

**PENGEMBANGAN E-COMIC “KADAPAT” BERBANTUAN PIXTON PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 4 SDN 2 CAMPURDARAT
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Lidya Idha Vintyas¹, Nugrananda Janattaka²

^{1,2}PGSD, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI

[1vinvinnlidyaaa@gmail.com](mailto:vinvinnlidyaaa@gmail.com), [2nugrananda@ubhi.ac.id](mailto:nugrananda@ubhi.ac.id)

ABSTRACT

The limited availability of engaging and contextual learning media has contributed to students' low participation and lack of confidence in expressing opinions during Indonesian language learning. This study aimed to develop the Pixton-assisted “KADAPAT” E-Comic as a valid and practical learning medium for teaching opinion expression to fourth-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consisted of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants involved 20 fourth-grade students at SDN 2 Campurdarat, Tulungagung Regency. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that the “KADAPAT” E-Comic achieved validity scores of 91% from media experts, 90% from subject matter experts, and 96% from a language expert, all of which were categorized as highly valid. The practicality assessment yielded scores of 93.5% in the small-group trial, 92.4% in the field trial, and 95% based on the teacher's response, all of which were categorized as highly practical. The distinctive feature of this learning medium lies in its presentation of opinion-expression materials through contextual stories, illustrations, and dialogues that provide examples of expressing opinions clearly, coherently, and politely. Therefore, the Pixton-assisted “KADAPAT” E-Comic is valid and practical for use as an alternative learning medium to support Indonesian language instruction on opinion expression for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *E-Comic; Pixton; Indonesian language*

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menyebabkan peserta didik kurang aktif dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Comic “KADAPAT” berbantuan Pixton yang valid dan praktis sebagai media pembelajaran materi mengemukakan pendapat bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek uji coba terdiri atas 20 peserta didik kelas IV SDN 2

Campurdarat, Kabupaten Tulungagung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Comic “KADAPAT” memperoleh tingkat validitas sebesar 91% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh persentase 93,5% pada uji kelompok kecil, 92,4% pada uji lapangan, dan 95% berdasarkan respons guru dengan kategori sangat praktis. Kekhasan media terletak pada penyajian materi mengemukakan pendapat melalui cerita, ilustrasi, dan dialog kontekstual yang memberikan contoh penyampaian pendapat secara jelas, runtut, dan santun. Dengan demikian, E-Comic “KADAPAT” berbantuan Pixton valid dan praktis digunakan sebagai media alternatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengemukakan pendapat di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: E-Comic; Pixton; Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam sistem pendidikan karena pada tahap inilah fondasi kemampuan peserta didik dibangun secara terarah dan berkesinambungan. Peserta didik di jenjang sekolah dasar berkembang secara utuh dari aspek intelektual, sosial, dan emosional. Salah satu keterampilan mendasar yang perlu dikembangkan adalah keterampilan berbahasa. Bahasa menjadi alat utama bagi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta menyampaikan ide dan perasaan secara lisan maupun tertulis (Ad & Ummah, 2024). Kemampuan berbahasa yang baik membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara optimal

sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi (Wiyudia et al., 2024).

Peserta didik kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran perlu disajikan secara nyata dan bermakna. Pemahaman konsep akan lebih mudah tercapai apabila materi dilengkapi dengan contoh konkret yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Penyampaian materi yang bersifat abstrak tanpa ilustrasi atau konteks nyata cenderung menyulitkan peserta didik dan dapat menurunkan minat belajar (Fany et al., 2025). Peserta didik kelas IV memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang terlibat aktif melalui diskusi, kerja sama, serta kegiatan yang memberikan ruang untuk menyampaikan pendapat. Kondisi

tersebut menunjukkan pentingnya penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar memiliki fungsi strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi fondasi bagi pengembangan kemampuan akademik peserta didik secara menyeluruh. Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran lain (Sobandi, 2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berfokus pada penguasaan tata bahasa dan kosakata, maupun kemampuan menggunakan bahasa secara fungsional dan komunikatif.

Peserta didik diharapkan mampu menyampaikan pendapat, mengemukakan ide, bertanya, serta menanggapi pendapat orang lain secara santun dan bertanggung jawab agar dapat berinteraksi secara efektif di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna sehingga

peserta didik mampu menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari (Tasya, 2025).

