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan dan Sosialisasi

Kegiatan persiapan PKM dilakukan dengan cara menyiapkan materi pelatihan terlebih dahulu. Materi pelatihan terdiri dari tiga topik yaitu kearifan lokal, naskah cerita komik, dan aplikasi Pixton untuk membuat komik.

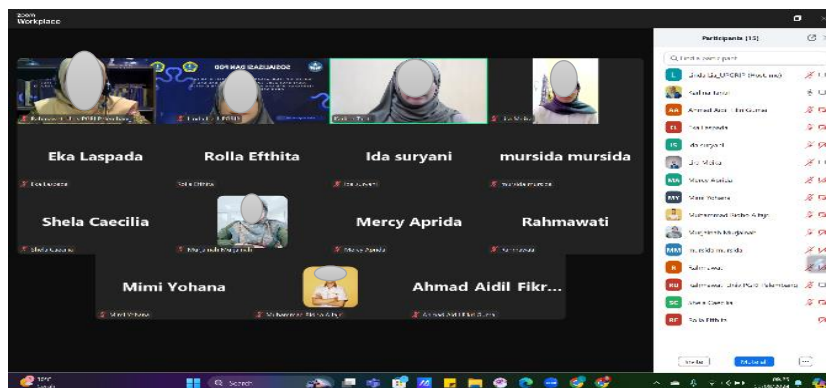
Materi mengenai kearifan lokal yang tim siapkan yaitu konsep kearifan lokal, jenis-jenis kearifan lokal, manfaat mempelajari kearifan lokal, dan contoh kearifan lokal. Kemudian, tim menyiapkan materi persiapan pembuatan naskah cerita untuk komik berbasis kearifan lokal.

Materi tentang aplikasi Pixton juga disiapkan. Namun, tim terlebih dahulu melakukan pendaftaran pada aplikasi Pixton. Lalu, menyiapkan materi bagaimana memulai aplikasi Pixton, penggunaan *tools* (balon percakapan dan *caption*), penggunaan *setting*/latar, dan penggunaan karakter pada aplikasi Pixton. Materi ini disiapkan agar semua guru siap melakukan praktek pembuatan komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton.

Tim PKM juga membuat instrument untuk mengevaluasi keterampilan guru dalam membuat komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton. Dengan instrument tersebut, tim akan mengetahui tingkat ketercapaian kegiatan PKM.

Adapun kegiatan sosialisasi kepada guru-guru mengenai kegiatan PKM ini telah dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2024. Pada kegiatan sosialisasi ini dihadiri oleh seluruh tim PKM dari Universitas PGRI Palembang, guru-guru dari SDN 1 Banyuasin 1, dan guru-guru yang tergabung dalam KKG Kecamatan Banyuasin 1.

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan secara daring melalui *Zoom Meeting*. Pembahasan dalam kegiatan sosialisasi yaitu pengenalan tim PKM dari Universitas PGRI Palembang, penyampaian maksud dan tujuan PKM, dan menyepakati tanggal pelaksanaan kegiatan pelatihan selanjutnya. Diakhir sosialisasi, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab dengan guru-guru peserta PKM. Pada kegiatan diskusi dan tanya jawab, guru bertanya tentang persiapan apa yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan dimana pelaksanaan pelatihan akan dilakukan secara tatap muka di lokasi mitra. Berikut foto pelaksanaan sosialisasi PKM.



Gambar 2. Pelaksanaan Sosialisasi PKM

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini yaitu guru-guru tampak antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan PKM selanjutnya. Mitra juga mempersiapkan diri untuk kegiatan pelatihan tatap muka di lokasi mitra yaitu di SDN 1 Banyuasin 1.

Sebelum tahap pelatihan dilaksanakan, peserta PKM belum dapat menyusun dan merancang materi bermuatan karifan lokal dalam pembelajaran, peserta PKM belum dapat menyusun naskah cerita komik sesuai dengan materi yang berkaitan dengan kearifan lokal, dan peserta PKM belum dapat menggunakan aplikasi Pixton dalam pembuatan komik berbasis kearifan lokal. Ketiga keterampilan tersebut akan dilihat setelah pelaksanaan pelatihan yaitu pada tahap refleksi dan evaluasi.

