

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-COMIC CREATOR*
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA BERBANTUAN
APLIKASI *PIXTON***

Pendekatan Penelitian *Research and Development* Pada Peserta Didik
Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cogreg 02 Kabupaten Bogor
Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Aisyah Fitriana M

037121012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-COMIC CREATOR* MATERI
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA BERBANTUAN APLIKASI *PIXTON***

Pendekatan *Research and Development* pada Peserta Didik Kelas IV
Sekolah Dasar Negeri Cogreg 02 Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Ajaran 2024/2025

Aisyah Fitriana M (037121012)

Menyetujui :

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Resyi A. Gani, M. Pd.
NIK. 1.0212009583

Nur Hikmah, M. Pd., Kons.
NIK. 1130718844

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



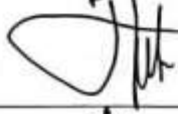
Dr. Eka Suhardi, M. Si.
NIK. 1.0694021205

Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd.
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Jum'at Tanggal 13 Juni 2025

Nama : Aisyah Fitriana M
NPM : 037121012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Nurlinda Safitri, M. Pd.	
2	Rukmini Handayani, M. Pd.	
3	Resyi A. Gani, M. Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **"Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic Creator* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi *Pixton*"** yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku.

Bogor, 27 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,

The image shows an official stamp of Universitas Pakuan Bogor, featuring the university's logo and the text "UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR". Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Aisyah Fitriana M
NPM. 037121012

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanggung jawab di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic Creator* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi *Pixton*", :

1. Aisyah Fitriana M (037121012) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Resyi A. Gani, M. Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Dosen Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Nur Hikmah, M. Pd., Kons. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku dosen Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian atau pengembangan skripsi ini untuk kepentingan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 27 Mei 2025

Yang Memberikan Pernyataan :

Aisyah Fitriana M	
Resyi, A. Gani, M. Pd.	
Nur Hikmah, M. Pd., Kons.	

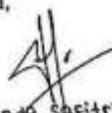
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini, Jumat tanggal 13 bulan Juni tahun 2025.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : Aisyah Fitriana M
N P M : 037121012
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar E-Comic Creator Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi Pixton

TIM PENGUJI SKRIPSI

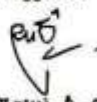
Ketua,


Nur Linda Safitri, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0116009696

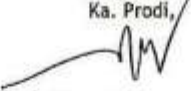
Anggota 1


Sukmini Handayani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0715020696

Anggota 2


Rizki A. Gani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0212009583

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Aisyah Fitriana M. 037121012. Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic* Creator Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi *Pixton*. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development (R&D)* di Sekolah Dasar Negeri 02 Cogreg pada peserta didik kelas IV dengan model penelitian yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, serta perancangan produk. Dikembangkanlah bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton*, yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Setelah itu, dilakukan uji coba terhadap bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia kepada responden yang telah ditetapkan. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* dinilai sangat valid dan sangat layak untuk digunakan, dengan persentase rata-rata sebesar 97%. Pada tahap uji coba, sebanyak 25 peserta didik terlibat sebagai responden dan memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap bahan ajar yang digunakan dengan rata-rata persentase mencapai 90%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia tergolong valid, menarik mudah digunakan oleh peserta didik, dan layak dijadikan sebagai sumber bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, *E-Comic*, *Pixton*

ABSTRACT

Aisyah Fitriana M. 037121012. Development of *E-Comic Creator* Teaching Materials on Indonesian Cultural Wealth Material Assisted by *Pixton* Application. The type of research used is the *Research and Development* (R&D) approach at Elementary School 02 Cogreg on grade IV students with a research model, namely the ADDIE method (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). This research began with conducting needs analysis, curriculum analysis, student analysis, and product design. *E-comic* teaching materials were developed using the *Pixton* application, which were then validated by experts. After that, a trial was conducted on the *e-comic* teaching materials assisted by the *Pixton* application on the material of Indonesian cultural wealth to the respondents who had been determined. The validation results from media experts, material experts, and language experts showed that the *e-comic* teaching materials assisted by the *Pixton* application were considered very valid and very feasible to use, with an average percentage of 97%. In the trial phase, as many as 25 students were involved as respondents and gave very positive responses to the teaching materials used with an average percentage reaching 90%. Based on the results of this study, it can be concluded that the *e-comic* teaching materials assisted by the *pixton* application on the material of Indonesian cultural wealth are valid, interesting, easy to use by students, and worthy of being used as a source of teaching materials in learning activities.

Keywords : *Development, E-Comic, Pixton*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, karena kasih dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan bahan ajar *E-Comic Creator* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi *Pixton*”** tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H Didik Notosudjono, M. Sc. Selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M. Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukamanasa, M. Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Resyi A. Gani, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing Utama sekaligus Dosen Wali Kelas A yang selalu membimbing, memberikan arahan, motivasi, masukan dan saran yang tepat dalam penyusunan penelitian skripsi ini dengan sangat baik.
5. Nur Hikmah, M. Pd. Kons, selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang mengingatkan saya untuk selalu teliti dan memberikan arahan yang baik dalam penyusunan penelitian skripsi ini dengan baik.
6. Kepala Sekolah, guru kelas dan peserta didik kelas IV SDN Cogreg 02 yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian di SD tersebut.

7. Bapak Mahfud dan Ibu Tuti Alawiyah orang tua tercinta dan yang sangat luar biasa untuk saya yang telah memberikan dukungan serta motivasi dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
8. Ziva Citra Mausantini kakak tersayang yang telah memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman kelas A yang selalu memberi dukungan dan semangat semasa kuliah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan penelitian skripsi ini belum sepenuhnya sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan penelitian skripsi ini.

Bogor, 10 Mei 2025

Aisyah Fitriana M

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIK	7
A. Deskripsi Teori	7
B. Hasil Penelitian Relavan	20
C. Kerangka Berpikir	22
D. Produk yang Akan Dihasilkan	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Metode dan Prosedur Penelitian	25
B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian	34
C. Teknik Pengumpulan Data	35
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	76

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	85
C. Rekomendasi	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90
 DAFTAR GAMBAR	
Gambar 1.1 Alur Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE	26
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik	75
 DAFTAR TABEL	ix
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase B	17
Tabel 3.1 Rancangan Komik Digital <i>Pixton</i>	26
Tabel 3.2 Nama Validator	30
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan	31
Tabel 3.4 Lembar Observasi	32
Tabel 3.5 Lembar Wawancara.....	33
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	34
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	34
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	35
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Guru	36
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	36
Tabel 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli	38
Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Kelayakan	38
Tabel 3.13 Perskoran Pada Angket Guru dan Peserta Didik	39
Tabel 3.14 Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik	39
Tabel 4.1 Hasil Rancangan Komik	43
Tabel 4.2 Produk yang sudah di Validasi	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Media.....	49
Tabel 4.4 Revisi Penulisan Materi Pada Cover	51
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Materi	51
Tabel 4. 6 Revisi menambahkan materi berupa gambar.....	53
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Bahasa	54
Tabel 4. 8 Revisi Prolog dan Petunjuk Urutan Membaca	57
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Materi Guru.....	58
Tabel 4. 10 Penilaian Validator Sebelum Revisi Kevalidan	59
Tabel 4. 11 Penilaian Validator Mengenai Kelayakan	60
Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas Tahap 2 Ahli Media.....	60
Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Tahap 2 Ahli Materi	61

Tabel 4. 14 Hasil Uji Validitas Tahap 2 Ahli Bahasa	667
Tabel 4. 15 Penilaian Validator Sesudah Revisi Kevalidan	63
Tabel 4. 16 Penilaian Validator Mengenai Kelayakan	65
Tabel 4. 17 Penilaian Kualifikasi Tingkat Kelayakan Persentase	65
Tabel 4.18 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada <i>E-Comic</i>	67
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Respon Guru Pada <i>E-Comic</i>	68
DAFTAR LAMPIRAN	81
Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi	86
Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian	87
Lampiran 3 Surat Balasan Sekolah Izin Pra Penelitian	88
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 5 Surat Balasan Sekolah Izin Penelitian	90
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Media	91
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Dosen	92
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Lembar Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Lembar Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Daftar Hadir Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Surat Keterangan Validitas Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi Dosen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 22 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 23 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 24 Perhitungan Hasil Validasi Tim Ahli	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 25 Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik dan Guru..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 26 Dokumentasi Kegiatan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 27 Respon Peserta Didik**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 28 Respon Guru**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 29 Bukti Submission Jurnal.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 30 Produk *E-Comic* Berbantuan *Pixton***Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar berbasis digital yang digunakan oleh guru sebelumnya seperti powerpoint, buku guru, buku siswa dan youtube. Namun, seiring dengan perkembangan zaman pada kurikulum merdeka dalam pembelajaran abad 21 telah membawa perubahan dalam berbagai pembuatan bahan ajar digital diantaranya *e-comic creator*.

E-comic creator adalah salah satu contoh inovasi yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Dengan menggunakan *e-comic creator*, baik guru maupun peserta didik dapat membuat komik digital yang menggabungkan teks, gambar dan elemen visual yang interaktif. Komik digital ini memberikan banyak manfaat dalam mendukung pembelajaran, seperti membantu peserta didik dalam memahami materi melalui pendekatan visual yang lebih mudah dicerna, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengungkapkan ide dan gagasan.

Pada kenyataan di SD Negeri Cogreg 02, pengembangan bahan ajar masih berfokus pada buku guru dan buku siswa. Di sekolah ini untuk kelas rendah dalam penggunaan IT pun sulit digunakan dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana yang kurang memadai, hanya kelas tinggi saat pembelajaran bahan ajar yang digunakan berupa powerpoint dan video pembelajaran berbasis youtube.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2024, saat kegiatan pembelajaran berlangsung belum optimal penggunaan bahan ajar yang inovatif, peserta didik kelas IV SDN Cogreg 02 hanya aktif dalam mengerjakan tugas dari buku yang sudah disediakan oleh guru. Selain itu, guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara menulis materi kembali dipapan tulis dan ketika guru menjelaskan materi di dalam kelas menggunakan menggunakan metode ceramah.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Cogreg 02 mengatakan bahwa penggunaan bahan ajar di sekolah tersebut dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku guru dan buku siswa, sehingga pembelajaran terasa tidak menarik, kurangnya bahan ajar dalam pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi bosan, bahan ajar belum memaksimalkan teknologi sepenuhnya, penggunaan bahan ajar hanya sebatas video dari YouTube yang ditampilkan melalui proyektor, selain itu yang tersedia hanya berupa buku tema, bahan ajar yang digunakan belum mewakili kebutuhan belajar peserta didik.

Masalah yang diamati penelitian dahulu oleh (Delasari, 2022) menyatakan bahwa bahan ajar *e-comic* berbasis pendidikan lingkungan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang konsep-konsep secara menarik. Berdasarkan penelitian lain yang dilakukan oleh (Abdurrohim, 2020), menyatakan bahwa pengembangan *e-comic* berbasis wayang sangat menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sekaligus membaca komik. Penelitian lain adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sukmawati, 2024) menyatakan bahwa pengembangan komik dengan aplikasi *pixton* dapat membantu

memotivasi minat peserta didik dalam membaca dan belajar saat proses pembelajaran berlangsung.

Upaya yang dilakukan terhadap permasalahan tersebut menggunakan bahan ajar *e-comic* sebagai alat interaktif dalam pembelajaran berbasis digital diantara aplikasi bahan ajar adalah aplikasi *pixton*. Dengan menggunakan *pixton* dapat berkreaitivitas dengan mudah, termasuk bagi para pendidik yang ingin membuat komik interaktif untuk menarik minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan “Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic Creator* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi *Pixton*”. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media *e-comic* yang menarik dan memanfaatkan teknologi berbantuan *pixton*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah-masalah di atas dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan di kelas hanya menggunakan buku guru dan siswa sehingga tidak menarik
2. Belum ada bahan ajar yang berbasis digital
3. Dibutuhkan bahan ajar yang menarik agar peserta didik tidak menjadi bosan

4. Bahan ajar yang digunakan belum mewakili kebutuhan belajar peserta didik
5. Kurangnya pengetahuan tentang bahan ajar digital dalam proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *e-comic* pada materi kekayaan budaya Indonesia berbantuan aplikasi *pixton* pada kelas IV di SDN Cogreg 02?
2. Bagaimana kelayakan *e-comic* pada materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas IV di SDN Cogreg 02?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti adalah :

1. Untuk mengembangkan *e-comic* pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan aplikasi *pixton* pada kelas IV di SDN Cogreg 02
2. Untuk menguji kelayakan *e-comic* pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan aplikasi *pixton* pada kelas IV di SDN Cogreg 02

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat dijadikan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau mengembangkan konsep-konsep pendidikan

khususnya dalam pembelajaran yang memanfaatkan *e-comic* pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan aplikasi *pixton* pada peserta didik kelas IV di SDN Cogreg 02

2. Manfaat praktis

Secara praktis dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan

- a. Bagi peneliti, dapat digunakan penelitian lebih lanjut pada *ecomic creator* berbantuan aplikasi *pixton*
- b. Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran menggunakan *e-comic* sehingga hasil belajar peserta didik meningkat
- c. Bagi guru, dapat memberikan wawasan pengetahuan dan gambaran mengajar agar lebih efektif dan efisien dengan menggunakan bahan ajar digital *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* sehingga guru mampu mengelola pembelajaran di kelas

BAB II LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar *E-comic Creator*

a. Pengertian Bahan Ajar *E-comic Creator*

Bahan Ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Saat ini, bahan ajar mudah diakses berkat perkembangan teknologi yang semakin maju. Dengan teknologi tersebut, guru dan peserta didik dapat memanfaatkannya dengan lebih mudah.

