

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBANTUAN APLIKASI *PIXTON* PADA MATERI INDONESIA KAYA HAYATINYA

Nadia Rusheryanti¹, Wawan Syahiril Anwar², Ade Wijaya³

^{1,2,3} PGSD, FKIP, Universitas Pakuan

¹nadiarusheryanti152@gmail.com, ²wawan.syahiril.anwar@unpak.ac.id,

³ade.wijaya@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop digital comic learning media assisted by the Pixton application on the material of Indonesia Kaya Hidupnya and to determine the feasibility of digital comic learning media. The method used is Research and Development using the ADDIE model. Validation tests were carried out on media experts, language experts, and material experts. Implemented in class V with 35 students. The results of the study showed that the digital comic learning media developed had a very feasible category, with media experts 100% "Very Feasible", language experts 94% "Very Feasible", lecturer material experts 88% "Very Feasible", teacher material experts 92% "Very Feasible" teacher responses 90%, and student responses 91%. Based on the results of the study, it can be concluded that the digital comic learning media assisted by the Pixton application developed is very feasible to be used as a learning medium in schools.

Keywords: learning media, digital comics, pixton

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* pada materi indonesia kaya hayatinya dan mengetahui kelayakan pada media pembelajaran komik digital. Metode yang digunakan yaitu Research and Development menggunakan model ADDIE. Dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Diimplementasikan di kelas V yang berjumlah 35 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memiliki kategori yang sangat layak, dengan ahli media

sebesar 100% “Sangat Layak”, ahli bahasa sebesar 94% “Sangat Layak”, ahli materi dosen sebesar 88% “Sangat Layak”, ahli materi guru sebesar 92% “Sangat Layak” respon guru sebesar 90%, dan respon peserta didik 91%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, *pixton*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital sudah menghasilkan peralihan signifikan dalam dunia pendidikan. Seperti pada saat ini dunia pendidikan sudah memasuki era Society 5.0 yang artinya pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan tuntutan digitalisasi. Teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan sebagai alat penunjang proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.

Untuk melaksanakan hasil pembelajaran yang diharapkan, guru perlu merancang media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran sangat penting. Kualitas pembelajaran bergantung pada tiga unsur utama, yaitu guru, peserta didik, dan bahan

ajar. Salah satu bentuk dari bahan ajar ialah media pembelajaran.

Sebagai alternatif perlu adanya perbaikan untuk memperkuat data awal peneliti. Dari permasalahan tersebut, maka seorang guru perlu memberikan media pembelajaran yang lebih relevan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan aplikasi pembuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka seorang guru akan bisa memberikan pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut yakni penggunaan media pembelajaran komik digital yang bisa dibuat menggunakan beberapa aplikasi. Salah satu aplikasi untuk membuat komik digital adalah aplikasi *Pixton* dan peneliti memilih

menggunakan aplikasi *Pixton* untuk membuat media komik digital.

Pixton merupakan sebuah aplikasi untuk membuat komik digital secara interaktif. Peneliti memilih *Pixton* untuk membuat komik digital dikarenakan aplikasi mudah diakses, dirancang untuk pemula dan profesional tanpa memerlukan kemampuan menggambar, karakter dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan cerita, mulai dari ekspresi wajah, pakaian hingga mimik muka, selain itu juga banyak pilihan latar belakang untuk membuat cerita yang lebih menarik pada komik digital.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan intensitas perhatian peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sebagaimana yang diungkapkan oleh peneliti terdahulu dalam *Jurnal of Education Research* Bela Rusdiana dan Arip Febrianto pada tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis *Pixton* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD". Penelitian ini menggunakan 4D Development model (Define, Design, Develop,

Disseminate) yang artinya Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

Pada penelitian ini komik digital hanya berupa percakapan pendek dan tidak adanya prolog diawal materi sehingga materi yang disampaikan hanya sedikit dan tidak adanya kesimpulan pada materi yang dijelaskan sedangkan kebaharuan produk yang peneliti akan lakukan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design Develop, Implement and evaluation).