Pelatihan

Pelatihan pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini terdiri dari tiga pelatihan. Pelatihan tersebut yaitu pelatihan ke-1 melaksanakan pembukaan dan penyampaian materi secara teori, pelatihan ke-2 melakukan praktek pembuatan komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton, dan pelatihan ke-3 melakukan praktek lanjutan pembuatan komik.

Pelatihan pertama telah dilaksanakan pada tanggal 6 September 2024 di SDN 1 Banyuasin 1. Kegiatan pelatihan ke-1 ini diawali dengan pembukaan kegiatan PKM secara resmi. Pada kegiatan pembukaan dihadiri oleh seluruh tim PKM, beberapa tamu undangan, dan juga seluruh guru yang menjadi peserta PKM dari SDN 1 Banyuasin 1 dan KKG Kecamatan Banyuasin 1. Setelah kegiatan pembukaan PKM, dilanjutkan dengan penyampaian materi secara teori oleh tim PKM. Materi yang disampaikan merupakan materi yang telah disiapkan sebelumnya pada tahap persiapan. Pada tahap ini, guru sebagai peserta PKM belum melakukan praktek secara langsung. Guru hanya mendengarkan terlebih dahulu materi tentang konsep kearifan lokal, komik sebagai media pembelajaran, persiapan naskah cerita untuk komik berbasis kearifan lokal, dan pengenalan aplikasi Pixton secara teori.

Pada akhir sesi pelatihan pertama, guru diminta untuk menyiapkan naskah cerita komik berbasis kearifan lokal. Naskah tersebut terdiri dari judul, jenjang sekolah, mata pelajaran, kelas, tujuan pembelajaran, tokoh cerita, dan isi cerita. Naskah yang dibuat konsep materinya berkaitan dengan kearifan lokal suatu daerah.

Berikut merupakan gambar publikasi kegiatan pembukaan PKM di media massa.



Gambar 3. Publikasi Kegiatan di Media Massa

Pelatihan kedua telah dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2024 yang bertempat di SDN 1 Banyuasin 1. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh seluruh tim PKM dan seluruh guru yang menjadi peserta PKM dari SDN 1 Banyuasin 1 dan KKG Kecamatan Banyuasin 1. Pada pelatihan kedua ini, guru telah menyiapkan naskah cerita komik berbasis kearifan lokal. Selanjutnya, guru membuat komik menggunakan aplikasi Pixton berdasarkan naskah cerita yang telah dibuat.

Seluruh peserta pada tahap ini membawa laptop untuk melakukan praktek pembuatan komik. Peserta tersebut dibagi menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok didampingi oleh satu orang tim PKM. Walaupun dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap peserta tetap membuat komik secara sendiri berdasarkan naskah cerita masing-masing.

Adapun praktek yang dilakukan oleh guru dimulai dengan mendaftar dan login pada aplikasi Pixton. Kemudian, guru bergabung ke Pixton melalui link yang telah disiapkan oleh tim PKM. Setelah itu, guru siap menggunakan aplikasi Pixton. Praktek selanjutnya yaitu guru dapat memilih, mengedit, dan menyesuaikan karakter tokoh dan latar berdasarkan naskah cerita yang dibuat. Guru juga mengisi balon percakapan dan menambahkan *caption* (keterangan) pada komik. Komik yang dibuat oleh guru dapat terdiri dari beberapa panel sesuai kebutuhan.

Pada pelatihan kedua ini, guru tampak bersemangat dan aktif dalam praktek pembuatan komik berbasis kearifan lokal. Selain itu, guru juga segera memperbaiki naskah cerita yang dibuat karena ada beberapa naskah cerita yang tidak berkaitan dengan kearifan lokal. Berikut gambar pelaksanaan pelatihan.



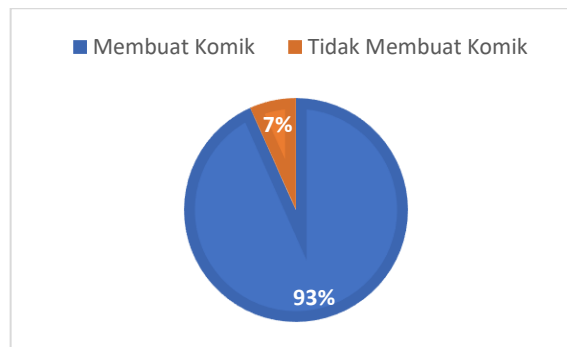
Gambar 4. Suasana Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ketiga telah dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2024 yang bertempat di SDN 1 Banyuasin 1. Kegiatan pelatihan ketiga ini juga dihadiri oleh seluruh tim PKM dan seluruh guru yang menjadi peserta PKM dari SDN 1 Banyuasin 1 dan KKG Kecamatan Banyuasin 1.