E-comic merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran. Bisa dalam bentuk buku bacaan, kartu atau pembahasan materi antar peserta didik (Kosasih, 2021). Hal ini didukung oleh (Ssa'Diyah, 2023) yang menyatakan bahwa *e-comic* dapat menambahkan gambar dan teks kartun, serta video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk menyampaikan materi.

Bahan ajar *e-comic* merupakan cerita bergambar yang dapat diakses melalui media elektronik seperti handphone atau komputer, yang mana setiap gambar atau simbol mempunyai makna, tersusun dalam satu baris dan mengandung informasi atau makna tertentu bila dibaca (Rahmata et al., 2020).

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, (Asnawi et al., 2023) yang menyatakan bahwa *e-comic* merupakan gambar kartun disertai teks menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah, memotivasi peserta didik dalam mempelajari informasi yang disampaikan. Menggabungkan elemen komik tradisional seperti gambar dan teks dengan teknologi digital untuk memberikan pengalaman unik kepada pembaca (Aini et al., 2023).

b. Fungsi Bahan Ajar *E-comic Creator*

E-comic memudahkan penggunaan secara fleksibel, karena saat ini tidak mungkin lepas dari benda yang disebut gadget. *E-comic* memiliki peran untuk meningkatkan keterampilan peserta didik, seperti penggunaan gambar dan warna yang dikelompokkan menjadi rangkaian cerita untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi dan mengoptimalkan keterampilan berpikirnya. Pemanfaatan *e-comic* juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar sekaligus mengembangkan keterampilan dan kreativitas abad 21 (Ardiansyah, A. S., & Sutarto 2023).

Berbeda dengan pendapat sebelumnya (Gunawan & Sujarwo, 2022), menyatakan bahwa bahan ajar komik elektronik lebih memberikan rangsangan secara visual pada materi pembelajaran dan media komik yang dilengkapi audio dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Dengan menggunakan *e-comic* sebagai bahan ajar juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, *ecomic* menyajikan informasi dalam bentuk gambar sehingga peserta didik lebih mudah menyerap berbagai konten dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Sebagai alat untuk memperjelas materi, menimbulkan rasa nilai yang lebih besar ketika memahami materi, menarik minat dan perhatian peserta didik, membuat peserta didik merasa senang, merangsang rasa ingin tahu peserta didik, merangsang motivasi belajar peserta didik dan lain-lain (Winata et al., 2020). Hal ini didukung oleh (Kosasih, 2021) yang menyatakan bahwa bahan ajar dapat memusatkan perhatiannya kepada usaha membangkitkan minat peserta didik dan dapat menolong peserta didik yang lemah dalam memahami materi pelajaran dengan menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar *e-comic* sangat bermanfaat dan dapat diterapkan karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan bahan ajar yang tepat, peserta didik tidak hanya dapat memahami konsep dengan lebih mudah, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pemahaman (Fahmudita, 2024).

c. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar *E-comic Creator*

Kelebihan *e-comic* yaitu, (1) menumbuhkan minat membaca yang menarik, (2) dapat membangkitkan semangat belajar, (3) memberikan stimulus berupa hal yang menarik untuk lebih giat belajar, (4) membuat materi lebih panjang sehingga dapat mengingatkan pembaca apa yang telah dipelajari, (5) meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi membaca (Aini et al., 2023). Bahan ajar *e-comic* dapat menarik perhatian dari segala usia karena keunggulannya yang mudah

dipahami. Gambar dan kata yang sederhana dalam bahasa sehari-hari akan membuat semua orang membaca komik (Khotimah et al., 2021).

Bahan ajar *e-comic* memiliki kekurangan yaitu : (1) bahan bacaan yang tidak memuat gambar membuat malas untuk membaca, (2) memiliki efek adiktif untuk segera membaca cerita selanjutnya, (3) hilangnya minat membaca buku, (4) komik menggunakan bahasa yang tidak dapat dipertanggungjawabkan, (5) banyak aksi yang menekankan kekerasan dan tindakan yang dilarang dalam komik (Pratama, 2022).

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, (Gunadi et al., 2023) menyatakan bahwa dalam mengakses *e-comic* membutuhkan jaringan internet yang stabil. Hal ini didukung oleh (Andini et al., 2024) yang menyatakan bahwa *e-comic* memerlukan perangkat teknologi yang dapat mendukung format *e-book* serta dalam penyampaian materi terbatas karena harus disampaikan secara ringkas dan tidak dapat disampaikan secara mendetail.

d. Jenis-jenis Bahan Ajar *E-comic*

Jenis-jenis komik berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan antara lain : (1) Komik strip, komik ini hanya terdiri dari beberapa gambar saja. Komik jenis ini fokus pada satu fokus pembahasan saja, seperti reaksi terhadap berbagai peristiwa atau topik terkini. Selain itu, komik ini biasanya diterbitkan di berbagai majalah dan surat kabar anak, (2) Buku komik, biasanya dikemas dalam bentuk buku dengan masing-masing buku hanya berisi satu cerita lengkap. Komik ini diterbitkan dalam rangkaian komik yang menampilkan cerita

berkelanjutan, namun ada pula yang tidak, (3) Komik karikatur, jenis komik ini berbentuk satu iklan saja, namun ada juga yang menggabungkan beberapa gambar dan teks. Komik seperti ini biasanya bersifat humor dan mampu menciptakan makna sehingga membantu pembaca memahami maksud dan tujuannya (Siregar et al., 2021).

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, (Fitri, 2023) mengatakan bahwa ada beberapa jenis-jenis *e-comic* sebagai berikut : (1) Komik Novel (*Graphic Novel*) biasanya memuat cerita lebih panjang yang memerlukan tingkat pemikiran nyata dan lebih matang bagi pembacanya, (2) Komik Potongan (*Comic Strip*) komik potong yang artinya gambar disusun atau diurutkan menjadi cerita pendek. Namun, isi ceritanya tetap dan tidak hanya harus sampai disitu saja, tetapi bisa juga berupa cerita yang dilanjutkan atau diserialkan, (3) Komik Tahunan (*Comic Annual*) komik diterbitkan oleh pencipta komik setiap tahun atau sebulan sekali, (4) Album Komik (*Comic Album*) penggemar membaca komik, baik komik karikatur maupun komik strip dapat dikumpulkan atau dapat mengkoleksi beberapa karya dari media. Sumber tempat hasil pengumpulan dapat dikumpulkan dan dirangkum dengan jelas dalam album.

Hal ini sejalan dengan (Nurulnafi Elmuthmainah, 2023) yang mengungkapkan bahwa jenis komik berdasarkan bentuknya terbagi menjadi tiga yaitu : (1) Komik Strip (*Comic Strips*) jenis komik yang biasanya diterbitkan dalam surat kabar atau majalah dengan cerita yang lebih pendek dibandingkan dengan komik buku, (2) Novel Grafis (*Graphic Novel*) komik dengan tema yang lebih serius, panjang ceritanya hampir setara dengan novel dan ditujukan untuk pembaca dewasa

bukan anak-anak, (3) Komik Online (*Web Comic*) komik yang dipublikasikan melalui media internet.

Berdasarkan pemaparan teori di atas dapat disintesis bahwa bahan ajar *e-comic* creator merupakan buku bacaan berupa gambar kartun berteks dan cerita gambar yang disajikan secara digital dapat menjadi sarana efektif untuk mengajak peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan. Bahan ajar *e-comic* seperti ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

2. Aplikasi *Pixton*

a. Pengertian *Pixton*

Pixton merupakan platform web yang memudahkan peserta didik dalam membuat komik secara online tanpa perlu menginstal apapun dikomputer. Platform ini menyederhanakan proses pemilihan karakter dan skenario, sehingga pengguna dapat dengan mudah memasukan gelumbung ucapan untuk mengembangkan cerita (Muffarochah, 2022). Hal ini didukung oleh (Zega, 2024) menyatakan bahwa *pixton* adalah aplikasi komik online yang tersedia gratis dan ditujukan bagi para pendidik, pelajar dan berbagai kelompok. *Pixton* dirancang untuk menciptakan berbagai komik digital menarik yang berfungsi sebagai media hiburan sekaligus sumber belajar (Meilani, 2021).

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Ika & Wiratsiwi (2022), menunjukkan bahwa aplikasi *pixton* menyediakan alat yang memungkinkan pengguna untuk memilih karakter, ekspresi wajah, background, gerakan tubuh serta gelembung teks yang semuanya dapat dikendalikan dengan klik dan seret. Hal ini didukung oleh (Qamari, 2024) mengemukakan bahwa *pixton* merupakan sebuah aplikasi yang

dibangun untuk berkreaitivitas dengan mudah, termasuk bagi para pendidik yang ingin membuat bahan ajar komik interaktif untuk menarik minat peserta didik dalam belajar.

b. Karakteristik *Pixton*

Aplikasi *pixton* memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) template dan scene yang dapat dipilih : aplikasi ini menyediakan beragam template yang dapat dipilih tanpa harus membuatnya dari awal. Hal ini memungkinkan pengguna dengan mudah dan cepat membuat komik untuk tujuan pendidikan maupun hiburan, (2) fleksibilitas untuk pendidikan : fitur-fitur di dalamnya memudahkan pembuatan komik yang mendukung pembelajaran. Guru dapat menggunakan *pixton* untuk membuat materi ajar dalam bentuk komik atau mendorong peserta didik untuk membuat komik sebagai tugas, (3) mode pembuatan komik interaktif : pengguna dapat memilih elemen dalam cerita dan mengubahnya sesuai kebutuhan untuk membuat cerita yang lebih personal (Santoso & Syafrida, 2023).

Karakteristik dalam aplikasi *pixton* dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut : (1) fleksibilitas Cerita: dengan *pixton* pengguna dapat membuat berbagai jenis komik, mulai dari komik pendek yang lucu hingga cerita yang lebih panjang dan mendetail, (2) fitur kolaborasi: platform ini mendukung kolaborasi, memungkinkan banyak pengguna bekerja sama untuk membuat komik yang lebih besar, (3) ketersediaan diberbagai platform : *pixton* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop dan tablet, dengan versi berbayar dan gratis yang menawarkan fitur yang berbeda (Utomo, 2022).

c. Fitur-fitur *Pixton*

Dalam aplikasi *pixton* memiliki beberapa tampilan menu awal menurut (Dwi et al., 2024) sebagai berikut :

- 1) *Komik maker* menu ini digunakan untuk membuat komik dari awal dengan menyediakan berbagai panel yang dapat diatur untuk menciptakan alur cerita. Pengguna dapat memilih latar belakang (*background*) beragam dapat disesuaikan dengan tema atau cerita yang ingin disampaikan
- 2) *Avatar maker* digunakan untuk membuat karakter atau tokoh yang akan muncul dalam komik. Pengguna bisa menggunakan banyak pilihan fitur, seperti gaya, pakaian, ekspresi wajah dan pose tubuh
- 3) *Content packs* memberikan akses kepada pengguna untuk menjelajahi berbagai konten yang sudah disediakan oleh aplikasi *pixton*

Pixton sendiri dipilih karena beberapa fitur yang bisa digunakan dalam pembuatan komik. Menurut (Gundo, 2024) beberapa diantaranya adalah :

- 1) *Charcter creator* menciptakan karakter dengan pilihan fitur wajah, pakaian dan aksesoris yang berbeda
- 2) *Balon kata* menyediakan balon percakapan yang dapat menambahkan teks dalam berbagai ukuran font
- 3) *Animasi dan gerakan* karakter diberi efek gerakan seperti berjalan
- 4) *Ekspor dan publikasi* dapat diekspor dalam format gambar atau PDF dan membagikannya ke platform media sosial

d. Kelebihan dan Kekurangan *Pixton*

Pixton merupakan aplikasi pembuat komik yang memungkinkan pengguna untuk membuat komik dengan mudah. Beberapa

kelebihan aplikasi *pixton* antara lain: (1) *pixton* menyediakan berbagai template, latar belakang, dan elemen grafis yang memudahkan pembuatan komik. Pengguna juga dapat memilih tata letak panel dan memiliki keleluasaan dalam mengatur urutan cerita, (2) *pixton* menawarkan banyak pilihan untuk menyesuaikan karakter. Pengguna dapat mengubah ekspresi wajah, pose, pakaian dan latar belakang untuk membuat komik yang benar-benar unik, (3) membuat komik di *pixton* cukup mudah dilakukan dengan fitur *drag-and-drop* yang memungkinkan pengguna membuat cerita dengan menyeret elemen ke kanvas, (4) *pixton* dirancang untuk pengguna dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Antarmuka yang memudahkan siapa saja untuk membuat komik tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi (Umam, 2024).

Pada aplikasi *pixton*, pengguna tidak perlu menulis komik secara manual dengan terlebih dahulu menggambar kemudian membuat cerita naratif. Sebaliknya, pengguna menulis komik dengan cara yang modern sehingga pengguna dapat membuat gambar dan teks dalam posisi atau kondisi yang bebas dan informal (Putri et al., 2023).

