

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-COMIC MENGGUNAKAN WEB PIXTON PADA TOPIK DI BAWAH ATAP

Siti Waiqotul Himmah¹, Lina Novita², Fitri Siti Sundari³

PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹h33369042@gmail.com, ²linov12@unpak.ac.id, ³fitri.siti.sundari@unpak.ac.id

ABSTRACT

Siti waiqotul himmah. 037120117. "Development of E-Comic Teaching Materials using Web Pixton on the Topic Under the Roof". This study uses a Research and Development (R&D) approach at Cileungsi 08 public elementary school. The subjects of the study in the trial in developing and determining the feasibility of the designed teaching materials consisted of 28 students. The results showed that the value of the media expert validation was 96%, the language expert validation value was 89%, the material expert validation value was 97% which was included in the "very feasible" criteria. Then the results of the questionnaire on students and showed a value of 93% and teachers 100% with the "very feasible" category. The results of the pre-test and post-test showed an N-Gain of 0.9 in the "high" category, which indicates that this teaching material is very practical or effective. So, overall the results of the development of e-comic teaching materials on the web pixton are very feasible and effective to be used as a learning method.

Keywords: Teaching materials, E-comic, Pixton, Topic Under the Roof

ABSTRAK

Siti waiqotul himmah. 037120117. "Pengembangan Bahan Ajar E-Comic menggunakan Web Pixton pada Topik Di Bawah Atap". Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* di sekolah dasar negeri cileungsi 08. Subjek penelitian pada uji coba dalam mengembangkan dan mengetahui kelayakan bahan ajar yang dirancang terdiri dari 28 peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa nilai dari validasi ahli media sebesar 96%, nilai validasi ahli bahasa sebesar 89%, nilai validasi ahli materi sebesar 97% yang termasuk pada kriteria "sangat layak". Lalu hasil kuesioner pada peserta didik dan menunjukkan nilai 93% dan guru 100% dengan kategori "sangat layak". Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan *N-gain* sebesar 0.9 kategori "tinggi", yang menandakan bahan ajar ini sangat praktis atau efektif. Jadi, secara keseluruhan hasil pengembangan bahan ajar e-comic pada web *pixton* sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai metode pembelajaran. Kata Kunci: Bahan ajar, E-comic, Pixton, Topik Di bawah Atap.

A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi. Saat menghadapi peserta didik guru harus memiliki kemampuan mengajar yang kreatif di kelas, seperti dalam pemilihan metode belajar, model pembelajaran, dan pembuatan perangkat pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan karena dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efisien dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya. Komik mengandung gambar-gambar dan tulisan dalam satu panel. Komik mudah dipahami untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. *Pixton* termasuk salah satu web yang berbentuk komik, *Pixton* juga berperan sebagai media pembelajaran yang efektif, mengubah materi pelajaran yang kompleks menjadi visual yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa sekolah SDN Cileungsi 08 menggunakan 2 kurikulum Adapun yang terjadi di SDN

Cileungsi 08 pada kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut khususnya kelas IV, guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Guru juga pernah membuat bahan ajar berbentuk PPT (Power Point), video pembelajaran, tayangan pdf namun, jarang menggunakannya karena masih terbiasa menggunakan bahan ajar cetak seperti buku paket. Kurangnya inovatif dalam membuat bahan ajar karena guru kurang menguasai dalam penggunaan teknologi. Maka dari itu, guru perlu pengembangan bahan ajar yang lebih menarik untuk menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat membaca peserta didik, meningkatkan pemahaman dan berpikir kritis.

Kondisi seperti ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Yurdayanti, & Nurjanah, (2022). Penelitian ini berjudul "Pengembangan cerita rakyat tanjung tedung berbasis *e-comic* untuk penanaman kemampuan literasi siswa kelas IV sekolah dasar". Penilaian *e-comic* sangat layak dan sangat praktis digunakan pada pembelajaran cerita rakyat "Tanjung Tedung" untuk penanaman kemampuan literasi pada peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh

Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, GAPS (2024). Berjudul "Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar". Peliaian tersebut menunjukkan bahwa kualifikasi sangat baik dan media e-komik berbasis lokal dapat membangun pengetahuan intelektual, mendukung visualisasi dan interpretasi materi pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia. Dan penelitian yang dilakukan oleh Firiyanti, I., Hamidah, A., Widodo, A., Maghfiroh, L., Susanti, N., Ni'ma, R. A., & Mashfufah, A. (2024). Penelitian ini berjudul "Pengembangan e-comic berbasis pendidikan karakter dan high order thinking skills (HOTS) untuk meningkatkan kemampuan literasi. Penilaian komik elektronik dengan materi "Kekayaan Alam Daerahku" layak digunakan dalam pembelajaran IPA. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic* Menggunakan Web *Pixton* Pada Topik Di Bawah Atap" di SDN Cileungsi 08 pada kelas IV Semester Ganjil tahun ajaran 2024-2025.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and*

Development. Prosedur penelitian pada pengembangan bahan ajar menggunakan *e-comic* pada web *Pixton* pada topik dibawah atap yaitu menggunakan model ADDIE.

