

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

Rizka Salsabila<sup>1</sup>, Fitri Siti Sundari<sup>2</sup>, Ade Wijaya<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Pakuan  
[Rizkasalsabila15@gmail.com](mailto:Rizkasalsabila15@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop products and determine the feasibility of e-comics on material rich in Indonesian culture at Cimahpar 04 State Elementary School class IV even semester of the 2022/2023 school year. The method used in this study is a research and development method known as Research and Development (R&D) with the ADDIE model. To improve e-comic products on Indonesian cultural wealth material, a validation test was carried out with media, language and material experts. The results obtained are the final validation value of the media expert is 97%, then the language expert is 98% and the material expert is 95% which means it is very valid/very feasible and can be tested directly in class. Furthermore, from trials on 28 grade IV students, it was found that e-comics on Indonesian cultural wealth material had a practical value of 93.7% and a teacher response of 93%, which means it is valid/very suitable for students to use in learning. Therefore, it can be concluded that the development of e-comics on Indonesian cultural wealth material at Cimahpar 04 State Elementary School in class IV even semester of the 2022/2023 academic year which uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) is very worth using.*

*Keyword: Development, E-Comic, ADDIE Models*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk dan mengetahui kelayakan e-comic pada materi kekayaan budaya indonesia di Sekolah Dasar Negeri Cimahpar 04 kelas IV semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Untuk menyempurnakan produk e-comic pada materi kekayaan budaya indonesia telah dilakukan uji validasi dengan ahli media, bahasa dan materi. Hasil yang diperoleh adalah nilai validasi akhir dari ahli media adalah 97%, lalu ahli bahasa adalah 98% dan ahli materi 95% yang artinya sangat valid/sangat layak dan dapat diuji coba langsung di kelas. Selanjutnya, dari uji coba terhadap 28 peserta didik kelas IV diperoleh hasil bahwa e-comic pada materi kekayaan budaya indonesia memiliki nilai kepraktisan sebesar 93,7% dan respon guru sebesar 93% yang berarti valid/sangat layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-comic pada materi kekayaan budaya indonesia di Sekolah Dasar Negeri Cimahpar 04 pada kelas IV semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, E-Comic, Model ADDIE

## **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana proses belajar penerima dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya berupa perangkat keras (hardware) seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu. Jadi media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi benda hidup seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada peserta didik. Sedangkan secara khusus media

pembelajaran digunakan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi, menciptakan situasi belajar yang efektif dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terlebih dahulu oleh Rahmawati pada tahun 2023, menyatakan bahwa media pembelajaran E-Comic meningkatkan kemampuan pemahaman matematis, layak dan efektif digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu penyebab masalah yang terjadi di sekolah tersebut adalah media pembelajaran yang kurang bervariasi, lalu kurangnya teknologi yang memadai di sekolah tersebut. Kemampuan dalam menerapkan media secara kreatif masih belum bisa dilakukan.

Belum menerapkan teknologi yang membuat media pembelajaran kurang menarik untuk peserta didik, lalu media kurang bervariasi, sehingga hasil belajar belum mencapai KKM ( % ), karena peserta didik belum mampu memahami isi

materi dalam pembelajaran dengan mudah.

Salah satu solusi agar pembelajaran menjadi lebih menarik untuk pembelajaran pada peserta didik adalah menyediakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Elektronik seperti e-comic karena dengan adanya media seperti ini memudahkan guru dan peserta didik untuk lebih memahami isi pada materi mengenai kekayaan budaya Indonesia, selain memudahkan, bahan ajar ini menjadi lebih inovatif dan kreatif yang membuat proses pembelajaran anak memiliki suasana baru dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis elektronik sangat dibutuhkan saat ini untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Ada banyak jenis pembelajaran berbasis elektronik, salah satunya adalah media pembelajaran e-comic.

E-comic dipilih karena memiliki banyak manfaat pembelajaran, yaitu selain dapat meningkatkan literasi juga dapat mengikuti majunya IPTEK serta tampilannya yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Komik digital ini dapat

berisikan penjelasan materi, animasi untuk pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, permainan edukatif, dan juga latihan soal.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Kelas IV di SDN Cimahpar 04 Kota Bogor”

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan pada kelas IV di SDN Cimahpar 04 yang berlokasi di Kp. Beletuk, Kecamatan Bogor Utara, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan pada bulan November – Juni 2023. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari observasi pendahuluan sampai dengan penyusunan skripsi. Sampel penelitian adalah 28 peserta didik kelas IV SDN Cimahpar 04 Kota Bogor. Subjek pertama adalah validator.