Salah satu kelemahan yang ada pada aplikasi *pixton* adalah terbatasnya pilihan fitur yang dapat digunakan dalam membuat komik. Jumlah fitur yang tersedia dalam versi gratis hanya ada sekitar 10 pilihan fitur dasar, seperti karakter, latar belakang dan template kecuali yang dapat diakses dengan biaya tertentu melalui langganan (Firliani & Utami, 2023). Hal ini didukung oleh (Mulyanis et al., 2023) yang menyatakan bahwa masa gratis bagi pengguna pertama aplikasi *pixton* hanya 7 hari (masa uji coba gratis). Setelah itu, tidak lagi memiliki akses

ke beberapa fitur premium kecuali memilih untuk berlangganan versi berbayar.

e. Langkah-langkah Penggunaan *Pixton*

Langkah-langkah dasar pembuatan komik menggunakan situs web *pixton* sebagai berikut : (1) buka alamat www.pixton.com pada laptop yang telah terhubung pada jaringan internet, (2) *log in* ke dalam *pixton* (pembuat komik harus memiliki akun *e-mail* dan kata sandi, jika belum harus membuatnya terlebih dahulu) , (3) setelah *log in*, pilih *basic* pemula, (4) pilih background sesuai yang diinginkan, (5) setelah itu pilih karakter, (6) akan muncul tampilan awal yang terdiri dari background dan karakter, serta disekitar kotak komik terdapat alat untuk mengubah karakter, menambah karakter, mengganti posisi tubuh dan memasukkan properti, (7) pengguna juga dapat memindahkan karakter sesuai dengan kebutuhan, (8) setelah selesai membuat komik, komik dapat disimpan atau didownload (Tambunan, 2024).

Cara membuat *e-comic* menggunakan aplikasi atau web *pixton* yaitu : (1) registrasi dan akses : guru dan peserta didik perlu mendaftar terlebih dahulu di *pixton*. Platform ini sering kali tersedia melalui langganan sekolah atau dapat diakses secara individu, (2) pilih template : *pixton* menawarkan berbagai macam template komik yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan, (3) sesuaikan karakter dan latar : pengguna dapat memilih dan menyesuaikan karakter, mengatur latar belakang dan elemen cerita lainnya, (4) tambahkan teks dan dialog : peserta didik dapat menyempurnakan alur cerita dengan menambahkan teks, dialog dan keterangan, (5) publikasikan dan bagikan : setelah

komik selesai dapat mempublikasikannya di platform *pixton* dan membagikannya kepada guru atau teman sekelas (Sabarudin et al., 2024).

3. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Penelitian yang akan diteliti pada media pembelajaran *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya dengan Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan meneliti dan merangsang rasa keingintahuannya untuk mempelajari fenomena-fenomena yang terjadi disekitarnya (Sugih, S. N., et al 2023).

Materi ini membahas tentang kekayaan budaya Indonesia yang merupakan harta karun tak tergantikan, warisan budaya yang dapat memberikan inspirasi, jati diri dan kebanggaan bagi seluruh bangsa kita. Pada materi kekayaan budaya Indonesia ini di dalamnya terdapat pakaian adat, makanan khas, rumah adat, tarian adat, lagu daerah dan senjata tradisional.

Kurikulum Merdeka memperkenalkan konsep Capaian Pembelajaran (CP) yang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih fokus pada pengembangan kemampuan peserta didik. Dalam penerapannya, CP dijabarkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) yang lebih detail. Berbeda dengan pendekatan sebelumnya, TP pada kurikulum Merdeka disederhanakan, hanya mengandalkan dua komponen utama yaitu *Audience* (peserta didik) dan *Behavior* (pencapaian atau tindakan yang diharapkan), tanpa

menggunakan 4 komponen ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*).

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase B

Capaian Pembelajaran Fase B	
Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide / menalar, melakukan investigasi / penyelidikan / percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.	

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	
Pemahaman IPAS (Alam dan Sosial)	Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini

Alur Tujuan Pembelajaran
Mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini

Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik dapat menganalisis berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan benar 2. Peserta didik dapat menilai pentingnya sikap saling menghargai keberagaman budaya di kehidupan sehari-hari dengan benar

Berdasarkan teori kekayaan budaya Indonesia dan pemanfaatan aplikasi *pixton*, dapat disintesis bahwa aplikasi *pixton* merupakan komik digital kreatif yang berfungsi sebagai sarana efektif untuk melestarikan, mengajarkan dan mengomunikasikan kekayaan budaya bangsa. Melalui fitur pembuatan komik yang interaktif, *pixton* memungkinkan pengguna untuk mengemas nilai-nilai budaya Indonesia seperti kearifan lokal dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, khususnya anak sekolah dasar.

B. Hasil Penelitian Relavan

Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti lain dan relavan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Soleh & Agustin, 2020)

“Pengembangan *E-Comic* sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas IV pada Materi Pecahan” mengatakan bahwa pengolahan data berupa angket validasi dari ahli materi, ahli media, guru matematika serta angket respon peserta didik. Rata-rata hasil presentase validasi ahli media mencapai 86,17% yang dikategorikan (sangat layak). Hasil validasi guru matematika menunjukkan angka presentase kelayakan *e-comic* mencapai 87,95% yang dikategorikan (sangat layak). Data hasil uji coba respon siswa terhadap kemenarikan media *e-comic*, rata-rata hasil tersebut mencapai 85,83% yang dikategorikan (sangat menarik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-comic* telah memenuhi kriteria kelayakan dan kemenarikan, sehingga media sangat layak digunakan di sekolah dasar kelas IV SD.

2. Penelitian lainnya oleh (Laksmi & Suniasih, 2021) “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA” menunjukkan bahwa pengolahan data berupa angket validasi dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran serta ahli media pembelajaran. Hasil validasi pada ahli isi pembelajaran dengan presentase sebesar 97% berada pada kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran dengan presentase 97% berada pada kualifikasi sangat baik dan ahli media pembelajaran dengan presentase sebesar 100% berada pada

kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis problem based learning layak digunakan dalam muatan IPA materi siklus air.

3. Penelitian (Dasi & Putra, 2022) “Pengembangan Pembelajaran *EKomik* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD” mengungkapkan bahwa pengolahan data dilakukan hasil uji para ahli dan uji coba peserta didik. Hasil persentase tingkat kelayakan media pembelajaran ekomik berdasarkan penilaian ahli isi sebesar 97,91% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran sebesar 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil uji coba perorangan sebesar 94,33% dengan kualifikasi sangat baik serta hasil uji coba kelompok kecil sebesar 93% dengan kualifikasi sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *e-komik* berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPA materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V.

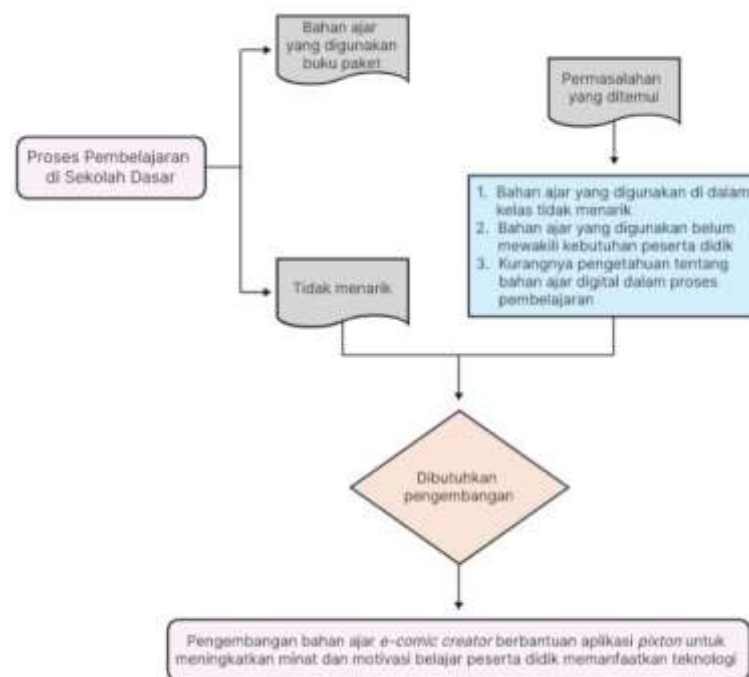
C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi yang semakin maju dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, namun banyak guru yang belum bisa memanfaatkannya, sehingga perlu dikembangkan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton*.

Bahan ajar *e-comic* dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif dan antusias dalam proses pembelajaran. Melalui *pixton*, guru

dapat membuat komik digital yang tidak hanya menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep serta membangun motivasi dan semangat belajar yang lebih tinggi.

Dengan kata lain inovasi pembuatan bahan ajar komik digital dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, pengklasifikasian materi dan media sebagai bahan ajar memerlukan uji validasi oleh ahli materi dan media, sehingga dapat dicermati alur kerangka berpikir yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Alur Kerangka Berpikir

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* yang bisa diakses dalam bentuk web pada sebuah proses kegiatan mengajar di kelas IV Sekolah Dasar Negeri

Cogreg 02 dengan materi kekayaan budaya indonesia. Bahan ajar *ecomic* dapat membantu guru untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menarik, aktif dan efektif.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

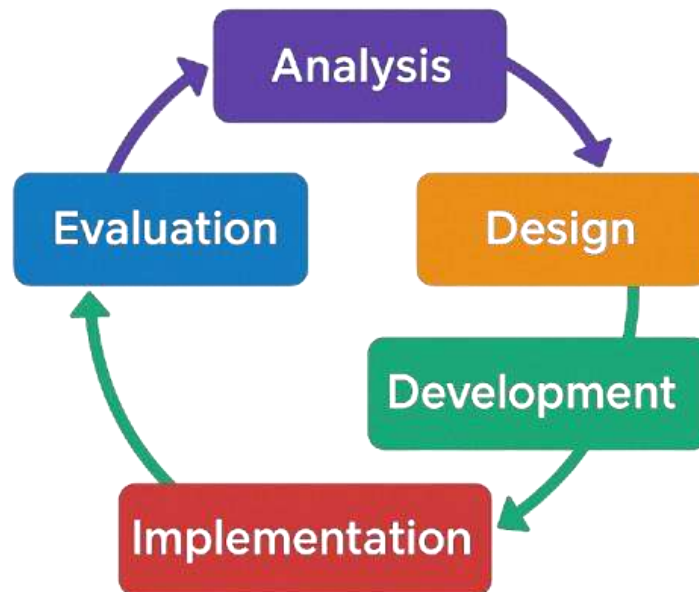
1. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Research and development (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ini dipilih karena tahapan pengembangan ADDIE sederhana dan mudah diimplementasikan ke dalam pengembangan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah penerapan e-comic menggunakan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

2. Prosedur Penelitian

Pengembangan bahan ajar *e-comic* merupakan komik digital berbasis *pixton* yang memuat proses pembelajaran di kelas 4 SDN Cogra 02 menjadi lebih menarik, kreatif dan inovatif. Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Langkah-langkah

lengkap model penelitian media pembelajaran e-comic berbasis *pixton* sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan (*needs analysis*), identifikasi masalah (*needs*) dan melakukan analisis masalah (*task analysis*).

b. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini dirancang komponen-komponen sistem pembelajaran. Hal ini meliputi pengembangan tujuan pembelajaran, perancangan materi, penyusunan tes, penentuan strategi pembelajaran dan bahan yang diperlukan serta mempertimbangkan sumber pendukung lain dalam pelaksanaannya.

1) Pemilihan materi dan desain

2) Membuat desain produk

3) Menggunakan software untuk pembuatan *e-comic*

c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Langkah penting selama tahap pengembangan adalah pengujian sebelum implementasi. Selama tahap pengujian, para ahli ilmiah yang diperlukan dilibatkan untuk memastikan bahwa produk berkembang sesuai harapan.

d. *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi merupakan langkah konkrit menuju implementasi sistem atau produk pembelajaran yang dikembangkan. Artinya pada tahap ini produk yang dikembangkan disesuaikan untuk memenuhi peran atau fungsinya dan untuk diimplementasikan, implementasi produk diterapkan pada tujuan nyata.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses menentukan apakah suatu sistem pembelajaran atau produk yang dikembangkan berhasil dan memenuhi harapan awal. Evaluasi yang dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk mengisi angket yang bertujuan untuk memberikan tanggapan yang nantinya akan sangat berguna dalam upaya pengembangan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan.

3. Tahapan Pengembangan

a. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru serta peserta didik kelas IV di SDN Cogreg

02. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan dengan mempelajari kondisi pembelajaran di kelas yang mencakup pelaksanaan pembelajaran, metode yang digunakan, sumber belajar, media pembelajaran yang diterapkan serta karakteristik peserta didik dalam mempelajari materi tentang kekayaan budaya Indonesia.