Pelatihan ketiga ini merupakan praktek lanjutan pembuatan komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton. Pada tahap ini guru melanjutkan pembuatan komik sampai selesai. Tim PKM juga sambil memeriksa komik yang telah dibuat oleh guru dan memberikan saran perbaikan supaya bisa diperbaiki segera oleh guru. Pada akhir sesi pelatihan ketiga, peserta PKM melakukan praktek cara mendownload komik yang telah dibuat melalui aplikasi Pixton. Setelah itu, peserta mengumpulkan komik yang telah dibuat kepada tim PKM.

Guru juga tampak semangat mengikuti pelatihan ketiga ini. Hal ini terlihat pada sebagian besar guru yang menjadi peserta PKM dapat mengumpulkan komik tepat waktu diakhir sesi pelatihan ketiga. Namun, hanya sedikit guru yang mengumpulkan beberapa hari setelah pelatihan ketiga.

Berikut merupakan data jumlah peserta yang telah berhasil membuat komik berbasis kearifan lokal.



Gambar 5. Jumlah Peserta yang Berhasil Membuat Komik

Berdasarkan gambar di atas bahwa guru yang berhasil membuat komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton sebanyak 93% atau 28 orang dan yang tidak membuat komik sebanyak 7% atau 2 orang. Total guru yang menjadi peserta pelatihan PKM ini sebanyak 30 orang guru.

Salah satu contoh komik berbasis kearifan lokal yang telah dibuat oleh guru selama mengikuti pelatihan PKM yaitu komik mengenai pentingnya nilai-nilai gotong royong dalam kearifan lokal Palembang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 6 SD. Berikut ini merupakan sebagian contoh gambar komik yang telah dibuat tersebut.



Gambar 6. Contoh Komik Buatan Guru

Refleksi dan Evaluasi

Kegiatan refleksi dan evaluasi dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2024. Kegiatan tersebut bertempat di SDN 1 Banyuasin 1. Seluruh tim pelaksana PKM dan peserta PKM dari SDN 1 Banyuasin 1 dan KKG Kecamatan Banyuasin 1 turut hadir dalam kegiatan tersebut.

Refleksi kegiatan bertujuan untuk meninjau ulang kembali kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya. Hasil dari kegiatan refleksi ini yaitu peserta kegiatan bisa memahami pentingnya menyediakan komik sebagai media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal untuk siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebanyak 93% guru (28 dari 30 guru) telah berhasil membuat komik berbasis kearifan lokal. Hal ini dapat mendukung upaya pelestarian kearifan lokal suatu daerah sejak jenjang sekolah dasar.

Setelah pelaksanaan refleksi, tim PKM membagikan angket kepada peserta dalam rangka mengevaluasi keterampilan guru. Terdapat tiga indikator keterampilan guru, yaitu: (1) merancang materi bermuatan karifan lokal dalam pembelajaran; (2) menyusun naskah cerita komik sesuai dengan materi yang berkaitan dengan kearifan lokal; dan (3) menggunakan aplikasi Pixton dalam pembuatan komik berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan analisis data angket didapatkan data keterampilan guru sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Keterampilan

Kerampilan Guru	Rerata	Kategori
(1) Merancang materi bermuatan karifan lokal	4,22	ST
(2) Menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal	4,30	ST
(3) Menggunakan aplikasi Pixton untuk membuat komik berbasis kearifan lokal	4,16	T
Total	4,23	ST