Penelitian ini dilaksanakan mengikuti tahapan model ADDIE yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE (Sumber: Rayanto, 2020)

Analisis, ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDN Cimahpar 4 Kota Bogor dengan melakukan observasi kelas dan wawancara. Pada tahap wawancara ditemukan kebutuhan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran e-comic. Hal ini didasarkan oleh proses pembelajaran yang berada di dalam kelas dimana dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku guru dan buku siswa untuk memberikan materi kepada peserta didik, hal ini terasa kurang menarik dan kurang bervariasi yang menjadikan peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dirumuskan untuk dijadikan

tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan fakta yang diperoleh, dirumuskan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu mengembangkan media pembelajaran e-comic agar pembelajaran menjadi menarik, kreatif, inovatif, dan mudah dipelajari oleh peserta didik.

Perancangan, untuk merancang produk yang akan dikembangkan berupa media komik digital berbasis coreldraw pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia dengan melewati beberapa tahapan dalam perancangannya, yaitu: 1) Penyesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang sesuai. 2) Menentukan perancangan desain pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi coreldraw yang menggabungkan antara gambar, warna, dan tulisan yang menarik agar dapat memicu peserta didik termotivasi untuk belajar. 3) Kesesuaian materi isi dengan karakteristik peserta didik dengan menggunakan bahasa yang baik.

Pengembangan, tahap merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap desain sehingga menghasilkan produk yaitu

media e-comic berbasis coreldraw pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia yang dimana didalamnya terdapat percakapan antar tokoh membahas mengenai kekayaan budaya indonesia. Kemudian melakukan validasi terhadap ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi selanjutnya dilakukan revisi untuk memperbaiki agar dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran serta layaknya sebagai media pembelajaran

Implementasi, langkah yang digunakan untuk menerapkan desain pembelajaran yang sudah di buat yaitu media pembelajaran e-comic berbasis coreldraw pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia sebagai media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mengetahui reaksi yang ditimbulkan dan kelayakan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, serta antusias peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

Evaluasi, tahap akhir dari pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peserta didik diberikan angket

untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media komik yang telah digunakan. Hasil dari angket berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran ke depannya dan sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah.

Pengumpulan data diperoleh dari observasi dan wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknis analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari data berupa hasil wawancara tertulis, kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru dan peserta didik kelas IV analisis ini dijadikan sebagai perbaikan produk pengembangan media pembelajaran e-comic menggunakan aplikasi coreldraw. Sementara teknik kuantitatif diperoleh dari menganalisis hasil penyebaran angket kepada ahli, guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran e-comic menggunakan aplikasi coreldraw.

Angket validitas ahli, kelayakan media pembelajara e-comic menggunakan aplikasi coreldraw pada muatan pelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia diperoleh dari penilaian hasil dari ahli validasi bahasa, media, dan materi. Berikut rumus untuk mengelola data validitas ahli:

$$P = \frac{\epsilon_x}{\epsilon_{xi}} \times 100 \%$$

Penjelasan:

P = Prestasi Kelayakan

x = Jawaban Skor

Validitas (nilai nyata)

xi = Jawaban Tertinggi / Skor Ideal (nilai harapan)

Selanjutnya perolehan persentase validasi ahli skor dapat dikelompokkan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan untuk mendapatkan kesimpulan tentang kecocokan atau kelayakan media pembelajaran e-comic. Berikut adalah kriteria tingkat kelayakannya:

**Tabel 1 Pengelompokkan Kriteria Tingkat Kelayakan**

No	Skor Rata-rata %	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

Untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunaan media e-comic berbasis coreldraw pada muatan IPAS materi kekayaan budaya indonesia. Perhitungan data

validitas media e-comic di analisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

**Tabel 2 Kriteria Respon Peserta Didik**

Persentase (%)	Kriteria
81 – 100 %	Sangat Baik
61 – 80 %	Baik
41 – 60 %	Cukup Baik
21 – 40 %	Kurang Baik
0 – 20 %	Tidak Baik