Hasil analisis mengungkapkan bahwa guru masih menerapkan metode tradisional dalam menyampaikan materi, sementara peserta didik cenderung lebih pasif. Sumber belajar yang digunakan, seperti buku siswa dan buku guru masih tergolong sederhana serta media yang digunakan berupa benda konkret yang dapat dilihat secara langsung. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik, dapat menarik perhatian, membangkitkan semangat serta memotivasi dalam proses belajar.

b. Tahap *Design* (Merancang)

Tahap perancangan ini merupakan hasil dari tahap analisi yang bertujuan untuk merancang sebuah produk. Setelah melalui tahap perancangan, produk tersebut akan dikembangkan dalam bentuk media komik digital dengan bantuan aplikasi *pixton* yang berisi materi kekayaan budaya indonesi, yaitu :

- 1) Menyesuaikan materi pembelajaran dengan kompetensi awal (KA) yang dimiliki oleh peserta didik

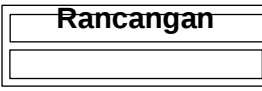
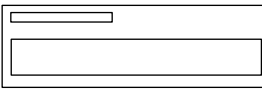
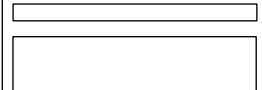
- 2) Merancang desain media komik menggunakan aplikasi *pixton* dengan menggabungkan elemen gambar, warna dan teks yang tersedia, sehingga menghasilkan komik digital yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 3) Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta didik melalui penggunaan bahasa yang tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Format komik digital berbantuan *pixton*

Tabel 3.1 Rancangan Komik Digital Pixton

No	Tampilan	Deskripsi
1	Cover atau sampul	Memuat konten judul komik kekayaan budaya indonesia dan nama pembuat
2	Prolog	Memuat isi tentang materi yang ada di dalamnya
3	Pengenalan Tokoh	Berisi pengenalan yang muncul dalam komik
4	Isi (Halaman Utama)	Halaman utama menyajikan materi mengenai <i>kekayaan budaya indonesia</i> yang digambarkan dengan dialog antar tokoh yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari
5	Pertanyaan pada komik	Memuat pertanyaan mengenai komik pada materi <i>kekayaan budaya indonesia</i>

Story Board e-comic berbantuan aplikasi *pixton* materi

Kekayaan Budaya Indonesia		
Bagian	Rancangan	Keterangan
Panel 1		1. Judul materi "Melestarikan Budaya Sunda"
Panel 2		2. Nama penyusun Pengenalan tokoh
Panel 3	Ilustrasi : 4 siswa dan 1 guru sedang berada di depan sekolah Narasi : Pukul 07.00 bel berbunyi, siswa-siswi SDN Cogreg 02 memasuki kelas masing-masing Ilustrasi : siswa sedang berjalan menuju kelas	
Panel 4	Narasi : Suasana kelas IV itu tidak seperti biasanya, suara riuh terdengar dari luar ruangan. Ada yang tertawa keras, ada yang saling bercanda, bahkan beberapa siswa berlarian di antara bangku Ilustrasi : siswa sedang bercanda dan berbicara	
		

Panel 5 Narasi : Tidak ada yang memperhatikan waktu, hingga tiba-tiba suara langkah kaki terdengar dari arah

pintu. Pak Budi datang untuk memasuki kelas

Ilustrasi : Pak Budi berjakan menuju kelas

Panel 6 Narasi : Begitu melihat keadaan kelas

yang kacau, Pak Budi berdiri melihat siswanya satu persatu

Ilustrasi : Pak Budi memegang buku pelajaran dan berbicara kepada muridnya

Dialog : “Pagi, anak-anak! Hari ini kita akan belajar tentang budaya Sunda di Jawa Barat”

Panel 7 Narasi : Anak-anak tampak semangat kepada Pak

Budi

Dialog :

Lia : “Wah, seru! Budaya Sunda itu apa aja, Pak?”

Pak Budi : “Yuk, kita bahas satu per satu!”

Panel 8 Ilustrasi : Pak Budi menjelaskan

tentang pakaian adat Sunda

Dialog : “Ini pakaian adat Sunda. Laki

laki pakai pangsi, perempuan pakai kebaya Sunda”

Panel 9 Ilustrasi : Rio bertanya kepada Pak

Budi

Dialog

Rio : “Wah, keren! Mirip yang dipakai saat upacara adat ya, Pak?”

Pak Budi : “Betul, Rio! Biasanya dipakai saat acara resmi atau tradisional”

Panel 10 Ilustrasi : Pak Budi menjelaskan tentang makanan khas daerah

Dialog : “Ini nasi liwet, karedok, dan peuyeum. Makanan khas Sunda yang enak dan sehat!”

Panel 11 Ilustrasi : Pak Budi menjelaskan kepada muridnya

Dialog :

Rio : “Aduh, jadi lapar, Pak!”

Pak Budi : “Nanti kita bahas kuliner Sunda lebih banyak ya anak-anak”

Panel 12 Ilustrasi : Pak Budi memperlihatkan rumah adat Sunda

Dialog : “Ini rumah adat Sunda,
namanya Imah Julang Ngapak.
Atapnya seperti sayap burung”

Panel 13

Ilustrasi : Dira bertanya kepada Pak

Budi

Dialog :

Dira : “Rumahnya unik banget ya, Pak!

Pak Budi : “Ya, Arsitekturnya
menyesuaikan alam sekitar dan
budaya lokal”

Panel 14 Ilustrasi : Pak Budi menjelaskan alat musik tradisional adat
Sunda

Dialog : “Ini namanya Angklung,
Angklung terbuat dari bambu
anakanak”

Panel 15

Ilustrasi : Lia memberitahu kepada Pak
Budi

Dialog :

Lia : “Kami pernah bermain Angklung

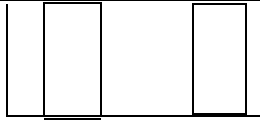
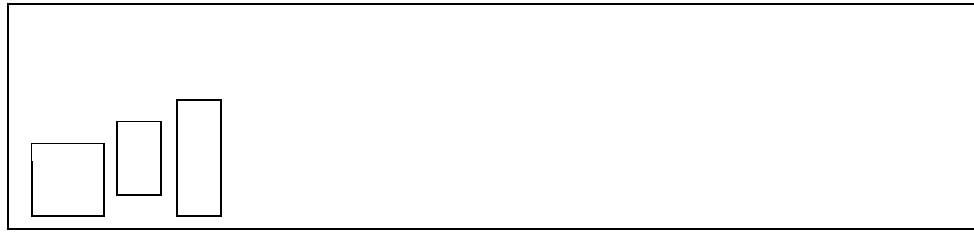
waktu pentas seni!”

Pak Budi : “Bagus! Itu salah satu cara
menjaga budaya”

Panel 16

Ilustrasi : Pak Budi menjelaskan tarian
tradisional

			Dialog “Tarian tradisio Sunda adalah Jaipon Geraka penuh seman
Panel 17			Ilustras Budi be kepada muridn Dialog “Kalian budaya Sunda upacar seperti Taun?
Panel 18			Ilustras bertany kepada Budi D Zai : Taun i apa,

		Pak B "Itu u panen bentuk syukur kepada Tuhan"
Panel 19		Ilustras Budi menjel Dialog "Meles budaya adalah menjag bangsa Mulai menge lalu mencir
Panel 20		Ilustras Budi bertany kepada muridn Dialog Pak Bu "Apaka materi cukup dipaha anak-a Lia : "C Pak!" Zai : "Terim banyak

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, pengembangan bertujuan untuk merealisasikan rancangan produk yang telah disusun pada tahap desain, sehingga menghasilkan bahan ajar *e-comic* berbasis *pixton* untuk materi pelajaran IPAS mengenai kekayaan budaya Indonesia yang di dalamnya terdapat percakapan antar tokoh yang membahas topik tersebut. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli

bahasa dan ahli materi yang diikuti dengan revisi untuk memperbaiki produk agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan media ini layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Berikut adalah nama validator dan hasil uji validitas dalam pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton*.

Tabel 3.2 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi / Lembaga
1	M. Iqbal Suriansyah, M. Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	M. Firman Al-Fahad, M. Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Dr. Tustiyana Windiyani, M. Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
4	Budiawan, S. Pd.	Ahli Materi	SDN Cogreg 02

d. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini merupakan langkah yang dilakukan untuk mengimplementasikan desain pembelajaran yang telah dibuat yaitu bahan aja *e-comic* berbantuan *pixton* untuk materi IPAS tentang kekayaan budaya indonesia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui reaksi yang timbul serta kelayakan kualitas pembelajaran yang mencakup keefektifan, daya tarik dan antusiasme peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan bagian akhir dari proses pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini, peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui respons terhadap media komik yang telah digunakan. Hasil angket tersebut menjadi masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran di masa mendatang serta

B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cogreg 02 pada kelas IV yang beralamat Jl. Raya Cogreg RT 02 / RW 02, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Berikut parafrase dari kalimat tersebut. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena kendala yang dihadapi dalam media pembelajaran dan kurangnya ketersediaan alat bantu yang disediakan oleh pihak sekolah. **2.**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2024, masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari oservasi pendahuluan sampai dengan penyusunan skripsi. Di bawah ini disajikan tabel jadwal kegiatan penelitian sebagai berikut.

No	Kegiatan	Bulan																							
		Okt (2024)				Nov (2024)				Des (2024)				Jan (2024)				Feb - Mar (2025)				Apr – Mei (2025)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi																								
2	Penyusunan Proposal																								
3	Seminar Proposal																								
4	Perbaikan Proposal																								
5	Penyusunan Bahan Ajar E-comic																								
6	Validasi Bahan Ajar																								

1. Observasi

Tabel 3.4 Lembar Observasi

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Peserta didik menggunakan buku tema dalam pembelajaran		
2	Peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif		
3	Media yang digunakan dapat membuat peserta didik bosan		
4	Peserta didik menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi		
5	Peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi		
6	Fasilitas di sekolah memadai untuk menggunakan media interaktif		
7	Peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran		

Wawancara merupakan sebuah percakapan yang terjadi melalui penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Tabel 3.5 Lembar Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja media yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas?	
2	Apakah ada media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video dan aplikasi atau lebih banyak menggunakan alat fisik seperti buku dan alat peraga?	
3	Pihak sekolah apakah menyediakan fasilitas yang cukup untuk penggunaan media pembelajaran interaktif (seperti proyektor, internet atau komputer)?	
4	Apakah merasa kesulitan mengajar di dalam kelas dalam pembelajaran?	
5	Apakah guru sudah pernah menggunakan aplikasi <i>pixton</i> ?	
6	Apakah ada salah satu media tertentu yang sangat diminati oleh peserta didik?	
7	Apakah media yang digunakan dapat melibatkan seluruh peserta didik dengan gaya belajar yang berbedabeda?	

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang menyajikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau jawaban tertulis. Angket penelitian media pembelajaran *e-comic* disebarkan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik.

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencatat data historis. Kegiatan proses penelitian mulai dari observasi hari pertama hingga tahap akhir implementasi produk dalam bentuk foto

D. Instrumen Penelitian

Pada instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data informasi pada produk yang akan dikembangkan. Instrumen pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah Butir
1	Desain	a. Gambar yang disajikan jelas	1	4
		b. Ketepatan dalam pemilihan karakter tokoh	2	
		c. Background yang sesuai dengan cerita	3	
		d. Ketepatan mengatur posisi dalam setiap gerakan	4	
2	Desain teks	a. Menggunakan warna yang sesuai dalam teks	5	3
		b. Balon teks sesuai dengan gaya percakapan	6	
		c. Huruf yang dipilih mudah dibaca	7	
3	Kemudahan penggunaan	a. Mudah digunakan dari kalangan usia	8	3
		b. Dapat diakses kapan saja dan dimana saja	9	
		c. Mudah dalam penggunaan situs web diberbagai perangkat	10	

Sumber : Gundo (2024)

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah Butir
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	a. Penggunaan ejaan sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (<i>PUEBI</i>)	1	3
		b. Huruf kapital digunakan sesuai dengan aturan	2	
		c. Penggunaan tanda baca sesuai fungsi	3	

2	Kejelasan dan keterbacaan bahasa	a. Bahasa yang digunakan jelas sehingga mudah dipahami	4	4
		b. Teks mudah dibaca dengan lafal yang sesuai	5	
		c. Kosakata yang digunakan umum bagi peserta didik	6	
		d. Kalimat tidak terlalu panjang	7	
3	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	a. Bahasa sesuai dengan usia peserta didik	8	3
		b. Penggunaan kata disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik	9	
		c. Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik minat peserta didik	10	

Sumber : Khotimah et al., (2021)

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah Butir
1	Kesesuaian materi	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	4
		b. Pembahasan materi tidak melenceng dari pokok bahasan	2	
		c. Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari	3	
		d. Tingkat kesulitan materi sesuai kemampuan	4	
2	Kelayakan materi	a. Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5	3
		b. Materi mudah dipahami oleh peserta didik	6	
		c. Materi yang disajikan mengandung informasi yang benar	7	
3	Daya tarik materi	a. Desain materi menarik perhatian peserta didik	8	3
		b. Materi mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	9	

	c. Materi memotivasi peserta didik untuk terus belajar	10	
--	--	----	--

Sumber : Winata et al., (2020)

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	<i>E-comic</i> memiliki tampilan visual yang menarik perhatian peserta didik					
2	Ilustrasi dan tokoh dalam <i>e-comic</i> membantu untuk menjelaskan materi					
3	Isi materi dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara sederhana					
4	Bahasa yang digunakan dalam <i>ecomic</i> mudah dipahami oleh peserta didik					
5	Media <i>e-comic</i> dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran selain buku paket					
6	Peserta didik lebih semangat belajar saat menggunakan media <i>e-comic</i>					
7	Penggunaan <i>e-comic</i> melatih pemahaman visual dan membaca peserta didik					
8	Tata letak dan urutan halaman <i>ecomic</i> tersusun dengan baik dan tidak membingungkan					
9	<i>E-comic</i> mudah digunakan oleh guru dan peserta didik					
10	<i>E-comic</i> menyampaikan nilai-nilai budaya yang positif					

Sumber : Fahmudita (2024)

Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	<i>E-comic</i> memiliki tampilan yang menarik dan penuh warna					
2	Alur cerita dalam <i>e-comic</i> mudah dipahami					
3	Contoh dalam <i>e-comic</i> mudah dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari					

4	Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> jelas dan tidak membingungkan					
5	<i>E-comic</i> membantu dalam memahami materi					
6	Belajar menggunakan <i>e-comic</i> tidak membuat bosan					
7	Tokoh dalam <i>e-comic</i> menarik dan mudah dikenali					
8	Memotivasi untuk belajar					
9	Percakapan dalam <i>e-comic</i> menyenangkan untuk dibaca					
10	Saya merasa senang saat belajar menggunakan <i>e-comic</i>					

Sumber : Aini et al., (2023)

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Data kualitatif ini berfokus pada hasil deskriptif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, masukan dan saran yang dikumpulkan dan sudah dilaksanakan. Data yang terkumpul kemudian diinterpretasikan dan dianalisis secara menyeluruh untuk menjelaskan situasi atau kondisi yang terjadi.