1. Analisis
2. Perancangan
3. Pengembangan
4. Implementasi
5. Evaluasi

Tabel 1 Skala Penilain

Pernyataan	Skala Penilaian
Sangat Tidak Sesuai	5
Tidak Sesuai	4
Cukup	3
Sesuai	2
Sangat Sesuai	1

Sumber: Muhammad hasan *et al.*, (2023)

Penilaian produk akan dihitung menggunakan rumus skala likert:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber: Darung, et, al. (2020)

$$N - Gain = \frac{S \text{ Posttest} - S \text{ Pretest}}{S \text{ Max} - S \text{ Pretest}}$$

Sumber : Nazhifah dan Hasri, (2021)

Penilaian pre test & post tes bahan ajar e-comic menggunakan web *Pixton*, yaitu dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Skor N-Gain

Penilaian	Kriteria Penilaian
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Nazhifah dan Hasri, (2021)

Tabel 4 Nama Ahli Validator

Nama Validator	Tim Ahli	Instansi
Aries Maesya, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
Ainiyah Ekowati, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
Vina Savriliana, S.Pd	Ahli Materi	SDN Cileungsi 08

Gambar 1 Kerangka Berpikir



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru ditemukan permasalahan, yaitu:

- Penggunaan kurikulum 2, (Kurtilas) kurikulum 13 & kurikulum merdeka.
- Kelas yang akan di teliti, kelas 4.
- Penggunaan bahan ajar masih menggunakan cetak.
- Perlunya pengembangan bahan ajar menggunakan teknologi.

e. Rendahnya minat membaca.

f. Peserta didik kurang fokus saat belajar.

2. Perancangan

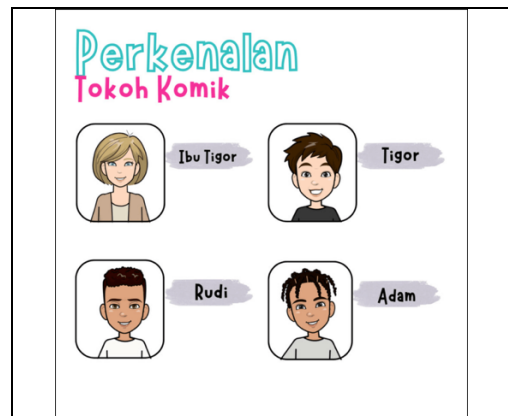
Pembuatan desain produk *e-comic* *Pixton* mulai dari pengenalan masuk pada web *Pixton* dan login, lalu klik membuat komik, memilih berbagai karakter, latar background, dan menambahkan teks, properti, tata letak panel sesuai keinginan dan alur cerita yang menarik sesuai dengan materi di setiap halamannya. Setelah pembuatan komik, lalu meninjau kembali keseluruhan panel dan alur cerita yang dibuat, selanjutnya komik dapat disimpan melalui fitur JPG, PNG, atau PDF. *Pixton* juga menyediakan fitur komik strip dan Novel grafis. Selain itu, dapat dibagikan melalui link yang dapat di sebarakan ke berbagai sosial media.

