

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBANTU APLIKASI PIXTON PADA MATERI KEARIFAN  
LOKAL DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Desita Nova<sup>1\*</sup>, Hendra Budiono<sup>2</sup>, Husnul Badri<sup>3</sup>

<sup>1, 2</sup>PGSD FKIP Universitas Jambi

*Corresponding author\*: [desitanova7@gmail.com](mailto:desitanova7@gmail.com)*

**ABSTRACT**

*This research and development aims to (1) develop learning media in the form of digital comics assisted by the Pixton application on local wisdom material for fifth-grade elementary school students, (2) determine the validity level of the developed digital comic media, and (3) determine its practicality when implemented in learning. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SD Negeri 3/IV Kota Jambi with fifth-grade students as trial subjects and involved material experts, media experts, and language experts as validators. Data were collected through validation sheets and response questionnaires from teachers and students, then analyzed using qualitative and quantitative techniques. The results showed that the material expert validation obtained an average score of 4.80, categorized as very valid; media expert validation obtained an average score of 4.72, categorized as very valid; and language expert validation obtained an average score of 4.80, categorized as very valid. Teacher response questionnaires yielded an average score of 4.73, while student responses resulted in average scores of 4.85 in the small-group trial and 4.87 in the large-group trial, both categorized as very practical. It can be concluded that the digital comic learning media assisted by Pixton is highly valid and practical to be used as a learning medium for local wisdom material in fifth-grade elementary school.*

**Keywords:** Learning Media, Digital Comics, Pixton, Local Wisdom.

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbantuan aplikasi Pixton pada materi kearifan lokal di kelas V sekolah dasar, mengetahui tingkat validitas media tersebut, serta mengetahui tingkat kepraktisannya ketika diimplementasikan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3/IV Kota Jambi dengan peserta didik kelas V sebagai subjek uji coba serta melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai validator. Data diperoleh melalui lembar validasi dan angket respons guru serta peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,80 dengan kategori sangat valid, validasi ahli media

memperoleh nilai rata-rata 4,72 dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 4,80 dengan kategori sangat valid. Angket respons guru memperoleh nilai rata-rata 4,73, sedangkan respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 4,85 dan uji coba kelompok besar memperoleh nilai 4,87 dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital berbantu aplikasi Pixton pada materi kearifan lokal dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Komik Digital, Pixton, Kearifan Lokal.

## A. Pendahuluan

Sekolah Dasar Negeri 3/IV Kota Jambi merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Kecamatan Danau Teluk, Kelurahan Olak Kemang, Kota Jambi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut belum berjalan optimal, khususnya dalam aspek penggunaan media pembelajaran. Guru masih mengandalkan buku paket sebagai sumber utama penyampaian materi. Pemanfaatan media digital masih sangat terbatas. Sesekali guru menggunakan media sederhana seperti gambar cetak, slide powerpoint, atau video pembelajaran dari YouTube, tetapi penggunaannya belum terencana serta tidak dilakukan secara konsisten dalam kegiatan belajar. Kondisi ini membuat suasana pembelajaran tampak monoton dan

kurang mampu menarik minat peserta didik.

Wawancara awal juga menunjukkan bahwa keterbatasan waktu serta kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi menjadi faktor utama yang menghambat pengembangan media pembelajaran. Meskipun fasilitas seperti proyektor dan akses internet sudah tersedia, pemanfaatannya belum maksimal. Guru lebih memilih metode ceramah karena dianggap lebih mudah dan praktis, padahal penggunaan media digital dapat membantu memperjelas materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sekolah dasar sebagai pendidikan formal pada tahap awal memiliki peran penting dalam membangun kemampuan akademik, karakter, dan sikap peserta didik. Proses pembelajaran di sekolah dasar seharusnya tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga harus mampu menumbuhkan

minat belajar, kreativitas, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kurikulum Merdeka sebagaimana tertuang dalam Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 memberi ruang bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu prinsipnya adalah memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual, termasuk mendorong penggunaan media yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, peserta didik sekolah dasar termasuk dalam kelompok digital native, yaitu generasi yang sejak kecil telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital dan media visual. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Jika guru hanya menerapkan metode ceramah, pembelajaran akan terasa kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar abad ke-21. Penelitian Yuliani (2024) menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar lebih antusias dan lebih mudah memahami materi ketika disajikan melalui media digital yang

interaktif dan memadukan teks, gambar, serta alur cerita.