2. Teknik Kuantitatif

Pada data kuantitatif, peneliti menggunakan dua teknik, pertama adalah angket dari ahli media, ahli bahasa dan ahli narasumber serta yang kedua adalah tanggapan peserta didik sebagai sumber data mengenai efektivitas dan kelayakan penggunaan media *e-comic* yang telah berkembang. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam analisis kuantitatif ini :

a. Angket Validasi

Kelayakan media *e-comic* berbantuan *pixton* pada muatan pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia diperoleh

dari penilaian hasil dari ahli validasi media, bahasa dan ahli validasi materi. Perhitungan data validitas media *e-comic* di analisis menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli

No	Keterangan	Kode	Nilai Skor
1	Sangat Sesuai	(SS)	5
2	Sesuai	(S)	4
3	Kurang Sesuai	(SK)	3
4	Tidak Sesuai	(TS)	2
5	Sangat Tidak Sesuai	(STS)	1

Sumber : Sugiyono (2017)

Hasil yang diperoleh dari validasi tercantum pada lembar validasi ahli dan akan dianalisa menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh kemudian digunakan sebagai kriteria interpretasi skor Likert untuk menarik kesimpulan tentang kelayakan bahan ajar *e-comic* berbantuan *pixton*. Kriteria skala Likert yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Kelayakan

No	Presentase	Kriteria
1	81 % – 100 %	Sangat Layak
2	61 % - 80 %	Layak
3	41 % - 60 %	Cukup Layak
4	21 % - 40 %	Tidak Layak
5	1 % - 20 %	Sangat Tidak Layak

Sumber : Riduwan & Akdon (20220)

b. Angket Respon Guru Peserta Didik

Untuk mengetahui tanggapan peserta didik dalam penggunaan media *e-comic* berbantuan *pixton* pada muatan IPAS

materi kekayaan budaya indonesia. Analisis data angket respon peserta didik pada media *e-comic* ini dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.13 Perskoran Pada Angket Guru dan Peserta Didik

Pilih Jawaban	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Tidak Sesuai	2
Kurang Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

Sumber : Sari (2021)

Hasil angket guru dan peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil presentasi digunakan sebagai kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert untuk menghasilkan kesimpulan terkait bagaimana guru dan peserta didik dapat merespons *e-comic* berbantuan *pixton*. Kriteria skala likert ialah sebagai berikut :

Tabel 3.14 Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100 %	Sangat Sesuai
61 – 80 %	Sesuai
41 – 60 %	Kurang Sesuai
21 – 40 %	Tidak Sesuai
0 – 20 %	Sangat Tidak Sesuai

Sumber : Marzuki et al., (2023)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan media komik dalam pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia untuk peserta didik SD berbantuan aplikasi *pixton* ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah yang digunakan dalam membuat bahan ajar komik dengan model ADDIE terdiri dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Desain* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal, analisis kebutuhan dilakukan untuk merancang pengembangan bahan ajar *e-comic* dengan bantuan aplikasi *pixton* tentang materi kekayaan budaya Indonesia. Berbagai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran diidentifikasi dalam analisis ini. Untuk memperoleh data yang relevan, dilakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Cogreg 02 melalui beberapa tahapan berikut :

a. Analisis Kurikulum.

SDN Cogreg 02 menggunakan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum ini memberikan guru dan peserta didik kebebasan untuk memilih materi sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk

berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan memaksimalkan kemampuan kreatif mereka.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, media yang digunakan terbatas pada buku siswa dan buku guru. Selain itu, fasilitas di sekolah masih kurang memadai. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran lebih diarahkan agar peserta didik dapat aktif terlibat, khususnya melalui penggunaan bahan ajar *e-comic* yang didukung oleh aplikasi *pixton* dalam materi kekayaan budaya Indonesia.

b. Analisis Peserta Didik

Hasil observasi di kelas IV SDN Cogreg 02 menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan media berupa buku cetak dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik menginginkan penggunaan media yang lebih interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi digital. Dengan keterbatasan media tersebut, peserta didik cenderung merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam menyerap materi pelajaran. Menurut pandangan peserta didik, penerapan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu penggunaan waktu belajar menjadi lebih efektif

c. Analisis Guru

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Cogreg 02 terkait pelaksanaan pembelajaran, diketahui bahwa pemanfaatan bahan ajar digital masih belum berjalan secara maksimal. Guru menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menyalin isi dari buku paket ke papan tulis, kemudian menjelaskannya melalui

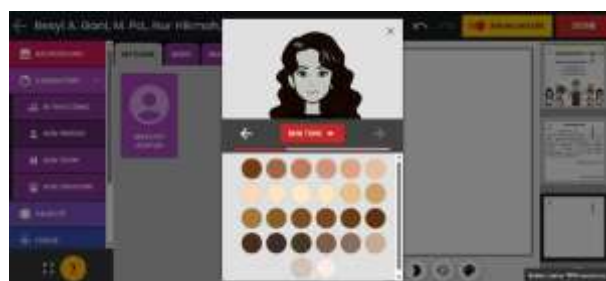
metode ceramah. Keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah memengaruhi daya tarik pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik dan mudah kehilangan fokus.

2. Tahap *Desain* (Rancangan)

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan produk bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *pixton*. Peneliti membuat rancangan ini dengan menyesuaikan isi materi dan tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk membuat naskah komik digital yang akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Pada tahap desain ini, prosesnya dilakukan melalui beberapa langkah yang memanfaatkan penggunaan aplikasi *pixton*, yaitu :

- a. Langkah pertama yang dilakukan setelah naskah komik selesai disusun dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran adalah merancang desain karakter komik dengan menggunakan fitur yang tersedia dalam aplikasi *pixton*



- b. Langkah kedua adalah membuat cover dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter komik yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti



- c. Langkah ketiga adalah menyusun percakapan antar tokoh sesuai dengan isi materi yang telah ditentukan



- d. Langkah keempat adalah tahap publikasi, di mana komik diubah menjadi media pembelajaran digital berbantuan aplikasi *pixton* dan dibagikan dalam bentuk tautan agar dapat diakses oleh peserta didik



Tabel 4.1 Hasil Rancangan Komik

No	Bagian Komik	Keterangan
1	Cover dan Identitas komik	- Berisikan judul komik yaitu "Kekayaan Budaya Indonesia" - Gambar cover sesuai dengan materi

4	 Isi cerita komik	- Bagian komik
---	---	----------------

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah seluruh tahapan perancangan produk komik digital dengan bantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia selesai disusun, peneliti melanjutkan ke tahap validasi. Proses validasi ini melibatkan ahli media (M. Iqbal Suriansyah, M. Kom), ahli materi (Dr. Tustiyana Windiyani, M. Pd), dan ahli bahasa (M. Firman Al-Fahad, M. Pd) untuk menilai kualitas dan kelayakan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* sebelum digunakan dalam uji coba pembelajaran pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 4.2 Produk yang sudah di Validasi

	PETUNJUK URUTAN MEMBACA Bacalah komik ini dengan baik agar dapat memahami isi pada komik. Urutan percakapan disusun untuk mengikuti alur berpikir, sehingga pembacaan yang teratur akan membantu untuk menangkap isi pesan dengan menyenangkan. "Selamat Membaca"
---	---

PROLOG

Sekolah Dasar di Jawa Barat, ada seorang guru yang ramah dan penuh semangat yang bernama Pak Budi. Ia mengajak keempat muridnya yaitu Lia, Zai, Rio, dan Dira untuk mengenal lebih dekat kekayaan budaya Sunda. Melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di kelas, mereka bersama-sama menjelajahi beragam adat istiadat, pakaian tradisional, makanan khas, rumah adat, alat musik, hingga tarian dan upacara adat Sunda yang bermakna. Petualangan mereka bukan sekadar belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya.

Pengenalan Tokoh



Pukul 07.00 WIB bel berbunyi, siswa SDN Cogreg 02 memasuki kelas masing-masing.



Suasana kelas IV pagi itu tidak seperti biasanya, suasana riuh terdengar dari luar ruangan. Ada yang tertawa keras, ada yang saling bercanda, bahkan beberapa siswa berlarian di antara bangku.



Tidak ada yang memperhatikan waktu, hingga tiba-tiba suara langkah kaki terdengar dari arah pintu. Pak Budi datang untuk memasuki kelas.



Begitu melihat keadaan kelas yang kacau, Pak Budi berdiri melihat siswanya satu persatu.



Anak-anak tampak semangat







a. Deskripsi Validasi Ahli

Validasi oleh para ahli pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari validator untuk menilai sejauh mana kelayakan bahan ajar yang akan diuji coba oleh peneliti. Melalui proses ini, peneliti dapat memperoleh berbagai masukan dan saran dari para ahli terhadap bahan ajar komik digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *pixton*.

Ahli validator dilakukan oleh empat validator yaitu terdiri dari satu orang validasi ahli dari Prodi Ilmu Komputer (FMIPA) Universitas

Pakuan, satu orang ahli dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pakuan, satu orang ahli dari Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia (PBSI) Universitas Pakuan dan satu orang ahli dari SDN Cogreg 02.

Para ahli validator diberikan angket untuk menilai serta memberikan saran terhadap bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi *pixton*. Proses validasi dilakukan dua kali hingga bahan ajar yang dibuat dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji validasi terhadap bahan ajar e-komik dengan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia dapat disajikan sebagai berikut:

1) Ahli Media

Proses validasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi, masukan, dan kritik yang bertujuan agar bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan oleh peneliti dapat mencapai kualitas yang lebih optimal. Dalam pengembangan ini, ahli media yang berperan adalah M. Iqbal Suriansyah, M. Kom., seorang dosen dari Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pakuan. Berikut adalah hasil validasi yang diberikan oleh ahli media tersebut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
Desain		
1	Gambar yang disajikan jelas	4
2	Ketepatan dalam pemilihan karakter tokoh	5
3	Background yang sesuai dengan cerita	5
4	Ketepatan mengatur posisi dalam setiap gerakan	5
Desain Teks		
5	Menggunakan warna yang sesuai dalam teks	4
6	Balon teks sesuai dengan gaya percakapan	5
7	Huruf yang dipilih mudah dibaca	5
Kemudahan Penggunaan		
8	Mudah digunakan dari kalangan usia	5
9	Dapat diakses kapan saja dan dimana saja	5
10	Mudah dalam penggunaan situs web berbagai perangkat	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal (Skor Ideal)		50
Persentase		X 100
Rata-rata Total Validitas		96%

Data hasil validasi pertama oleh ahli media terkait bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang dipaparkan yaitu, gambar yang disajikan

jelas, ketepatan dalam pemilihan karakter tokoh, background yang sesuai dengan cerita, ketepatan mengatur posisi dalam setiap gerakan, menggunakan warna yang sesuai dalam teks, balon teks sesuai dengan gaya percakapan, huruf yang dipilih mudah dibaca, mudah digunakan dari kalangan usia, dapat diakses kapan saja dan dimana saja, mudah dalam penggunaan situs web berbagai perangkat.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator media pada tahap pertama ini terhadap pengembangan bahan ajar *ecomic* yang berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia, hasilnya dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket pada bahan ajar ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai 1-5. Jika seluruh pernyataan berkorelasi dengan nilai 5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel validasi tahap 1 yang telah dijelaskan sebelumnya, produk yang sedang dikembangkan masuk dalam kategori "layak" untuk direvisi sesuai dengan kebutuhan. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini sudah memenuhi syarat untuk digunakan di lapangan, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar bahan ajar *e-comic* berbantuan *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia dapat lebih optimal dan dimanfaatkan sepenuhnya oleh peserta didik.

Beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media antara lain berkaitan dengan penulisan judul materi pada cover.