KADAPAT merupakan singkatan dari materi mengemukakan pendapat yang diberikan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi ini menjadi bagian penting dalam kurikulum karena mendukung pengembangan keterampilan berkomunikasi dan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Pada fase perkembangan ini, peserta didik mulai mampu memahami adanya perbedaan pandangan serta menyampaikan gagasan secara lebih terstruktur (AP & Kharisma, 2025). Pembelajaran mengemukakan pendapat mengajarkan peserta didik cara menyampaikan ide atau tanggapan terhadap suatu persoalan disertai alasan yang jelas. Pemahaman mengenai perbedaan antara fakta dan opini juga ditekankan agar peserta didik mampu membedakan informasi yang bersifat objektif dengan pandangan pribadi.

Materi KADAPAT diarahkan untuk membentuk keberanian berbicara, kemampuan bernalar secara logis, serta sikap santun dalam

berkomunikasi. Peserta didik dibimbing untuk menyampaikan pernyataan yang menunjukkan sikap tertentu, kemudian memperkuatnya dengan alasan yang masuk akal dan contoh yang relevan. Pembiasaan penggunaan ungkapan yang sopan dilakukan agar proses komunikasi berlangsung dengan tetap menghargai orang lain (Roatin et al., 2026). Guru memberikan ruang partisipasi aktif melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, membaca, serta praktik berbicara di depan kelas sehingga kemampuan menyampaikan pendapat dapat berkembang secara optimal. Kegiatan tersebut juga membantu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama peserta didik.

Keterampilan berbicara berperan penting dalam kemampuan mengemukakan pendapat. Melalui kegiatan berbicara, peserta didik mengekspresikan ide, perasaan, dan pandangan terhadap suatu permasalahan sekaligus melatih kemampuan berpikir secara runtut dan sistematis (Samura, 2019). Proses ini menuntut pemahaman terhadap masalah, penyusunan gagasan, serta pemilihan kata yang tepat agar pesan dapat dipahami

dengan baik. Kemampuan mengemukakan pendapat juga berkontribusi terhadap pembentukan kepercayaan diri. Peserta didik yang terbiasa menyampaikan pendapat di depan kelas cenderung lebih percaya diri, berani, serta mampu menghargai perbedaan pendapat. Kegiatan ini turut mengembangkan aspek kebahasaan sekaligus membentuk sikap sosial dan emosional peserta didik.

Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong diskusi dan partisipasi aktif peserta didik. Pada kenyataannya, banyak peserta didik masih merasa ragu, malu, dan kurang percaya diri saat diminta menyampaikan pendapat di depan kelas sehingga keterampilan tersebut belum berkembang secara optimal. Pembelajaran yang lebih berorientasi pada hasil akhir daripada proses berpikir turut memengaruhi rendahnya keberanian peserta didik dalam menyampaikan ide (Ulandari et al., 2026). Peserta didik cenderung takut melakukan kesalahan sehingga enggan berbicara. Proses mengemukakan pendapat perlu diapresiasi dan difasilitasi melalui stimulus pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk

berpikir dan berbicara secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk melatih keterampilan tersebut secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung, diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan keberanian yang optimal dalam mengemukakan pendapat. Pada saat kegiatan diskusi atau tanya jawab berlangsung, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif berbicara, sementara peserta didik lainnya cenderung pasif atau memberikan jawaban secara singkat. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu kendala dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah diakses serta

mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif (Febrian & Nasution, 2024).

Salah satu media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah E-Comic, yaitu komik digital yang memadukan cerita bergambar dan teks secara menarik (Wardatunnissa & Haris, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, E-Comic dapat dimanfaatkan sebagai stimulus untuk melatih keterampilan mengemukakan pendapat melalui kegiatan menanggapi cerita dan berdiskusi sehingga dapat mendukung pengembangan keterampilan berbicara secara bertahap.