Komik digital yang akan dibuat oleh peneliti terdiri dari pembukaan berupa judul komik, capaian dan tujuan pembelajaran, isi berupa prolog materi yang akan disampaikan lalu dilanjutkan oleh percakapan tanya jawab dan yang terakhir penutup berupa kesimpulan. Pada penelitian ini peneliti memilih materi Indonesiaku kaya raya.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode riset yang digunakan pada penelitian Research and Development model ADDIE. Berdasarkan pernyataan Hidayat & Nizar, (2021) Model ADDIE yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Model ini

digunakan untuk memperbaiki kinerja dasar dalam proses pembelajaran melalui pengembangan desain produk pembelajaran.

Tempat pelaksanaan penelitian ini di SDN Cibatok 02. Kecamatan Cibungbulang Kabupaten Bogor Jawa Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

Populasi merujuk pada sekelompok objek atau individu yang memiliki ciri-ciri khusus sesuai kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, dan digunakan sebagai wilayah generalisasi dalam penelitian guna menarik kesimpulan. (Sugiyono, 2022:80). Populasi pada penelitian berikut yakni kelas V Sekolah Dasar. Sampel merupakan bagian dari populasi yang mencerminkan jumlah dan karakteristik tertentu yang ada pada keseluruhan populasi (Sugiyono, 2022:81). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang terdiri dari 36 siswa SDN Cibatok 02. Subjek penelitian berikut yakni satu validator pakar materi, bahasa, media, beserta 35 siswa kelas V.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan *Analysis*

Peneliti telah mengidentifikasi permasalahan yang utama yang menjadi dasar pengembangan produk, yaitu dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Pada saat ini, metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah yang bersumber dari buku paket sebagai media pembelajarannya sehingga peserta didik kurang antusias dalam memperhatikan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti komik digital peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar baru yang lebih menarik perhatian melalui tampilan komik digital yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami, serta gambar yang ditampilkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai, termasuk komputer dan proyektor. Meski demikian, pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal. Ini yang menyebabkan sekolah masih menggunakan media pembelajaran buku paket dan papan tulis yang menyebabkan peserta didik hanya menyalin apa yang guru sampaikan

dan yang ditulis di papan tulis sehingga pembelajaran di kelas cenderung pasif. Dari hasil observasi dan wawancara terbukti bahwa minimnya penggunaan teknologi untuk media pembelajaran digital. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, salah satunya media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton*.

Design

Peneliti membuat rancangan untuk media pembelajaran komik digital. *Pixton* digunakan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan media yang akan dibuat yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Desain ini mencakup pembuatan karakter, tampilan *background*, percakapan antar tokoh, dan gambar yang disajikan. Untuk bagian penambahan gambar *flora* dan *fauna* peneliti menggunakan aplikasi *canva* dan gambar yang telah dibuat di aplikasi *canva* dimasukkan ke dalam aplikasi *Pixton*.

Development

Revisi awal pada produk mendapatkan kualifikasi “Sangat

Layak” dengan keterangan “Tidak perlu revisi” dengan nilai antara 81%-100%. Ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* sudah dapat digunakan untuk pembelajaran.

Revisi awal pada produk mendapatkan kualifikasi “Sangat Layak” dengan keterangan “Tidak perlu revisi” dengan nilai antara 81%-100%. Ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* sudah dapat digunakan untuk pembelajaran.

Revisi awal pada produk mendapatkan kualifikasi “Sangat Layak” dengan keterangan “Tidak perlu revisi” dengan nilai antara 81%-100%. Ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* sudah dapat digunakan untuk pembelajaran.

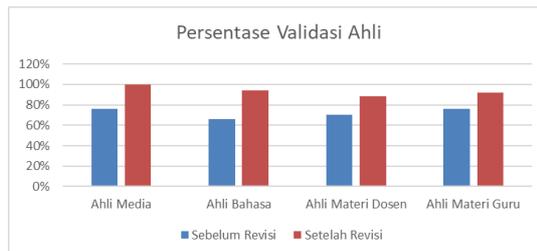
Revisi awal pada produk mendapatkan kualifikasi “Sangat Layak” dengan keterangan “Tidak perlu revisi” dengan nilai antara 81%-100%. Ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi

Pixton sudah dapat digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 4.18 Penilaian Kelayakan

Validator	Presentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	94%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	88%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	92%	Sangat Layak

Berdasarkan uji coba yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi rata-rata presentase validasi pertama mencapai total 93,5% dengan kriteria “Sangat Layak” yang berarti pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* pada materi Indonesia Kaya Hayatinya layak untuk uji coba di sekolah dasar. Berikut diagram pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* yang mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi agar media pembelajaran komik digital dinyatakan sangat layak diimplementasikan kepada peserta didik.