Tabel 4.4 Revisi Penulisan Materi Pada Cover

Sebelum	Sesudah
 Judul huruf kapital semua, ganti warna dan ukuran huruf diperbesar	 Melakukan perbaikan dengan merubah ukuran dan warna

2) Ahli Materi

Ahli materi memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan masukan terhadap pengembangan produk bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia. Dalam pengembangan ini, ahli materi yang terlibat adalah Dr. Tustiyana Windiyani, M. Pd., dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan. Berikut adalah hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi tersebut :

Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai
Kesesuaian materi		
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
2	Pembahasan materi sesuai dengan pokok bahasan	5
No	Pernyataan	Nilai
3	Materi relevan dengan kehidupan	5

4	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
Kelayakan materi		
5	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5
6	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	5
7	Materi yang disajikan mengandung informasi yang benar	5
Daya tarik materi		
8	Desain materi menarik perhatian peserta didik	5
9	Materi mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	5
10	Materi memotivasi peserta didik untuk terus belajar	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal (Skor Ideal)		50
Persentase		X100
Rata-rata Total Validitas		96%

Tabel ini menunjukkan pada tahap pertama validasi ahli materi terhadap bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang bisa dipaparkan sebagai berikut : materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, pembahasan materi sesuai dengan pokok bahasan, materi relevan dengan kehidupan, tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik, materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, materi mudah dipahami oleh peserta didik, materi yang disajikan mengandung informasi yang benar, desain materi menarik perhatian peserta didik, materi mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan materi memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator materi pada tahap pertama ini terhadap pengembangan bahan ajar *e-comic* kelas IV yang berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia, hasilnya dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Angket pada bahan ajar ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai dari 1-5. Jika seluruh pernyataan berkolerasi dengan nilai 5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = 48 \times \frac{100\%}{50}$$

Berdasarkan tabel validasi tahap 1 yang telah dijelaskan sebelumnya, produk yang sedang dikembangkan masuk dalam kategori “layak” untuk direvisi sesuai dengan kebutuhan. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini sudah memenuhi syarat untuk digunakan di lapangan, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar bahan ajar *e-comic* berbantuan *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia dapat lebih optimal dan dimanfaatkan sepenuhnya oleh peserta didik. Beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu melengkapi materi (berupa gambar).

Tabel 4. 6 Revisi menambahkan materi berupa gambar

Sebelum	Sesudah
---------	---------

 Tidak menggunakan gambar ketika penjelasan	 Melakukan perbaikan dengan menambahkan gambar
---	---

3) Ahli Bahasa

Peran ahli bahasa dalam proses pengembangan sangat penting untuk memberikan masukan terkait kebahasaan pada bahan ajar *e-comic*. Dalam pengembangan ini, ahli bahasa yang dilibatkan adalah M. Firman Al-Fahad, M. Pd., dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Pakuan. Adapun hasil validasi yang diberikan oleh ahli bahasa dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
Kesesuaian dengan kaidah bahasa		
1	Penggunaan ejaan sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4
2	Huruf kapital digunakan sesuai dengan aturan	4
3	Penggunaan tanda baca sesuai fungsi	5
Kejelasan dan keterbacaan bahasa		
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga mudah dipahami	5
5	Teks mudah dibaca dengan lafal yang sesuai	5
No	Pernyataan	Nilai

6	Kosakata yang digunakan umum bagi peserta didik	5
7	Kalimat tidak terlalu panjang	5
Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik		
8	Bahasa sesuai dengan usia peserta didik	5
9	Penggunaan kata disesuaikan dengan tingkata pemahaman peserta didik	5
10	Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik minat peserta didik	5
Total Penilaian		48
Skor Maksimal (Skor Ideal)		50
Persentase		X 100
Rata-rata Total Validitas		96%

Tabel ini menunjukkan pada tahap pertama ahli bahasa terhadap bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang bisa dipaparkan yaitu, penggunaan ejaan sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (*PUEBI*), huruf kapital digunakan sesuai dengan aturan, penggunaan tanda baca sesuai fungsi, bahasa yang digunakan jelas sehingga mudah dipahami, teks mudah dibaca dengan lafal yang sesuai, kosakata yang digunakan umum bagi peserta didik, kalimat tidak terlalu panjang, bahasa sesuai dengan usia peserta didik, penggunaan kata disesuaikan dengan tingkata pemahaman peserta didik dan informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik minat peserta didik.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator bahasa pada tahap pertama ini terhadap pengembangan bahan ajar *e-comic* yang berbantuan aplikasi *pixton* di kelas IV, hasilnya dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%$$

Jumlah skor ideal

Angket pada bahan ajar ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai 1-5. Jika seluruh pernyataan berkorelasi dengan nilai 5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel validasi tahap 1 yang telah dijelaskan sebelumnya, produk yang sedang dikembangkan masuk dalam kategori “layak” untuk direvisi sesuai dengan kebutuhan. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini dapat sudah memenuhi syarat untuk digunakan di lapangan, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar bahan ajar *ecomic* berbantuan *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia dapat lebih optimal dan dimanfaatkan oleh peserta didik. Beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu prolog pada materi dan petunjuk urutan membaca.

Tabel 4. 8 Revisi Prolog dan Petunjuk Urutan Membaca

Sebelum	Sesudah
PROLOG (Kekayaan Budaya Indonesia) Indonesia merupakan negara kepulauan yang masing-masing dihuni oleh suku bangsa yang berbeda. Indonesia dikenal sebagai negara kaya keberagaman dengan banyak suku dan adat istiadat yang beraneka ragam. Keberagaman ini mencakup suku, agama, budaya dan adat istiadat. Keberagaman budaya Indonesia meliputi tarian tradisional, makanan tradisional khas daerah, rumah adat dan pakaian tradisional. Difokuskan pada satu provinsi saja	PROLOG Sekolah Dasar di Jawa Barat, ada seorang guru yang ramah dan penuh semangat yang bernama Pak Budi. Ia mengajak keempat muridnya yaitu Lia, Zai, Rio, dan Dira untuk mengenal lebih dekat kekayaan budaya Sunda. Melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di kelas, mereka bersama-sama menjelajahi beragam adat istiadat, pakaian tradisional, makanan khas, rumah adat, alat musik, hingga tarian dan upacara adat Sunda yang bermakna. Petualangan mereka bukan sekadar belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya. Melakukan perbaikan dengan memfokuskan satu provinsi (Jawa Barat)
PETUNJUK URUTAN MEMBACA Bacalah komik ini dengan baik, dimulai dengan bagian ini ke kanan agar dapat memahami isi materi pada komik. Urutan percakapan disusun untuk mengikuti alur berpikir yang sistematis, sehingga pembacaan yang teratur akan membantu untuk menangkap pesan, serta dapat isi materi dengan jelas dan menyenangkan. Selamat membaca dan semoga cinta dalam komik ini membawa wawasan baru bagi kalian! Penulisan sulit untuk dipahami	PETUNJUK URUTAN MEMBACA Bacalah komik ini dengan baik agar dapat memahami isi pada komik. Urutan percakapan disusun untuk mengikuti alur berpikir, sehingga pembacaan yang teratur akan membantu untuk menangkap isi pesan dengan menyenangkan. "Selamat Membaca" Melakukan perbaikan dengan mengubah penulisan

4) Ahli Materi Guru

Dalam proses pengembangan ini, Budiawan, S. Pd., yang memiliki pengalaman mengajar serta keahlian di bidang pendidikan guru sekolah dasar, berperan sebagai ahli materi. Kontribusinya sangat penting dalam memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan bahan ajar. Berikut ini adalah data hasil penilaian yang diberikan oleh Bapak Budiawan sebagai ahli materi :

Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Tahap 1 Ahli Materi Guru

No	Pernyataan	Nilai
Kesesuaian Materi		
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
2	Pembahasan materi sesuai dengan pokok bahasan	5
3	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari	5
4	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
Kelayakan Materi		
5	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5
6	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	5
7	Materi yang disajikan mengandung informasi yang benar	5
Daya Tarik Materi		
8	Desain materi menarik perhatian peserta didik	4
9	Materi mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	5
10	Materi memotivasi peserta didik untuk terus belajar	4
Total Penilaian		47
Total Maksimal (Skor Ideal)		50
Persentase		X 100
Rata-rata Total Validitas		94%

Setelah melihat setiap komponen, ahli materi memberikan komentar bahwa isi materi sudah cukup baik, namun masih perlu penambahan beberapa kalimat. Berdasarkan hasil ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV, diperoleh persentase kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%$$

Jumlah skor ideal

Angket pada materi ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai 1-5. Jika seluruh pernyataan berkorelasi dengan nilai 5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = 47 \times \frac{100\%}{50}$$

Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan yang telah dijelaskan sebelumnya, produk yang sedang dikembangkan masuk dalam kategori “layak” tidak perlu direvisi. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini dapat digunakan di lapangan dan berpotensi mendukung dalam proses pembelajaran peserta didik secara efektif.

Setelah diperoleh nilai rata-rata validitas (RTV), data tersebut kemudian dikonversikan untuk menarik kesimpulan mengenai sejauh mana tingkat validitas bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang akan dikembangkan sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Penilaian Validator Sebelum Revisi Kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	96%
Ahli Materi Dosen	96%
Ahli Bahasa	96%
Ahli Materi Guru	94%

Tingkat kelayakan bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV di SDN Cogra 02 menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Penilaian Validator Mengenai Kelayakan

Validator	Penilaian bahan ajar <i>ecomic</i> secara keseluruhan
Ahli Media	Layak
Ahli Media Dosen	Layak
Ahli Bahasa	Layak
Ahli Media Guru	Layak

Berdasarkan saran dan rekomendasi yang diberikan oleh para validator, dilakukan revisi pada bagian-bagian tertentu yang telah disarankan. Adapun bentuk perubahan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Media

Hasil validasi produk oleh ahli media setelah melalui proses revisi dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas Tahap 2 Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
Desain		
1	Gambar yang disajikan jelas	5
2	Ketepatan dalam pemilihan karakter tokoh	5
3	Background yang sesuai dengan cerita	5
4	Ketepatan mengatur posisi dalam setiap gerakan	5
Desain Teks		
5	Menggunakan warna yang sesuai dalam teks	5
6	Balon teks sesuai dengan gaya percakapan	5
7	Huruf yang dipilih mudah dibaca	5
Kemudahan Penggunaan		
8	Mudah digunakan dari kalangan usia	5
9	Dapat diakses kapan saja dan dimana saja	5
No	Pernyataan	Nilai

10	Mudah dalam penggunaan situs web diberbagai perangkat	5
Total Penilaian		50
Total Maksimal (Skor Ideal)		50
Persentase		X 100
Rata-rata Total Validitas		100%

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* di kelas IV, diperoleh persentase kelayakan yang dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket pada media ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai dari 1-5. Jika seluruh pernyataan berkorelasi dengan nilai 5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100\%$$

Jika disesuaikan dengan tabel validasi tahap 1 yang telah dijelaskan sebelumnya, produk yang sedang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak, tidak perlu revisi”. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini dapat digunakan di lapangan dan nantinya bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi produk oleh ahli materi setelah melalui proses revisi dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Tahap 2 Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai
----	------------	-------

Kesesuaian materi		
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
2	Pembahasan materi sesuai dengan pokok bahasan	5
3	Materi relavan dengan kehidupan sehari-hari	5
4	Tingkat kesulitan materi sesuai kemampuan peserta didik	4
Kelayakan materi		
5	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5
6	Materi mudah dipahami oleh peserta didik	5
7	Materi yang disajikan mengandung informasi yang benar	5
Daya tarik materi		
8	Desain materi menarik perhatian peserta didik	5
9	Materi mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	5
10	Materi memotivasi peserta didik untuk terus belajar	5
Total Penilaian		50
Total Maksimal (Skor Ideal)		49
Persentase		X 100
Rata-rata Total Validitas		98%

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* di kelas IV, diperoleh persentase kelayakan yang dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Jumlah skor ideal

Angket pada materi ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai dari 1-5. Jika seluruh pernyataan berkorelasi dengan nilai

5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{49}{50} \times 100\%$$

Jika disesuaikan dengan tabel validasi tahap 1 yang telah dijelaskan sebelumnya, produk yang sedang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak, tidak perlu revisi”. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini dapat digunakan di lapangan dan nantinya bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi produk oleh ahli materi setelah melalui proses revisi dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4. 14 Hasil Uji Validitas Tahap 2 Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
Kesesuaian dengan kaidah bahasa		
1	Penggunaan ejaan sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4
2	Huruf kapital digunakan sesuai dengan aturan	5
3	Penggunaan tanda baca sesuai fungsi	5
Kejelasan dan keterbacaan bahasa		
4	Bahasa yang digunakan jelas sehingga mudah dipahami	5
5	Teks mudah dibaca dengan lafal yang sesuai	5
6	Kosakata yang digunakan umum bagi peserta didik	5
Kalimat tidak terlalu panjang		
7	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	5
8	Bahasa sesuai dengan usia peserta didik	5
9	Penggunaan kata disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik	4

10	Informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik minat peserta didik	5
Total Penilaian		50
Total Maksimal (Skor Ideal)		48
Persentase		X 100
Rata-rata Total Validitas		96%

Berdasarkan penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* di kelas IV, diperoleh persentase kelayakan yang dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket pada bahasa ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai dari 1-5. Jika seluruh pernyataan berkorelasi dengan nilai 5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

Jika disesuaikan dengan tabel validasi tahap 1 yang telah dijelaskan sebelumnya, produk yang sedang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak, tidak perlu revisi”. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini dapat digunakan di lapangan dan nantinya bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Setelah diperoleh nilai rata-rata validitas (RTV), data tersebut kemudian dikonversikan untuk menarik kesimpulan mengenai sejauh mana tingkat validitas bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya

Indonesia yang akan dikembangkan sebagai berikut :

Tabel 4. 15 Penilaian Validator Sesudah Revisi Kevalidan

Validator	RTV
Ahli Media	100%
Ahli Materi	98%
Ahli Bahasa	92%
Rata-rata Total	97%

Tingkat kelayakan bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan dengan berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV di SDN Cogreg 02 menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 16 Penilaian Validator Mengenai Kelayakan

Validator	Penilaian bahan ajar <i>e-comic</i> secara keseluruhan
Ahli Media	Layak
Ahli Materi Dosen	Layak
Ahli Bahasa	Layak
Ahli Materi Guru	Layak

Tabel di atas merujuk pada tabel konversi sebagai berikut :

Tabel 4. 17 Penilaian Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

No	Persentase	Kriteria
1	81 – 100%	Sangat Layak
2	61 % - 80%	Layak
3	41 % - 60 %	Cukup Layak
4	21 % - 40 %	Tidak Layak
5	1 % - 20 %	Sangat Tidak Layak

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *ecomic* yang dikembangkan berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia dinyatakan “sangat layak”

untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian tersebut didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan bahasa. Tahap berikutnya adalah melaksanakan uji coba melalui penyebaran angket untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Setelah proses validasi ahli media, materi, dan bahasa selesai dilakukan, peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dalam bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia, kemudian melakukan penyempurnaan untuk meningkatkan kualitas produk. Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba produk terhadap peserta didik kelas IV SDN Cogreg 02 sebagai bagian dari proses implementasi. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Proses ini dilaksanakan dengan menggunakan angket yang memuat 10 pernyataan dan melibatkan sebanyak 25 peserta didik sebagai responden. Setelah peneliti memberikan penjelasan mengenai isi materi serta cara penggunaan bahan ajar *e-comic*, peserta didik diminta untuk mengisi angket tersebut. Selain itu, guna mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *e-comic* selama proses pembelajaran, guru kelas juga diminta untuk mengisi lembar angket yang sama.