Komik digital menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Komik digital merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk cerita visual melalui perpaduan gambar dan teks. Media ini sangat digemari anak-anak karena mengandung unsur hiburan, tokoh, dan alur cerita yang dekat dengan dunia mereka. Narestuti dkk. (2021) membuktikan bahwa penggunaan komik digital tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Dengan demikian, komik digital merupakan media yang efektif dan layak diterapkan di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, pengembangan komik digital dilakukan menggunakan aplikasi *Pixton*. *Pixton* merupakan platform daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat komik secara mudah, mulai dari pembuatan karakter, pengaturan latar, hingga penyusunan dialog. Keunggulan aplikasi ini terletak pada kemudahannya, fleksibilitas, serta

tampilan visual yang menarik. Lubis dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan *Pixton* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan pengalaman visual yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Selain itu, *Pixton* memungkinkan guru menyusun komik sesuai kebutuhan materi serta membuka peluang bagi peserta didik untuk lebih aktif memahami maupun menciptakan isi komik.

Selain aspek media digital, pemilihan materi kearifan lokal sebagai konten pembelajaran juga sangat penting. Kearifan lokal mencerminkan nilai budaya, moral, dan sosial yang diwariskan secara turun-temurun sehingga berperan besar dalam pembentukan karakter peserta didik. Integrasi kearifan lokal membantu peserta didik mengenal budaya daerah sekaligus menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas bangsanya. Annisha (2024) menekankan bahwa penguatan kearifan lokal dalam Kurikulum Merdeka sangat efektif dalam membangun nilai gotong royong, toleransi, dan kebinekaan global.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal memiliki nilai urgensi yang tinggi, terutama di sekolah dasar. Materi ini mampu menghubungkan proses belajar dengan kehidupan nyata peserta didik dan lingkungan sosial budayanya. Menurut Sari dan Wulandari (2023), penerapan kearifan lokal dapat menumbuhkan karakter positif seperti tanggung jawab, gotong royong, dan kepedulian terhadap lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa kearifan lokal memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sejak dini. Kesesuaian materi dengan konteks budaya juga mendukung pembelajaran yang lebih bermakna sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

Dalam konteks SDN 3/IV Kota Jambi, lingkungan sekolah kaya akan potensi budaya yang dapat dijadikan bahan ajar, seperti Rumah Panggung Jambi, Sanggar Batik Jambi, dan Museum Gentala Arasy. Rumah Panggung Jambi masih banyak digunakan masyarakat Seberang Kota Jambi dan menjadi bentuk adaptasi budaya terhadap kondisi alam Sungai Batanghari. Sanggar Batik Jambi menghadirkan berbagai motif khas yang sarat nilai estetika dan ekonomi kreatif. Sementara itu, Museum

Gentala Arasy memiliki peran penting sebagai pusat informasi sejarah dan budaya masyarakat Melayu Jambi. Ketiga kearifan lokal tersebut sangat relevan untuk diintegrasikan ke dalam komik digital sehingga pembelajaran lebih konkret, menarik, dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

Pengintegrasian kearifan lokal dalam komik digital berbantu Pixton diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bernilai edukatif. Meskipun demikian, penerapan media digital berbasis kearifan lokal masih jarang dilakukan di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada media berbasis video, e-modul, atau presentasi interaktif (Aprilia dkk., 2022). Penelitian yang mengembangkan komik digital melalui Pixton dengan memadukan kearifan lokal masih terbatas, sehingga hal ini menjadi research gap yang perlu diisi.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta relevan dengan budaya lokal. Media komik digital Pixton diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik sekaligus memperkuat pembentukan karakter

sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengusung judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantu Aplikasi *Pixton* pada Materi Kearifan Lokal di Kelas V Sekolah Dasar.”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Waruwu (2024), penelitian dan pengembangan terdiri atas dua komponen utama, yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Tahap penelitian dilakukan melalui kajian teori, observasi lapangan, serta analisis kebutuhan untuk merumuskan rancangan produk yang sesuai dengan permasalahan pembelajaran. Sementara itu, tahap pengembangan meliputi proses perancangan dan pembuatan produk, kegiatan validasi oleh para ahli, serta pelaksanaan uji coba untuk mengetahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan manfaat produk yang dihasilkan.

Dalam penelitian ini, pengembangan difokuskan pada media pembelajaran berupa komik

digital berbasis aplikasi *Pixton* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran materi kearifan lokal pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima langkah sistematis: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap saling berkesinambungan dan dilakukan secara runtut untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Dengan menerapkan model ADDIE, proses pengembangan media dilakukan secara terstruktur untuk memastikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis aplikasi *Pixton* dilakukan melalui tahapan ADDIE, dan menghasilkan produk komik digital yang telah divalidasi serta diuji kepraktisannya. Hasil penelitian meliputi validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta uji coba

kepada guru dan peserta didik kelas V SDN 3/IV Kota Jambi.

##### **a. Hasil Validasi Ahli**

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk layak digunakan dengan kategori sangat valid pada seluruh aspek penilaian.

###### **1. Hasil Validasi Ahli Materi, Media, dan Bahasa**

Ahli Materi | 4,80 | Sangat Valid

Ahli Media | 4,72 | Sangat Valid

Ahli Bahasa | 4,80 | Sangat Valid

##### **b. Hasil Uji Kepraktisan**

Uji kepraktisan dilakukan melalui respons guru, peserta didik pada uji coba kelompok kecil, dan kelompok besar. Seluruh aspek menunjukkan kategori sangat praktis.