Gambar 4.1 Diagram Persentase Validasi Ahli

Implementation

Pada tahap implementasi ini, produk yang telah selesai dibuat dan divalidasi, lalu dilakukan uji coba kepada 35 peserta didik yang telah hadir dan yang tidak hadir sebanyak 1 peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas V-C SDN Cibatok 02.

Pada saat pelaksanaan uji coba penelitian, respon peserta didik sangat antusias pada media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* pada materi Indonesia Kaya Hayatinya. Kegiatan diawali dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik mengenai materi yang ada pada media pembelajaran komik digital untuk melatih pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut. Media pembelajaran komik digital ditayangkan dikelas pada saat pembelajaran menggunakan *proyektor*. Peserta didik mengamati

dan membaca media pembelajaran komik digital tersebut.

Setelah mengamati dan belajar melalui media pembelajaran komik digital, peserta didik diminta kesediaannya untuk mengisi lembar angket penelitian uji coba produk melalui kuisioner yang berisi 10 pernyataan. Pengisian angket diisi sebanyak 35 peserta didik yang hadir.

Respon guru kelas V-C memperoleh respon nilai yang baik. Hal ini dapat dilihat dari besar presentase yang telah diberikan guru dengan skor sebesar 90%. Jumlah skor ini berada di antara 81-100%, sehingga penggunaan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian yang dilakukan terhadap 35 peserta didik kelas V-C, memperoleh respon nilai yang baik. Hal ini dapat dilihat dari besar presentase yang telah diberikan peserta didik dengan skor sebesar 91%. Jumlah skor ini berada di antara 81-100%, sehingga penggunaan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* dinyatakan "Sangat Layak"

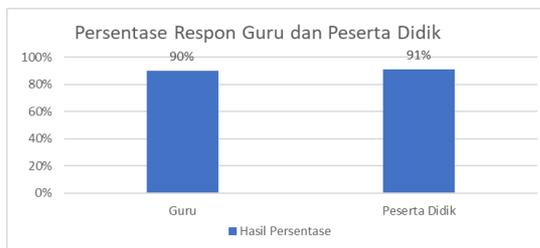
untuk digunakan oleh peserta didik pada saat pembelajaran.

Evaluation

Hasil dari angket yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai perbaikan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton*. Tahap ini dilakukan pada saat peneliti melakukan implementasi produk, untuk menilai persepsi guru dan peserta didik terhadap media yang telah dibuat oleh peneliti. Melalui evaluasi ini, peneliti dapat menilai kelayakan media yang telah dibuat serta mengetahui tingkat keberhasilannya.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap implementasi di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 91% persen peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui komik digital dan mereka tertarik belajar menggunakan komik digital. Dari hasil angket guru sebesar 90% dan dinyatakan bahwa peserta

didik dinilai mampu memahami materi pada komik digital dengan baik dan media ini mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* telah layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan diagram presentase respon guru dan peserta didik:



Gambar 4. 2 Diagram Persentase Respon Guru Dan Peserta Didik

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian masing-masing table ditebalkan, untuk lebih memperjelas kami gambarkan sebagai berikut.