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan pada tahap analisis yakni bahwa media cetak yang ada merupakan media pembelajaran berupa buku guru dan buku siswa yang dipakai ketika tahapan pembelajaran di kelas. Sehingga peserta didik pada saat proses pembelajaran cenderung menjadi monoton dan kurang bersemangat. Teknik dalam pembuatan media pembelajaran seperti e-comic belum banyak dipahami oleh guru, dengan adanya pengembangan media pembelajaran seperti e-comic peserta didik mendapatkan inovasi baru ketika proses pembelajaran berlangsung, dengan adanya media e-comic akan menarik minat belajar peserta didik untuk belajar dengan adanya alur cerita yang menarik, gambar, tokoh,

warna yang sesuai, dan penjelasan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dari analisis kebutuhan tersebut, peneliti butuh untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif berupa e-comic di SDN Cimahpar 04.

Selanjutnya, Aplikasi Coreldraw dipilih oleh peneliti guna mendesain komik digital. Dalam merancang e-comic, peneliti memaksimalkan fitur yang menarik berupa gambar, warna, jenis huruf, hingga template yang dirancang sendiri sesuai dengan yang diinginkan dengan kebutuhan peneliti. Buku guru dan buku siswa yang diberikan oleh salah seorang guru kelas IV SDN Cimahpar 04 menjadi acuan peneliti dalam mengisi materi pada e-comic. Sesudah merancang e-comic menggunakan aplikasi coreldraw yang menarik, rancangan tersebut disimpan dalam format PDF. Perolehan pada langkah perancangan e-comic yaitu cover, kata pengantar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, sinopsis, pengenalan karakter, isi komik, rangkuman, dan profil peneliti. Adapun elemen-elemen e-comic yang dikembangkan menjadi

storyboard yang termasuk draft permulaan dari ciptaan yang akan dikembangkan.

Hasil tahap pengembangan adalah perolehan kevalidan agar produk layak dipakai. Validasi ini dilakuakn oleh 3 orang ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan juga ahli materi. Perolehan validasi akhir uang didapatkan dicantumkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3 Hasil Validasi Sesudah Revisi**

Validator	Rata-rata Total Variabel
Ahli Media	97%
Ahli Bahasa	98%
Ahli Materi	95%
Rata-rata Jumlah	97%

Dari tabel di atas, dengan demikian, dapat dinyatakan mengenai e-comic menggunakan aplikasi coreldraw pada materi kekayaan budaya indonesia dengan layak diaplikasikan dalam tahapan pembelajaran. Perolehan tersebut beracuan validasi atau penskoran yang sudah diberikan oleh validator (ahli media, bahasa, dan materi). Berikutnya perolehan uji coba berupa kuesioner tanggapan peserta didik.

Adapun salah satu revisi yang diberikan oleh ahli media yaitu memperkecil ukuran font pada cover, dan menambahkan nama

dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 pada cover.



**Gambar 2 Tampilan Cover Sebelum dan Sesudah Revisi Validasi Ahli Media**

Sementara itu, salah satu revisi yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu penggunaan tanda baca dan penulisan diawal kalimat menggunakan huruf kapital.



**Gambar 3 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Validasi Ahli Bahasa**

Dari pakar materi, salah satu revisi yang diberikan adalah perubahan untuk menambahkan karakter agar peserta didik mampu memahami tokoh-tokoh dan karakternya.



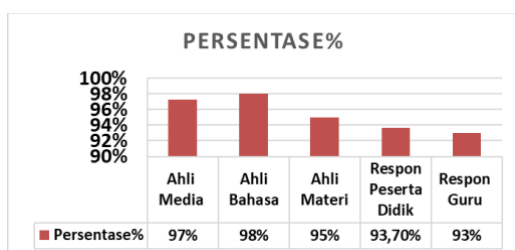
**Gambar 4 Tampilan Tokoh dan Karakter Sebelum dan Sesudah Revisi Validasi Ahli Materi**

Pada tahap implementasi ini, e-comic dilakukan uji coba pada peserta didik kelas IV-A SDN Cimahpar 04 dengan jumlah 28 peserta didik. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap e-comic menggunakan aplikasi coreldraw sehingga diketahui kelayakan dari e-comic tersebut. Uji coba dilakukan dengan cara peneliti secara langsung mengajar di kelas menggunakan e-comic yang dikembangkan. Selain di uji coba kepada peserta didik, e-comic juga ditunjukkan kepada guru selaku pendidik dan fasilitator di kelas dengan tujuan untuk mengetahui respon guru terhadap e-comic menggunakan aplikasi coreldraw sehingga diketahui kelayakan dari e-comic tersebut.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik diberikan angket yang berikan