###### **2. Hasil Kepraktisan Guru dan Peserta Didik**

Guru | 4,73 | Sangat Praktis

Kelompok Kecil | 4,85 | Sangat Praktis

Kelompok Besar | 4,87 | Sangat Praktis

###### **2. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan komik digital berbasis *Pixton* dinilai sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Validitas tinggi ini menunjukkan bahwa komik telah memenuhi kriteria kelayakan isi, kesesuaian penyajian materi, kebenaran bahasa, serta kualitas tampilan visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa suatu produk dapat dikatakan valid apabila memiliki konsistensi internal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari aspek kepraktisan, media memperoleh kategori sangat praktis, baik dari guru maupun peserta didik. Guru menilai komik digital mudah digunakan, menarik, serta membantu penyampaian materi kearifan lokal. Peserta didik juga menunjukkan respons positif karena komik disertai visual yang menarik, cerita sederhana, dan bahasa mudah dipahami. Temuan ini mendukung penelitian Lubis dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Pixton dapat meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan pengalaman visual yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional.

Respons peserta didik pada uji kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa komik digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan belajar. Hal ini sesuai pendapat Narestuti dkk. (2021) bahwa komik digital dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik karena menyajikan kombinasi teks dan gambar secara naratif.

Selain itu, integrasi materi kearifan lokal seperti Rumah Panggung Jambi, Sanggar Batik, dan Museum Gentala Arasy membantu peserta didik memahami budaya daerahnya. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan bermakna, sebagaimana ditegaskan dalam Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022.

Penelitian Hendra dkk. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis siklus 5E k mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar, memperkuat

temuan penelitian ini tentang kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran interaktif."

Dengan demikian, media komik digital berbantu Pixton terbukti layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, serta mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, interaktivitas, dan relevansi budaya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital berbantu aplikasi Pixton pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media mengikuti model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama. Tahap pertama, yaitu analisis, meliputi analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Tahap kedua adalah desain, yang mencakup penyusunan rancangan produk melalui pembuatan storyboard berisi alur dan konten

komik digital. Tahap ketiga, yakni pengembangan, dilakukan dengan pembuatan produk serta proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil. Tahap keempat adalah implementasi, yang dilakukan melalui uji coba kelompok besar kepada peserta didik kelas V SDN 3/IV Kota Jambi. Tahap terakhir, evaluasi, dilaksanakan melalui evaluasi formatif selama proses pengembangan berlangsung dan evaluasi sumatif setelah uji coba untuk menilai kualitas akhir media komik digital pada materi IPAS.

2. Validitas media komik digital pada materi kearifan lokal menunjukkan hasil yang sangat baik. Penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan skor rata-rata yang berada pada kategori sangat valid. Ahli materi memberikan penilaian tahap I dengan skor total 48 (rata-rata 4,00; kategori valid) dan tahap II dengan skor total 53 (rata-rata 4,80; kategori sangat valid). Ahli media memberikan skor total 52 (rata-rata 4,72; kategori sangat

valid). Sementara itu, validasi bahasa memperoleh skor total 48 (rata-rata 4,80; kategori sangat valid). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan. Dengan demikian, produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

3. Kepraktisan media komik digital berbantu Pixton tergolong sangat tinggi. Berdasarkan angket yang diisi oleh guru, media memperoleh skor total 52 dengan rata-rata 4,73, sehingga masuk dalam kategori sangat praktis. Respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil menunjukkan rata-rata 4,85, sedangkan pada uji coba kelompok besar rata-ratanya mencapai 4,87, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran, sehingga sangat praktis untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas V.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisha, R. (2024). *Integrasi nilai kearifan lokal dalam Kurikulum Merdeka untuk pembentukan karakter peserta didik*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45–56.
- Aprilia, N., Putri, S. A., & Rahmawati, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(2), 101–110.
- Hendra, P. Y., Yulianti, D., Adha, M. M., & Firdaus, R. (2025). *Initial Study of Learning Cycle 5E Based Learning Media Development to Improve Collaboration Skills in Elementary School*. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 10(4), 758–766.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lubis, A. F., Rahmadani, N., & Hidayat, T. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Pixton sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(3), 233–245.
- Narestuti, I., Pratiwi, S., & Handayani, R. (2021). *Komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan*

- pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Edukasi*, 7(1), 12–22.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to reach product quality*. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125–135). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Sari, W. P., & Wulandari, H. (2023). *Implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 89–98.
- Waruwu, M. (2024). *Metode penelitian dan pengembangan dalam pendidikan*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 1–10.
- Yuliani, S. (2024). *Efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 55–67.