Melalui penerapan rumus berikut, respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-comic* dapat dianalisis menggunakan perhitungan sederhana berdasarkan data kualitatif.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Jumlah skor ideal

Berikut tampilan rekapitulasi data respon peserta didik dan guru memanfaatkan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Tabel 4.18 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada E-Comic

Responden	Total Skor	Jumlah Skor	Persentase %	Rata-rata Persentase %
1	46	50	92%	90%
2	46	50	92%	
3	44	50	88%	
4	46	50	92%	
5	44	50	88%	
6	45	50	90%	
7	44	50	88%	
8	44	50	88%	
9	44	50	88%	
10	46	50	92%	
11	44	50	88%	
12	46	50	92%	
13	43	50	86%	
14	48	50	96%	
15	46	50	92%	
16	44	50	88%	
17	46	50	92%	
18	41	50	82%	
19	46	50	92%	
20	46	50	92%	
21	43	50	86%	
22	44	50	88%	
23	44	50	88%	
24	46	50	92%	
25	49	50	98%	

Berdasarkan rekapitulasi data penelitian di atas, bahan ajar *ecomic* mendapatkan respon positif dari 25 peserta didik kelas IV. Hal

ini terlihat dari rata-rata persentase peserta didik yang mencapai 90%. Variasi persentase yang diperoleh berkisar antara 81% hingga 100% yang menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan *e-comic* dinilai sangat layak (baik) untuk digunakan dalam pembelajaran materi tersebut. Secara keseluruhan, bahan ajar *e-comic* ini dianggap sudah sesuai dan tidak memerlukan revisi.

Tabel 4. 19 Rekapitulasi Respon Guru Pada E-Comic

No	Pernyataan	Nilai
1	<i>E-comic</i> memiliki tampilan visual yang menarik perhatian peserta didik	4
2	Ilustrasi dan tokoh dalam <i>e-comic</i> membantu untuk menjelaskan materi	5
3	Isi materi dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara sederhana	5
4	Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah dipahami oleh peserta didik	5
5	Media <i>e-comic</i> dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran selain buku paket	5
6	Peserta didik lebih semangat belajar saat menggunakan media <i>e-comic</i>	4
7	Penggunaan <i>e-comic</i> melatih pemahaman visual dan membaca peserta didik	4
8	Tata letak dan urutan halaman <i>e-comic</i> tersusun dengan baik dan tidak membingungkan	5
9	<i>E-comic</i> mudah digunakan oleh guru dan peserta didik	5
10	<i>E-comic</i> menyampaikan nilai-nilai budaya yang positif	4
Total Penilaian		46
Skor Maksimal		50
Persentase		X 100
Rata-rata Total Validitas		92%

Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap pengembangan bahan ajar *e-comic* di kelas IV, maka ditemukan persentase dengan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Jumlah skor ideal

Angket pada respon guru ini terdiri dari 10 pernyataan yang dinilai 1-¹. Jika seluruh pernyataan berkolerasi dengan nilai 5, maka jumlah skor ideal yang diperoleh adalah :

$$\text{Persentase} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan rekapitulasi pada tabel di atas, bahan ajar *e-comic* mendapatkan respons yang sangat baik dari guru kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata persentase respon guru yang mencapai 92%. Variasi persentase yang diperoleh berkisar antara 81% hingga 100%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *e-comic* dinilai sangat layak (baik) untuk digunakan dalam materi pembelajaran tersebut. Secara keseluruhan, bahan ajar *e-comic* ini sudah dianggap sesuai dan tidak memerlukan revisi.

pada materi kekayaan budaya Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti.

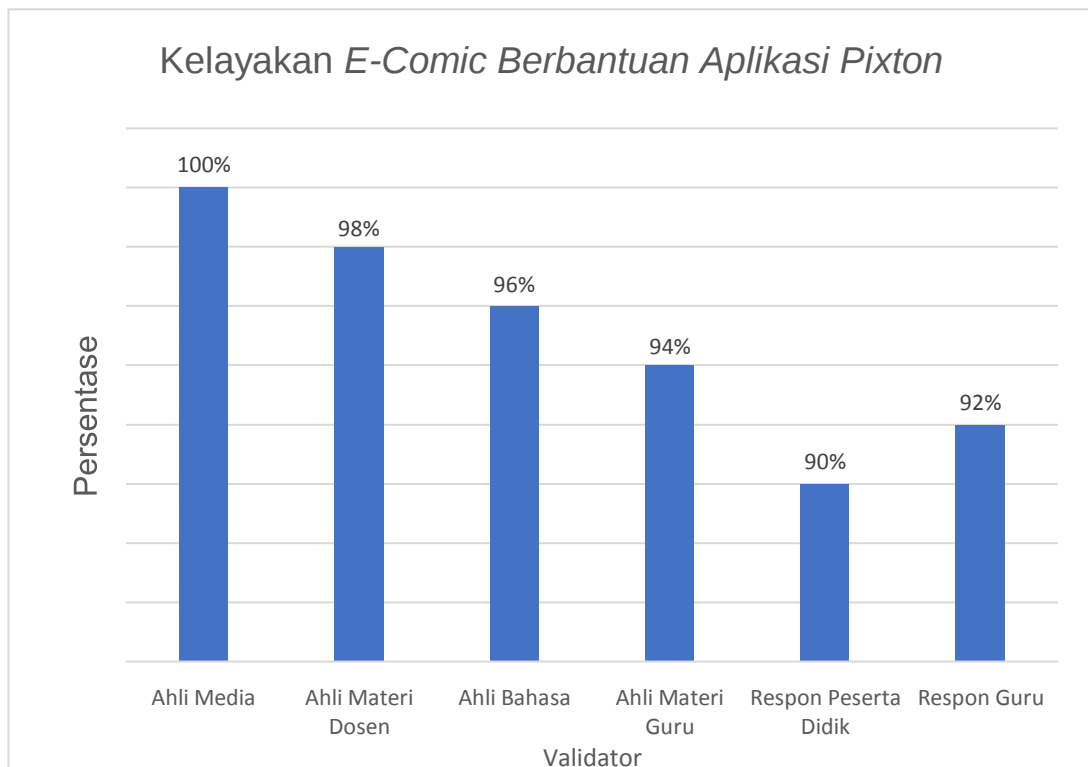
Berdasarkan hasil data penelitian pada tahap implementasi, bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan

¹ . Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peserta didik diminta untuk mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton*

budaya Indonesia memperoleh respon positif dari guru kelas IV. Hal ini terlihat dari persentase penilaian yang diberikan guru, yaitu sebesar 92%. Persentase tersebut berada dalam rentang 81% hingga 100%, sehingga bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil data memperlihatkan bahwa penggunaan bahan ajar *ecomic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia mudah digunakan, menyajikan isi materi yang mudah dipahami, serta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik merasa antusias dan menikmati proses belajar menggunakan bahan ajar *e-comic* tersebut. Selain itu, bahan ajar ini juga mendukung efektivitas proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* dinilai mampu mendorong motivasi belajar peserta didik dan sangat layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.1 Grafik Hasil Kelayakan *E-Comic*

Hasil validasi dari tiga ahli, serta respon peserta didik dan guru, dapat dilihat melalui penyajian diagram persentase yang telah ditampilkan sebelumnya. Ketiga hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan layak digunakan, dengan rincian persentase : ahli media sebesar 100%, ahli materi 98%, dan ahli bahasa 96%. Sementara itu, hasil respon dari 25 peserta didik menunjukkan persentase sebesar 90%, dan respons dari guru kelas mencapai 92%, yang menunjukkan bahwa produk pengembangan ini mendapat tanggapan positif dari seluruh pihak yang terlibat.

B. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Secara umum, bahan ajar memiliki

peranan yang penting dalam mendukung peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan bahan ajar yang sesuai menjadi hal yang sangat penting agar proses penyampaian materi dapat berlangsung secara optimal. Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Qamari, (2024) salah satu bentuk pemanfaatannya adalah pengembangan bahan *ajar ecomic* berbantuan aplikasi *pixton* yang dirancang untuk berkreaitivitas dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Cogreg 02, ditemukan bahwa penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut masih sangat terbatas, yaitu hanya mengandalkan buku guru, buku siswa, dan sesekali video dari YouTube yang ditampilkan melalui proyektor. Pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang menarik, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar belum dimaksimalkan secara optimal.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang ada di kelas IV SDN Cogreg 02. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar yang inovatif masih belum optimal. Pembelajaran cenderung berpusat pada buku paket dan aktivitas peserta didik terbatas pada pengerjaan tugas yang bersifat kurang bervariasi. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Tahap desain dilakukan dengan merancang *e-comic*, mencari berbagai referensi yang relevan, serta memulai proses pembuatan secara bertahap. Bahan ajar *e-comic* ini memiliki potensi besar untuk menarik minat peserta didik dalam belajar karena penyajiannya yang visual dan interaktif. Selain itu, bahan ajar ini dapat meningkatkan motivasi belajar, membangun keterlibatan aktif peserta didik, serta merangsang rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan.

Pada tahap pengembangan, penyusunan bahan ajar *e-comic* dilakukan berdasarkan desain yang telah dibuat, lalu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan arahan. Setelah itu, dilakukan proses validasi oleh para ahli yang melibatkan tiga dosen dari Universitas Pakuan serta satu orang guru dari SDN Cogreg 02. Setelah proses validasi dilakukan, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Berikut adalah hasil dari proses validasi tersebut :

Ahli Media (M. Iqbal Suriansyah, M. Kom.) memberikan skor 48 atau persentase 96%, dengan saran untuk memperbaiki penulisan materi dalam cover. Ahli Materi 1 (Dr. Tustiyana Windiyani, M. Pd.) memberikan skor yaitu 48 dari 50 (96%) dengan catatan menambahkan materi berupa gambar. Ahli Bahasa (M. Firman Al-Fahad, M. Pd.) memberikan skor 48 dari 50 (96%) dengan saran perbaiki kata-kata dalam prolog dan petunjuk penggunaan. Ahli Materi 2 (Budiawan, S. Pd.) memberikan skor 47 dari 50 (92%) dengan catatan untuk menambahkan materi berupa gambar.

Setelah tahap validasi selesai, dilakukan implementasi uji coba terhadap 25 peserta didik kelas IV SDN Cogreg 02. Peneliti

menyampaikan materi dengan menggunakan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton*, kemudian membagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka. Berdasarkan hasil, diperoleh persentase sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar *e-comic* sangat layak digunakan. Angket juga disampaikan kepada guru guna mengetahui tanggapannya setelah mengamati penggunaan bahan ajar *e-comic* oleh peserta didik. Guru memberikan penilaian sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada topik *Kekayaan Budaya Indonesia* dinilai layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi para ahli serta tanggapan dari guru dan peserta didik, bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi *Kekayaan Budaya Indonesia* dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Soleh et., (2020) dengan judul Pengembangan *E-comic* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas IV Pada Materi Pecahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *e-comic* efektif dalam menyampaikan materi agar peserta didik mudah memahaminya. Media *e-comic* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dengan persentase kelayakan penyajian ahli media mencapai 86,17% (sangat layak), kelayakan ahli materi mencapai 89,21% (sangat layak) serta dikuatkan dengan tanggapan peserta didik terhadap *e-comic* mencapai 85,83% yang dikategorikan sangat menarik dan tanggapan guru dengan persentase 87,95% yang dikategorikan sangat baik.