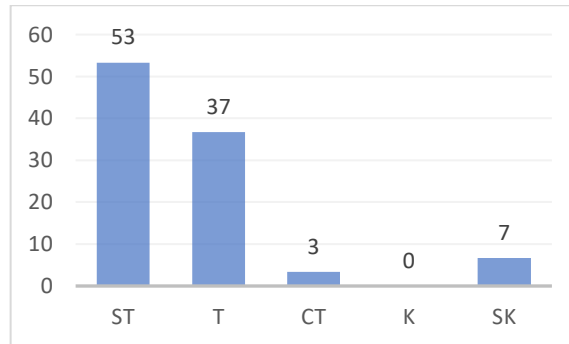
Berdasarkan tabel 2 di atas bahwa rata-rata keseluruhan keterampilan guru dalam mengikuti kegiatan PKM ini sebesar 4,23 yang berada pada kategori sangat tinggi (ST). Kemudian, keterampilan guru pada setiap aspeknya yaitu (1) merancang materi bermuatan karifan lokal diperoleh sebesar 4,22 dengan kategori sangat tinggi (ST); (2) menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal diperoleh sebesar 4,30 dengan kategori sangat tinggi (ST); dan (3) menggunakan aplikasi Pixton untuk membuat komik berbasis kearifan lokal diperoleh sebesar 4,16 dengan kategori tinggi (T). Berikut gambar kegiatan refleksi dan evaluasi kegiatan PKM.



Gambar 7. Kegiatan Refleksi dan Evaluasi PKM

Angket yang diberikan kepada guru berjumlah sebanyak 17 butir pernyataan. Dimana butir 1 sampai 5 untuk aspek pertama yaitu merancang materi bermuatan karifan lokal, butir 6 sampai 10 untuk aspek kedua yaitu menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal, dan butir 11 sampai 17 untuk aspek ketiga yaitu menggunakan aplikasi Pixton untuk membuat komik berbasis kearifan lokal.

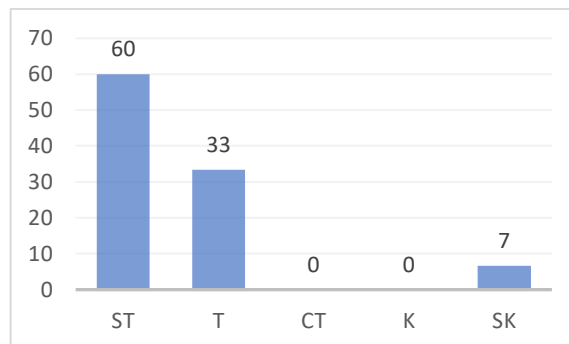
Berikut ini adalah hasil analisis data angket untuk aspek pertama yaitu merancang materi bermuatan karifan lokal.



Gambar 8. Hasil Analisis Aspek Pertama

Berdasarkan gambar di atas bahwa keterampilan peserta dalam merancang materi bermuatan kearifan lokal sebesar 53% pada kategori sangat tinggi (ST), 37% pada kategori tinggi (T), 3% pada kategori cukup tinggi (CT), dan 7% pada kategori sangat kurang (SK).

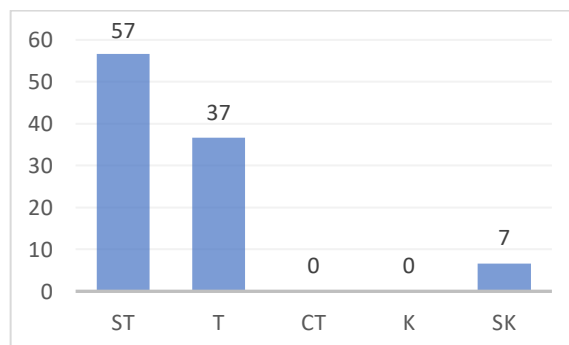
Berikut ini adalah hasil analisis data angket untuk aspek kedua yaitu menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal.



Gambar 9. Hasil Analisis Aspek Kedua

Berdasarkan gambar di atas bahwa keterampilan peserta dalam menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal sebesar 60% pada kategori sangat tinggi (ST), 33% pada kategori tinggi (T), dan 7% pada kategori sangat kurang (SK).

Berikut ini adalah hasil analisis data angket untuk aspek ketiga yaitu menggunakan aplikasi Pixton untuk membuat komik berbasis kearifan lokal.



Gambar 10. Hasil Analisis Aspek Ketiga

Berdasarkan gambar di atas bahwa keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Pixton untuk membuat komik berbasis kearifan lokal sebesar 57% pada kategori sangat tinggi (ST), 37% pada kategori tinggi (T), dan 7% pada kategori sangat kurang (SK).

Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa karena di dalam komik disajikan gambar-gambar visual yang menarik sehingga tidak membosankan (Afisa et al., 2023). Komik sebagai media pembelajaran visual mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa karena komik menggabungkan aspek verbal dan visual (Yunarti & Aini, 2023).

Pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal penting untuk dilaksanakan guru pada proses pembelajaran karena sangat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman materi, menanamkan rasa cinta pada kearifan lokal, menumbuhkan karakter positif sesuai dengan nilai luhur, dan membekali siswa dalam menghadapi berbagai tantangan zaman (Shufa, 2018). Dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal, siswa dilatih memiliki rasa tanggung jawab untuk menjaga, memanfaatkan, dan melestarikan lingkungan dan budaya (Wafiqni & Nurani, 2018).

Komik berbasis kearifan lokal dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus mengetahui kearifan lokal suatu daerah sebagai wujud pelestarian budaya agar tidak punah (Ngazizah et al., 2022). Komik berbasis kearifan lokal juga mampu menarik perhatian siswa dalam belajar dan juga memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa (Wahyuni & Lia, 2020).

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil pengabdian kepada masyarakat ini yaitu sebanyak 93% peserta PKM dapat merancang materi bermuatan karifan lokal, menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal, dan membuat komik berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Pixton. Artinya terdapat 28 orang dari total 30 orang guru yang berhasil dalam kegiatan PKM ini.

Selanjutnya, berdasarkan hasil evaluasi rata-rata keseluruhan keterampilan guru dalam mengikuti kegiatan PKM ini sebesar 4,23 berada pada kategori sangat tinggi (ST). Dimana masing-masing nilai sebesar 4,22 dengan kategori sangat tinggi (ST) untuk aspek merancang materi bermuatan karifan lokal, sebesar 4,30 dengan kategori sangat tinggi (ST) untuk aspek menyusun naskah cerita komik berkaitan dengan kearifan lokal, dan sebesar 4,16 dengan kategori tinggi (T) untuk aspek menggunakan aplikasi Pixton untuk membuat komik berbasis kearifan lokal.

Saran yang bisa diberikan dari hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu pembuatan komik menggunakan aplikasi Pixton bisa dikombinasikan dengan aplikasi lain seperti Canva. Fitur-fitur pada aplikasi Pixton hendaknya dapat dieksplorasi lagi oleh guru untuk lebih memaksimalkan lagi pembuatan komik. Siswa juga bisa diajak untuk membuat komik menggunakan aplikasi Pixton.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset Teknologi dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRTPM) Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi Kemdikbudristek yang telah membiayai kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Ruang Lingkup Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat sesuai dengan kontrak Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2024 Nomor: 965/LL2/AL.04/PM/2024 tanggal 08 Agustus 2024 dan juga terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- fisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2548–6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8414>
- 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 (JPkMN)*, 6(1), 489–497. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.4199>
- Astiningtyas, A. (2018). Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 60–67. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5340>
- Mufarrochah. (2022). Penggunaan Aplikasi Pixton untuk Meningkatkan Minat Menulis pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas XII. *SECONDARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.829>
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Development of Comic Media Based on Local Wisdom in Integrated Thematic Learning. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(2), 147–154. <https://doi.org/10.30738/st.vol8.no2.a13187>
- Noverita, A., Darliana, E., & Darsih, T. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa SMP. *Bionatural*, 10(2), 116–123. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.730>
- Prayitno, S. H., & Faizah, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 317–327. <https://doi.org/10.30738/union.v7i3.5935>
- Rahmatih, A. N., Mauliyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Rahmawati, I. A., & Alifia, N. N. (2018). Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika sebagai Penguat Wafiqni Karakter Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(2), 186–196. <http://jurnal.uns.ac.id/jpm>
- Ranting, N. W., & Wibawa, I. M. C. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 262–270. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47743>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>
- Wahyuni, A., & Lia, L. (2020). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Kearifan Lokal Palembang di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.4187>
- Wicaksono, A. G., Jumanto, & Irmade, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215–226. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>
- Yunarti, T., & Aini, E. N. (2023). Fungsi dan Pentingnya Komik dalam Pembelajaran. *SINAPMASAGI (Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi)*, 4(2), 7–10.