3. Pengembangan

Gambar 2 Bahan Ajar E-comic menggunakan web Pixton



BAHAN AJAR BAB 2 DI BAWAH ATAP Pengusun/Pengembang : Siti Waiqotul Himmah Dr. Lina Novita, M. Pd. Fitri Siti Sundari, M.Pd. 	
CAPAIAN PEMBELAJARAN 1. Menyimak dan memahami informasi dalam teks, 2. Berdiskusi dengan teman dan menyampaikan pendapat, 3. Menjelaskan arti kosakata baru pada teks berdasarkan pemahaman kalian, 4. Mengidentifikasi kata-kata jamak, menulis kata-kata yang sering ditemui di kehidupan sehari-hari.	
TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi isi teks. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menggunakan awalan "me-" sesuai kaidah bahasa Indonesia. 3. Peserta didik dapat menguraikan pendapat dengan kalimat yang jelas. 4. Peserta didik dapat mencari informasi lalu mempresentasikannya.	
PETUNJUK PEMBELAJARAN 1. Bacalah teks dari kiri ke kanan setiap panel (gambar). 2. Pahami teks dan gambar. 3. Usaplah ke atas untuk mengganti panel berikutnya atau sebelumnya. 4. Simaklah alur cerita pada teks bacaan agar dapat mengerti cerita pada materi. 5. Kerjakanlah latihan uraian singkat dari teks bacaan secara kelompok yang dibagi menjadi 5 orang.	



4. Implementasi

Tabel 5 Rekapitulasi Respon Peserta didik pada penggunaan bahan ajar E-comic menggunakan web Pixton

Responden	Total skor	Skor Max	Persentase (%)	Rata-rata (%)
1	94	100	100%	94%
2	95	100	100%	95%
3	96	100	100%	96%
4	97	100	100%	97%
5	97	100	100%	97%
6	96	100	100%	96%
7	95	100	100%	95%
8	94	100	100%	94%
9	93	100	100%	93%
10	100	100	100%	100%
11	82	100	100%	82%
12	97	100	100%	97%
13	95	100	100%	95%
14	95	100	100%	95%
15	91	100	100%	91%
16	91	100	100%	91%
17	90	100	100%	90%
18	92	100	100%	92%
19	94	100	100%	94%
20	95	100	100%	95%
21	96	100	100%	96%
22	92	100	100%	92%
23	89	100	100%	89%
24	91	100	100%	91%
25	91	100	100%	91%
26	92	100	100%	92%
27	90	100	100%	91%
28	91	100	100%	91%
Jumlah	93,25	100	100%	93%

Sumber: Shahwa, *et al.*, (2024)

Tabel 6 Rekapitulasi Respon Guru pada Penggunaan Bahan Ajar E-comic menggunakan Web Pixton

No.	Aspek yang diamati	Nilai
1.	Bahan ajar e-comic berbantuan aplikasi Pixton yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
2.	Belajar dengan menggunakan e-comic berbantuan aplikasi Pixton dapat membantu memotivasi peserta didik.	5
3.	Urutan cerita dalam e-comic sesuai dengan topik pembelajaran.	5
4.	Tampilan e-comic berbantuan aplikasi Pixton menarik minat membaca.	5
5.	Gambar pada e-comic menggunakan web Pixton mudah di mengerti.	5
6.	Penyampaian cerita pada materi bahan ajar e-comic berbantuan aplikasi Pixton membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	5
7.	E-comic berbantuan aplikasi Pixton ini dapat meningkatkna daya tarik dalam pembelajaran berlangsung.	5
Total Penilaian		50
Skor Maximal		50
Persentase		100%
Rata-rata validitas		100%

Sumber : Izzah, MA, & Ma'sum, A (2021)

Tabel 7 Rekapitulasi Pretest & Posttest Peserta Didik pada Penggunaan Bahan Ajar E-Comic menggunakan Web Pixton

Responden	Pre test	Post test	Post-Pre	(100-Pre)	N-Gain
1	50	100	50	50	1
2	40	90	50	60	0.8
3	30	80	50	70	0.7
4	70	100	30	30	1
5	30	90	60	70	0.8
6	30	100	70	70	1
7	40	100	60	60	1
8	50	100	50	50	1
9	30	90	60	70	0.8
10	20	80	60	80	0.7
11	30	100	70	70	1
12	40	90	50	60	0.8
13	30	70	40	70	0.6
14	60	100	40	40	1
15	50	100	50	50	1
16	40	100	60	60	1
17	40	100	60	60	1
18	30	70	40	70	0.6
19	50	100	50	50	1
20	40	90	50	60	0.8
21	50	100	50	50	1
22	40	100	60	60	1
23	30	80	50	70	0.7

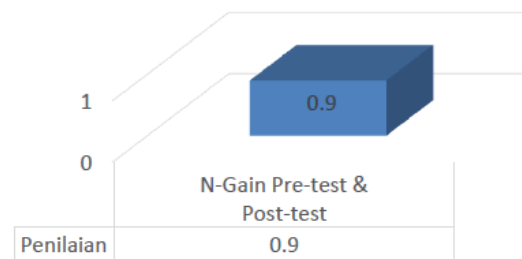
24	30	80	50	70	0.7
25	60	100	40	40	1
26	60	100	40	40	1
27	50	100	50	50	1
28	50	100	50	50	1
Rata-rata					0.9

Berdasarkan hasil rekapitulasi data N-Gain memiliki 0.9. Nilai 0.9 berada di atas >0.7. Maka, penilaian *N-Gain* dikualifikasi berada di "Tinggi". Kualifikasi yang dihasilkan termasuk kategori "Sangat Praktis".