Pembahasan

Komik digital adalah perpaduan antara teks dan visual dalam satu media yang dapat diakses secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun,

tanpa terbatas oleh ruang maupun waktu pendapat dari Payanti (2022). Adapun pendapat dari Narestuti et al. (2021) Komik digital berperan sebagai sarana yang mendukung peserta didik dalam memahami makna gambar secara utuh, mengungkapkan gagasan dengan jelas, serta menyusun cerita secara runtut, Oleh karena itu, komik digital sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media ini berperan dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik menurut pendapat dari Siregar (2021).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik digital yang menggunakan aplikasi *Pixton* dengan materi "Indonesia Kaya Hayatinya." Media komik digital ini dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, maupun smartphone, Hal ini memungkinkan komik digital digunakan secara fleksibel di berbagai tempat, sehingga membuatnya lebih efisien dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini tergolong ke dalam *Research and Development (R&D)* yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital dengan memanfaatkan aplikasi *Pixton*

untuk materi tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Tahap pertama yaitu tahap *Analysis* (Analisis) yang dilakukan pada pengembangan media ini yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan di SDN Cibatok 02. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara diperoleh bahwa sekolah masih menggunakan media pembelajaran berbasis cetak walaupun telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti komputer dan proyektor. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran karena kesulitan memahami materi yang disampaikan. Sebagian besar dari peserta didik hanya mencatat materi yang guru sampaikan melalui papan tulis, disini terbukti minimnya penggunaan teknologi dalam media pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran. Maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik perhatian dan lebih efektif, salah satunya media

pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton*.

Tahap kedua yaitu *Design* (Desain), pada tahap ini peneliti mulai merancang sumber materi yang diperlukan. Peneliti menggunakan sumber materi dari buku guru dan peserta didik. Setelah selesai merancang materi tersebut, peneliti membuat media komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* dengan materi yang telah dirancang.

Tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada 4 validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dosen ahli materi, dan guru ahli materi. Peneliti melakukan uji validasi sebanyak 2 kali kepada masing-masing validator. Setelah selesai validasi pertama peneliti merevisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh dari para ahli. Setelah produk selesai direvisi peneliti melakukan uji validasi kedua. Ahli media pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* ini yaitu Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom. menilai dengan skor kelayakan 50 dari total skor maksimal 50 dengan persentase 100% sehingga mendapatkan kualifikasi "Sangat

Layak". Ahli bahasa yaitu Bapak Roy Efendi, M.Pd. menilai dengan skor kelayakan 47 dari total skor maksimal 50 dengan persentase 94% sehingga mendapatkan kualifikasi "Sangat Layak". Ahli materi dosen yaitu Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd. dengan skor kelayakan 44 dari total skor maksimal 50 dengan persentase 88% sehingga mendapatkan kualifikasi "Sangat Layak". Ahli materi guru yaitu Bapak Dede Adha Oktora, S.Pd. dengan skor kelayakan 46 dari total skor maksimal 50 dengan persentase 92% sehingga mendapatkan kualifikasi "Sangat Layak". Hasil dari validasi media, bahasa dan materi mendapatkan kualifikasi "Sangat Layak" sehingga media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* sudah dinyatakan layak diuji cobakan di sekolah.

Setelah selesai tahap validasi ahli, masuk ke tahap keempat yaitu tahap *Implementatiton* (Implementasi). Pada tahap ini produk yang telah selesai divalidasi dilakukan uji coba di kelas V-C dengan 35 peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media komik digital yang telah dibuat. Peneliti menjelaskan cara penggunaan media komik digital

setelah itu peserta didik membaca dan mengamati media komik digital tersebut. Peserta didik juga mengisi angket kuisisioner berisi 10 pernyataan. Respon peserta didik memperoleh nilai rata rata sebesar 91% dengan kualifikasi "Sangat Layak" untuk digunakan di sekolah.

Hasil penelitian ini didukung oleh oleh Ulil Amri (2024) dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Pixton* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar 3 Beleka Tahun 2023/2024" penelitian ini dilakukan di sekolah dasar 3 Beleka Kecamatan Gerung, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yang mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar, dengan kriteria valid, praktis, dan efektif. Pengumpulan data dilakukan melalui masukan dan tanggapan dari ahli media serta ahli materi, serta hasil penilaian siswa yang diperoleh melalui wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata penilaian dari para validator mencapai 90,33% dan termasuk

dalam kategori sangat valid. Penilaian dari ahli media juga menunjukkan angka 93,5% dengan kategori yang sama. Sementara itu, respons siswa pada uji coba terbatas di SD Negeri 3 Batu Kumbang menunjukkan persentase sebesar 84,71%, yang mengindikasikan bahwa media ini praktis untuk digunakan.