Berbeda dengan halnya oleh Dasi et al., (2021) dengan judul Pengembangan Pembelajaran *E-comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA pada kelas V SD, penelitian ini menunjukkan bahwa : media *e-comic* dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil persentase ahli materi sebesar 97,91% (sangat layak), kelayakan ahli bahasa dengan persentase 93,75% (sangat layak), dan persentase tanggapan peserta didik sebesar 94,33%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPA materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V.

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa, pendapat penilaian dari para ahli media *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan hasil lebih layak. Adapun hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 100% dengan aspek desain, desain teks dan kemudahan penggunaan, ahli materi dengan persentase 98% dengan aspek kesesuaian materi, kelayakan materi dan daya tarik materi, ahli bahasa dengan persentase 96% dengan aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa, kejelasan dan keterbacaan bahasa serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Adapun hasil penilaian atau kelayakan yang diperoleh dari respon peserta didik pada penelitian ini sebesar 90%, menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar *e-comic* pada respon peserta didik dinilai sangat baik (layak) untuk digunakan dalam materi tersebut, dengan aspek di dalamnya tampilan yang menarik, memotivasi untuk belajar dan tidak membuat bosan. Pada

respon guru memperoleh nilai sebesar 92%, menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar *e-comic* dinilai sangat baik (layak) untuk digunakan dalam materi pembelajaran tersebut, dengan aspek materi, tampilan dan pemahaman peserta didik.

Jika dibandingkan dengan temuan penelitian relevan yang dilakukan oleh Soleh et al., (2020) dengan judul "Pengembangan *Ecomic* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas IV Pada Materi Pecahan". Ada beberapa persamaan dan perbedaan yang dapat dianalisis. Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan *ecomic* dan menilai kelayakan dengan melibatkan peserta didik dan guru sebagai responden dalam uji coba lapangan serta menggunakan angket untuk mengukur tanggapan mereka. Perbedaan dari penelitian ini yaitu terdapat pada fokus masalah dalam penelitian, pada penelitian relevan ini mendapat persentase penilaian kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 86,17% dan ahli materi sebesar 89,21%, serta dikuatkan dengan tanggapan peserta didik mencapai 85,53% dan tanggapan guru 87,95%.

Penelitian relevan lainnya oleh Dasi et al., (2021) dengan judul "Pengembangan Pembelajaran *E-comic* Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Pada Kelas V SD". Terdapat persamaan dan perbedaan yang dapat dianalisis. Persamaannya terletak pada jenis penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)*, perbedaannya terletak pada materi dan kelas. Pada penelitian relevan ini mendapat persentase penilaian kelayakan penyajian ahli materi sebesar 97,91%, ahli bahasa 93,75% dan tanggapan peserta didik sebesar 94,33%.

Temuan dari hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa rata-rata penilaian dari ahli media, bahasa, materi, serta tanggapan peserta didik berada dalam kategori baik. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian relevan yang telah diuraikan sebelumnya. Oleh karena itu, bahan ajar ini dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik, meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, respon peserta didik yang menunjukkan antusiasme tinggi terhadap bahan ajar ini memperkuat bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar memanfaatkan penelitian *Research dan Development (R&D)* tipe model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).
 - a. Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan di SDN Cogreg 02 guna mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, melalui kegiatan observasi dan wawancara.
 - b. Tahap kedua adalah merancang, peneliti membuat desain produk bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia.
 - c. Tahap ketiga merupakan proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti dengan memanfaatkan bahan ajar *ecomix* berbantuan aplikasi *pixton* yang di dalamnya memuat teks dan gambar. Setelah produk dinyatakan siap, peneliti melaksanakan proses validasi dengan melibatkan tiga orang ahli,

yaitu ahli media, ahli mater, dan ahli bahasa untuk mengetahui kekurangan dan melakukan perbaikan pada produk.

- d. Tahap keempat yakni implementasi, produk diuji coba kepada 25 peserta didik kelas IV SDN Cogreg 02 untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah menggunakan produk bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia.
 - e. Tahap terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini peneliti diberikan saran dan komentar oleh ketiga ahli melalui angket penelitian untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton*.
2. Kelayakan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang sudah dinilai oleh ahli media, materi dan Bahasa dapat dikatakan “sangat layak” untuk digunakan sebagai bahan ajar saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator di bidangnya dengan rata-rata persentase 97% yang termasuk dalam nilai 81 - 100% dan dikatakan kriteria “layak”. Dan respon peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria “layak” serta lembar angket respon guru sebanyak 92% yang termasuk pada nilai 81% - 100% dengan kategori “layak”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat digunakan penelitian lebih lanjut pada *e-comic creator* berbantuan aplikasi *pixton*.
2. Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran menggunakan *ecomic* sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
3. Bagi guru, dapat memberikan wawasan pengetahuan dan gambaran mengajar agar lebih efektif dan efisien dengan menggunakan bahan ajar digital *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* sehingga guru mampu mengelola pembelajaran di kelas.

C. Rekomendasi

Rekomendasi pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan *e-comic* pada mata pelajaran atau jenjang kelas yang berbeda agar hasil yang diperoleh dapat lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, M. (2020). Pengembangan E-Comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pancar*, 4(2), 92–97.
- Aini, K., Misbahudholam, M. A., Arifah, S., Astutik, C. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic bagi SDN Kebunagung II Sumenep. *JABB : Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622–1635.
- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan E-Comic Berbasis Ai “Petinju” (Petualangan Tino Jujur) Tentang Materi Perilaku Terpuji Pada Pembelajaran Pai Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 243–263.
- Ardiansyah, A. S., & Sutarto, H. (2023). Pengembangan E-Comic Matematika Bermuatan Etnomatematika Kabupaten Klaten Pada Materi Aritmetika Sosial. 4(1), 499-508).
- Asnawi, Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar “E-Komik” Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407–412.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354–362.
- Delasari, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI. 33(1), 1–12.
- Dwi, P. (2024) Pengembangan Komik Matematika Berbasis Cerita Petualangan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Representasi Matematis Siswa.
- Fahmudita, A. (2024). *Pengembangan E-Comic Berbantuan Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pecahan Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 432–445.
- Firliani, N., & Utami, L. (2023). Desain dan Uji Coba Media Komik Berbantuan Pixton Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 15(1), 12–20. <https://doi.org/10.22437/jisic.v15i1.19518>

- Fitri, D. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Terhadap Berfikir Kritis Untuk Peserta Didik Kelas VII SMPN 36 Bandar Lampung*.
- Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. 7(2), 457–469. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3453>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Gundo, A. J. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Keterampilan nMenjelaskan Pada Mata Kuliah Microteaching. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 10(13). 1012-1018.
- Ika, N. A., & W. (2022). *Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web pixton untuk siswa kelas VI*. 7(1), 269–273.
- Khotimah, N., Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Meilani, P. D. I. (2021). Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022. *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Mufarrochah, M. (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>
- Mulyanis, Nuraini Fatmi, Faradhillah, Muliani, & Widya. (2023).

Pengembangan Media Science Comic Berbantuan Pixton Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Tekanan Zat. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 71–80.
<https://doi.org/10.31851/luminous.v4i2.11851>

Nurulnafsi Elmuthmainah. (2023). Pengembangan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media E-Comic Strip Untuk Memberikan Pemahaman Tentang Cyber Bullying Pada Peserta Didik Di MTS Negeri 1 Bandar Lampung, 51–61.

Pratama, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 353–356.
<https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>

Putri, H. E., Syams, A., & Ahmad, E. (2023). Kreativitas Artistik Dalam Berkarya Komik Menggunakan Platform Pixton Di Smp Laboratorium Ydwp Unesa. *Jurnal Seni Rupa*, 11(3), 65–78.

Qamari, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Pixton dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Research Journal*, 2(2), 126–131. <https://doi.org/10.30863/maraja.v2i2.5597>

Rahmata, A., Tuljannah, L., Chotimah, S. C., & Fiangga, S. (2020). Validitas E-Comic Matematika Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Kesebangunan. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.53-65>

Sabarudin, A. P. R., Utama, C., & Fithriyanasari, E. (2024). Kreaktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pencegahan Perundungan dengan Pixton. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(3), 209–216.
<https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p209-216>

Santoso, M., & Syafrida, L. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Peningkatan Literasi Siswa SMP pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(4), 664.

Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & BTIKP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.

Soleh, I., & Agustin, R. D. (2020). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas IV SD pada Materi Pecahan.

- Ssa'Diyah, K. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Menulis Teks Anekdote Berbasis E-Comic. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 143. <https://doi.org/10.30595/mtf.v10i2.19145>.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sukmawati, A. W. (2024). *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Indonesia Sehatlah Ragaku Untuk Siswa SD Dengan Aplikasi Pixton*. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 09(02), 1208–1218.
- Tambunan, V. A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Pixton E-Komik Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Untuk Siswa Kelas IX*. 4(3), 637–645.
- Umam, M. A. K. (2024). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan menggunakan Pixton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Utomo, N. P. (2022). Penggunaan Media Pixton dalam Pembelajaran Menulis Anekdote Siswa Kelas X SMKN 13 Jakarta Tahun Pelajaran 2021/2022.
- Winata, A. S., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat.
- Zega, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Pixton EKomik Pada Materi Pembelajaran Debat. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal*. 4(1), 51–56.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 120/SK/D/FKIP/IX/2024

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselesaikan dengan baik.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 159/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- Menetapkan :
Pertama :
MEMUTUSKAN
: Mengangkat Saudara:
: Resny A. Gani, M.Pd. : Pembimbing Utama
: Nur Hikmah, M.Pd Kons. : Pembimbing Pendamping
sebagai pembimbing dari:
Nama : Aisyah Fitriana M
NPM : 037121012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-COMIC CREATOR MATERI
KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA BERBANTUAN APLIKASI PIXTON
- Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperluasnya.

Ditetapkan di Bogor
Pada tanggal 27 September 2024



Dr. Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Tembusan:
1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Ketak Pos 452, E-mail: fkp@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375603 Bogor

Nomor : 8959/WADEK I/FKIP/X/2024

17 Oktober 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala SDN Cogreg 02
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan
Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Aisyah Fitriana M
NPM : 037121012
PENDIDIKAN GURU
Program Studi : SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Drs. Sandi Budiana,
M.Pd. NIK. 11006025469

Lampiran 3 Surat Balasan Sekolah Izin Pra Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN BOGOR
SD NEGERI COGREG 02

Alamat: Jl. Raya Cogreg Rt 02 Rw 02 Desa Cogreg Kec. Parung Kab. Bogor 16330
 NSS : 101020200020 Email : sdncogreg_02@yahoo.com NPSN : 20201912

Nomor : 400.3.5.12.2/35-20201912
 Perihal : Surat pemberian izin

Yth. Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Pakuan
 Di
 Tempat

Sehubungan dengan surat permohonan izin prapenelitian Nomor. 8959/WADEK I/FKIP/X/2024, maka yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Cogreg 02 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor, memberikan izin kepada:

No.	Nama	NPM	Program Studi
1.	AISYAH FITRIANA M	037121012	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

untuk mengadakan prapenelitian di SDN Cogreg 02 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor.

Demikian surat ini disampaikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Parung, 5 November 2024



INDRIANA YIANTHO, S.E., M.Pd.
 NIP.197911242014062001

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Ketak Pes 452, E-mail: gap@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375608 Bogor
Nomor : 9941/WADEK I/FKIP/V/2025 20 Mei 2025	
Perihal : Izin Penelitian Yth. Kepala Sekolah SDN Cogreg 02 di Tempat Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa : Nama : Aisyah Fitriana M NPM : 037121012 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Semester : Semester Delapan Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 20 Mei - 1 Juni mengenai: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-COMIC CREATOR MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA BERBANTUN APLIKASI PIXTON Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.  R. Suci Budiana, M.Pd. NIK. 11006025469	

Lampiran 5 Surat Balasan Sekolah Izin Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.12/005-20201912
 Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Yth. Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan FKIP Universitas Pakuan
 di
 Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indriana Viantho, S.E., S. Pd., M.Pd.
 NIP : 197911242014062001
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Aisyah Fitriana M
 NPM : 037121012
 Program Studi : PGSD
 Semester : Delapan

Telah selesai melakukan penelitian di SDN Cogreg 02 dari tanggal 20 Mei-1 Juni 2025 mengenai:
 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-COMIC CREATOR MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA
 BERBANTUAN APLIKASI PIXTON.

Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian Bapak/Ibu,
 saya ucapkan terima kasih.

Parung, 1 Juni 2025
 Kepala SDN Cogreg 02

 Indriana Viantho, S.E., S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197911242014062001

Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Ahli Media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 572/WADEK I/FKIP/IV/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data

30 April 2025

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 FMIPA Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Aisyah Fitriana
 NPM : 037121012
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.ac.id

Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Dosen



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 572/WADEK I/FKIP/IV/2025
 Perihal : Permohonan Validator Data

30 April 2025

Yth. Ibu Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.
 Dosen FKIP Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Aisyah Fitriana
 NPM : 037121012
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,



Dr. Setji Budiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Daftar Riwayat Hidup



Aisyah Fitriana Mahfudzah, lahir di Jakarta pada tanggal 21 November 2003. Anak terakhir dari pasangan Bapak Mahfud dan Ibu Tuti Awaliyah. Bertempat tinggal di Jalan Cogreg Gang Damai, Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh di MI As-Syafi'iyah tahun 2010 - 2016 . SMP Islam Al – Mukhlisin tahun 2016 - 2018 . SMA Negeri 1 Cisseng tahun 2018 – 2021. Kemudian pada tahun 2021 melanjutkan Pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.