10 pertanyaan dan guru diberikan angket yang berisikan 9 pertanyaan. Sebelum peserta didik dan guru mengisi angket, peneliti terlebih dahulu menjelaskan cara pengisian angket. Setelah itu barulah peserta didik dan guru mengisi angket yang telah diberikan. Pada tahap pembelajaran yang digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 5 Persentase Hasil Validasi, Respon Peserta Didik, dan Respon Guru**

## **Pembahasan**

Penelitian ini yaitu pengembangan *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw* pada materi kekayaan budaya Indonesia merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Adapun model yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model penelitian dan pengembangan yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan),

*Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Sesuai tahapan di atas, maka tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan *e-comic* ini yaitu analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini dilakukan di SDN Cimahpar 04. Berdasarkan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan secara observasi dan wawancara diketahui bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media cetak, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan menjadi kurang bersemangat karena tidak adanya inovasi dalam media pembelajaran. Maka dari itu proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas memerlukan adanya pengembangan dalam media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan media yang lebih bervariasi dan kreatif untuk proses pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw*.

Tahap kedua yaitu desain. Berdasarkan tahap analisis kebutuhan maka tahap selanjutnya dilakukan kegiatan perancangan media pembelajaran *e-comic*

menggunakan aplikasi *coreldraw*. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengumpulkan dan memilih sumber yang diperlukan untuk menyusun *e-comic*. Sumber yang digunakan dalam perancangan *e-comic* ini yaitu, buku guru dan buku siswa. Kemudian dilakukan penyusunan format *e-comic*. Setelah membuat rancangan, selanjutnya dibuatlah *e-comic* secara nyata. Desain *e-comic* secara keseluruhan dibuat menggunakan Aplikasi *Coreldraw*. Setelah desain *e-comic* selesai dibuat, desain *e-comic* selanjutnya disimpan dalam format PDF.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Setelah *e-comic* selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi yang terdiri dari validasi media, bahasa, dan materi yang dilakukan oleh seorang ahli.

Dilihat dari hasil validasi, respon peserta didik dan guru dapat diketahui kelayakan *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw*. Hasil validasi ahli media tahap satu diperoleh bahwa *e-comic* layak digunakan dengan jumlah skor yang didapat 54 dari skor 75 jadi persentase yang didapat 72%. Pada tahap kedua hasil yang diperoleh

yaitu *e-comic* sangat layak digunakan dengan mendapatkan skor 73 dari skor 75 jadi persentase yang didapat 97,3%. Dilihat dari hasil validasi ahli bahasa tahap satu diperoleh bahwa *e-comic* sangat layak digunakan dengan jumlah skor yang didapat yaitu 53 dari skor maksimal 55 jadi persentase yang didapat yaitu 96,36%. Pada tahap kedua hasil yang diperoleh yaitu *e-comic* sangat layak digunakan dengan mendapatkan skor maksimal 55 jadi persentase yang didapat 98%. Dari hasil validasi ahli materi diperoleh bahwa *e-comic* sangat layak digunakan dengan jumlah skor yang didapat yaitu 58 dari skor maksimal 65 jadi persentase yang didapat yaitu 89%. Pada tahap kedua hasil yang diperoleh yaitu *e-comic* sangat layak digunakan dengan perolehan skor 62 dari skor maksimal 65 jadi persentase yang didapat yaitu 95%. Dari hasil validasi di atas diperoleh Rata-Rata Total Validitas (RTV) yaitu validasi pertama 85,7% dan validasi kedua 97% yang berarti bahwa *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw* sangat layak digunakan.

Jika dilihat dari hasil rekapitulasi respon peserta didik *e-comic* dinyatakan sangat layak dengan

perolehan skor keseluruhan 1.312 dari skor maksimal 1.400, jadi persentase yang didapat yaitu 93,7%. Dari hasil respon guru *e-comic* dinyatakan sangat layak dengan perolehan skor 42 dari skor maksimal 45, jadi persentase yang didapat yaitu 93%.