Selanjutnya, penelitian oleh Nurmala dan Wiratsiwi (2022) berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Aplikasi Web *Pixton* untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar" dilakukan dengan latar belakang masih sering digunakannya metode ceramah dalam pembelajaran kelas VI SD. Tujuan pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web *Pixton* ini adalah untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media memperoleh nilai kelayakan sebesar 94% dari validasi ahli media dan 92% dari validasi ahli materi. Untuk aspek kepraktisan, diperoleh persentase 93% dari angket guru dan 90% dari angket siswa, serta nilai kevalidan

mencapai 88%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik digital yang dikembangkan tersebut valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran komik digital dengan bantuan aplikasi *Pixton* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Cibatok 02 untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Tahap kedua adalah perancangan desain media pembelajaran komik digital oleh peneliti. Pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, dilakukan validasi produk oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap keempat adalah implementasi, di mana produk media diuji coba pada 35 peserta didik. Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik untuk menilai

keberhasilan penggunaan media komik digital yang telah dikembangkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa hasil dari pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* mendapatkan kualifikasi “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran. Data dari ahli media menunjukkan 100%, ahli bahasa menunjukkan sebesar 94%, ahli materi dosen sebesar 88%, ahli materi guru sebesar 92%, hasil dari beberapa ahli menunjukkan hasil yang positif dan sangat layak digunakan. Adapun hasil dari respon angket guru sebesar 90% dan respon dari 35 peserta didik sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, M. A. K. U., & Iriani, D. (2024). *Development of Problem-Based Learning (PBL) based mathematics comic media using Pixton to improve students' mathematical problem-solving skills in class VIII junior high school. Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 7(1), 92-109.
- Akcanca, N. (2020). *An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 7(4): 1550–1570.
- Akcanca, N. (2020). An alternative teaching tool in science education: Educational comics. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 7(4), 1550–1570.
<http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/1063>
- Amri, U. (2023). Uilil Amri. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 269–277.
- Ariska, E. N., Zahra, L. A., Muhammadiyah, U., & Lampung, P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS APLIKASI PIXTON DAN FLIPPING BOOK PADA*. 8(6), 895–899.
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 153. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan,*

- Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah, S., & Syarwani, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar. *JUPENTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 1–14. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/jupenti>
- Fuadati, H. R. (2023). *Penerapan Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca 2023*.
- Guntur, M., Kartono, K., & Junaedi, I. (2020). The Implementation of Comic Supplementary Tutor Feedback In Contextual Teaching Hybrid Learning on The Achievement of Higher Order Thinking Skill Viewed From Students' Mathematics Disposition. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 11(1), 76–82. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Handayani. (2020). Bab Iii Metode Penelitian. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayah, I. N., & Fathimatuzzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on the Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Ika, N. A., & Wiratsiwi, W. (2022). Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web Pixton untuk siswa kelas Vi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 269–273. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/1266>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Laely, L. A. M., Dina Prasetyowati, & Choirul Huda. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Webtoon Pendekatan Tpack Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Di Kelas V Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1583–1593.

- <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1747>
- 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>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317.
<https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nasution, A., & Hidayah, M. (2019). *E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital* Anwar Efendi Nasution, Muhammad Wahyu Hidayah. 13(01), 105–114.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I*, 4(April), 464–475.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>
- Pratama, M. I. (2023). 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, A. R., Hidayati, A., Zuliarni, & Supendra, D. (2024). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5265–5272.
- Rasyidatul, A. (2023). Rasyidatul Amini. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- 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.
- Syahda, N., Rini, R. M., & Karika, V. (2022). Pengembangan Komik Cerdas Digital Sebagai Inovasi Model Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Proseding Didaktis: Seminar ...*, 880–893.
<http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2430%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/>

ndex.php/semnaspendas/article/download/2430/2248

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Urip, I. N., Renol, & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajeme*, 7(2), 99–111. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>