5. Evaluasi

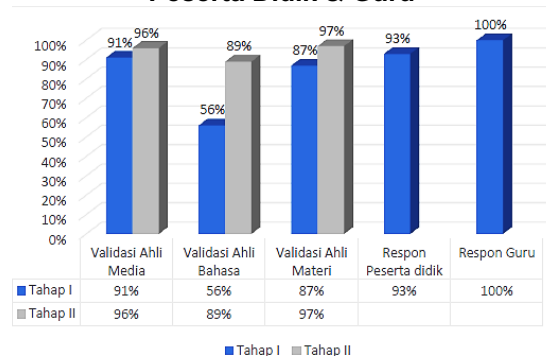
Setelah kegiatan uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi dengan memberikan angket kuesioner pada ahli validasi, peserta didik dan guru. Berikut ini grafik hasil pre test - post test.

Grafik 1 N-Gain Pre test & Post test



Berikut ini gambar dari grafik rekapitulasi hasil validasi ahli, peserta didik, dan guru.

Grafik 2 Hasil Validasi Ahli, Respon Peserta Didik & Guru



D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba dan penelitian bahan ajar *e-comic* menggunakan web *Pixton* pada topik di bawah atap, dapat disimpulkan:

1. Pada pengembangan bahan ajar *e-comic* menggunakan web *Pixton* pada topik di bawah atap dengan model pengembangan ADDIE telah berhasil dikembangkan dan diuji cobakan.
2. Pengujian kelayakan bahan ajar web *e-comic* menggunakan web *Pixton* pada topik di bawah atap dilakukan dengan 2 tahap validasi. Uji validasi ahli media tahap I 91%, lalu tahap II 96% dikategorikan "sangat layak". Uji validasi ahli materi tahap I 87%, lalu tahap II 97% dikategorikan "sangat layak". Uji validasi Bahasa tahap I 56%, lalu tahap II 89% dikategorikan "sangat layak". Uji coba pada peserta didik memperoleh nilai 93% dan guru 100% dengan kategori "sangat layak". Dan hasil pre test & post test menunjukkan *N-gain* sebesar 0.9 kategori "tinggi" yang menandakan bahan ajar ini sangat praktis atau efektif.

Jadi, secara keseluruhan hasil pengembangan bahan ajar *e-comic* menggunakan web *Pixton* untuk topik di bawah atap sangat layak dan efektif untuk di gunakan.

Adapun saran Bagi guru, direkomendasikan untuk menjadikan bahan ajar *e-comic* menggunakan web *Pixton* sebagai salah satu alternatif bahan ajar. Bagi murid, diupayakan bahan ajar *e-comic* menggunakan web *Pixton* dapat menarik minat membaca dan meningkatkan pemahaman materi. Bagi sekolah, direkomendasikan untuk penggunaan bahan ajar *e-comic* menggunakan web *Pixton* agar lebih bervariasi bahan ajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara.
- Mesra, R. (2023). Strategi Pembelajaran Abad 21.

Jurnal :

- Izzah, M. A., & Ma'sum, A. (2021). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X Ma Almaarif Singosari. *Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts*, 1(8), 1081-1094.
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2024). Bahan Ajar. Sindoro:

- Cendikia Pendidikan, 2(6), 21-30.
- Marhadi, S. N. L., Agustang, K., Upuolat, H., Alting, N. A., & Hasan, R. (2023). Analisis Jenis-Jenis Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran. Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam, 3(2), 67-74.
- Mufarrochah, M. (2022). Penggunaan Aplikasi e Untuk Meningkatkan Minat Menulis Pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas Xii. Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah, 2(1), 27-40.
- Putri, I. W., Marini, A., & Siregar, R. (2021). Pengembangan Elektronik Komik (E-Komik) Pada Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi Di Kelas V Sd. Jrpdp (Jurnal Riset Pendidikan Dasar), 4(2), 117-130.
- Shahwa, D. N., Mustamiroh, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic Melalui Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. Sittah: Journal Of Primary Education, 5(2), 225-242.