Berdasarkan hasil validasi, respon peserta didik dan guru tersebut menunjukkan bahwa *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw* pada materi kekayaan budaya indonesia sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

#### **D. Kesimpulan**

Proses pengembangan media pembelajaran *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw* ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDN Cimahpar 04 dengan melakukan observasi dan wawancara. Tahap kedua peneliti membuat rancangan *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw* pada materi kekayaan budaya indonesia, lalu peneliti membuat *e-*

*comic* sesuai rancangan yang dibuat. Tahap ketiga peneliti melakukan uji validasi ahli media, bahasa, dan materi untuk mengetahui kekurangan *e-comic* dan melakukan perbaikan agar *e-comic* menjadi lebih baik. Tahap keempat peneliti melakukan uji coba *e-comic* kepada peserta didik di kelas IV-A SDN Cimahpar 04 dengan jumlah 28 peserta didik. Tahap kelima peneliti memberikan angket kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui respon peserta didik dan guru setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw*. Hasil Validasi ahli media sebesar 97,3%. Validasi ahli bahasa sebesar 96%. Validasi ahli materi sebesar 95%. Dilihat dari hasil respon peserta didik sebesar 93,7%, dan hasil respon guru sebesar 93%. Berdasarkan hasil validasi ahli, respon peserta didik dan guru di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-comic* menggunakan aplikasi *coreldraw* pada materi kekayaan budaya indonesia sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dimanfaatkan sebagai sarana alternatif dalam proses pembelajaran

dan memanfaatkannya secara optimal untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik disekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

Dewi, Ni Putu Ari Sukma, Ni Nyoman Ganing, and D.B.Kt.Ngr Semara Putra. 2022. "E-Comic Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD." *MIMBAR PGSD Undiksha* 10 (1): 64–72.  
<https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i1.45204>.

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd, M.Pd Milawati, M.Ag Dr. Darodjat, M.Si. Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, C.HTc Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd., C.PS, C.IBST, C.Mt, M.Pd Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M.TPd Azwar Rahmat, MT Dr.Masdiana, ST., and CPHCM I Made Indra P., SKM., MPH., QRGP. 2021. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.

Faoziah, Rohmah Nur, and Raekha Azka. 2022. "PENGEMBANGAN E-COMIC MATERI RELASI DAN FUNGSI MENGGUNAKAN PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME) UNTUK MEMFASILITASI PEMAHAMAN KONSEP." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika DELTA* 11 (1): 81–94.

Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi

Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0"* 2 (1): 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660).

Furoidah, Asni. 2020. "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2 (2): 63–77.  
<https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.

Gunawan, and Asnil Aidah Ritonga. 2019. "Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0." *Pengembangan Media Pembelajaran*.

Haryadi, Rudi, Hanifa Nuraini, and Al Kansaa. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7 (1): 68–73.

Hasiru, Dewasni, Syamsu Qamar Badu, and Hamzah B. Uno. 2021. "Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh." *Jambura Journal of Mathematics Education* 2 (2): 59–69.  
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>.

Ilham, Muhammad, and Marlini Marlini. 2019. "Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang." *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan* 8

- (1): 204–17.  
<https://doi.org/10.24036/107327-0934>.
- Jayanti, Tri Luh Swastyastu. 2020. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan.” *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5* (1): 52–59. <http://103.207.96.36:8056/ojs2/index.php/PW/article/view/1359/1086>.
- Jayusman, Iyus, and Oka Agus Kurniawan Shavab. 2020. “Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Artefak 7* (1): 13–20. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>.
- Juhaeni, Safaruddin, R. Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila. 2020. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School 1* (1): 38–46. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Junaidi. 2019. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan 3* (1): 45–56.
- Khalqi, Rizal Bay, and Fariz Fadhil Heryanto. 2021. “RISET ANALISIS UNSUR VISUAL PADA KOMIK DIGITAL GENG KOMUNIKA PADA PLATFORM WEBTOON.” *Journal of Visual Communication Design Fakultas Pariwisata Dan Industri Kreatif 2*: 1–23.
- Khotimah, Nurul, and Triani Ratnawuri. 2021. “Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi) 9* (1): 83–95. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>.
- Kristanto, Andi. 2016. “Media Pembelajaran.” *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusuma Putra, Gede Lingga Ananta, and Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Yudha. 2021. “Penggunaan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada Media Sosial Instagram.” *Jurnal Imagine 1* (2): 44–49. <https://doi.org/10.35886/imagine.v1i2.264>.