Pengembangan E-Comic dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi Pixton, yaitu platform digital yang menyediakan berbagai pilihan karakter, latar belakang, ekspresi, dan dialog sehingga memudahkan perancangan media pembelajaran secara praktis dan fleksibel (Pratikno & Rozie, 2025). E-Comic yang dikembangkan melalui Pixton dapat menampilkan tokoh yang konsisten dan alur cerita yang terstruktur. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia berdampak positif terhadap minat belajar dan keterampilan berbicara peserta didik (Khoirunnisaa et al., 2025). Media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan dan potensi pemanfaatan media digital tersebut, pengembangan E-Comic berbantuan Pixton dinilai relevan untuk diterapkan pada materi mengemukakan pendapat di kelas IV sekolah dasar. Penelitian berjudul "Pengembangan E-Comic 'KADAPAT' Berbantuan Pixton pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 2 Campurdarat Kabupaten Tulungagung" diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan layak digunakan serta berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan mengemukakan pendapat peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap,

yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan dilakukannya evaluasi serta perbaikan pada setiap tahap pengembangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media E-Comic "KADAPAT" berbantuan Pixton untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengemukakan pendapat pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Tahap analysis dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan materi pembelajaran. Tahap design dilakukan dengan merancang konsep media, alur cerita, karakter, dialog, materi, dan storyboard E-Comic.

Tahap development dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi media E-Comic "KADAPAT" menggunakan aplikasi Pixton yang meliputi pembuatan karakter dan ilustrasi, penyusunan panel dan tata letak, serta penyajian dialog dan materi. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Tahap implementation

dilakukan dengan menerapkan E-Comic “KADAPAT” dalam pembelajaran. Subjek uji coba penelitian berjumlah 20 peserta didik. Tahap evaluation dilakukan untuk menilai dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi ahli serta respons guru dan peserta didik.

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, serta angket respons guru dan peserta didik. Data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta masukan dari validator, guru, dan peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran dianalisis secara deskriptif sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif

yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta angket respons guru dan peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = (\text{Jumlah skor yang diperoleh} / \text{Jumlah skor maksimal}) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian
Jumlah skor yang diperoleh = Total skor hasil penilaian responden
Jumlah skor maksimal = Total skor tertinggi yang dapat diperoleh

Hasil perhitungan persentase validitas kemudian diinterpretasikan ke dalam empat kategori, yaitu persentase 76–100% termasuk kategori sangat valid, 51–75% termasuk kategori valid, 26–50% termasuk kategori kurang valid, dan 0–25% termasuk kategori tidak valid. Sementara itu, hasil analisis kepraktisan diinterpretasikan dengan kriteria 76–100% termasuk kategori sangat praktis, 51–75% termasuk kategori praktis, 26–50% termasuk kategori kurang praktis, dan 0–25% termasuk kategori tidak praktis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan guru dan peserta didik, karakteristik materi, serta ketersediaan media

pembelajaran di kelas IV SDN 2 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung. Data diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan E-Comic “KADAPAT” berbantuan Pixton pada materi mengemukakan pendapat. Hasil tahap analisis secara ringkas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Aspek Analisis	Hasil Temuan	Kebutuhan Pengembangan
Kebutuhan guru dan peserta didik	Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku sebagai sumber belajar utama. Peserta didik kurang aktif dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat.	Media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik.
Materi pembelajaran	Peserta didik mengalami kesulitan menyampaikan pendapat secara jelas, runtut, dan santun.	Penyajian materi melalui contoh dan situasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan peserta didik.
Media pembelajaran	Penggunaan media digital masih terbatas, sedangkan sekolah telah	Media digital yang dapat digunakan dengan memanfaatkan

Aspek Analisis	Hasil Temuan	Kebutuhan Pengembangan
	memiliki fasilitas pendukung teknologi.	fasilitas pembelajaran yang tersedia.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi mengemukakan pendapat secara menarik, visual, dan kontekstual. Oleh karena itu, dikembangkan E-Comic “KADAPAT” berbantuan Pixton sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar melalui cerita dan dialog yang menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik memperoleh stimulus untuk memahami dan mempraktikkan cara mengemukakan pendapat secara jelas, runtut, dan santun.

E-Comic “KADAPAT” dikembangkan menggunakan aplikasi Pixton. Aplikasi tersebut dipilih karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan komik digital, seperti pemilihan karakter, latar belakang, ekspresi tokoh, dialog, dan penyusunan alur cerita. Perancangan E-Comic meliputi pemilihan jenis

huruf, layout, latar belakang, karakter, dan materi pembelajaran. Jenis huruf yang digunakan adalah sans serif dengan bentuk sederhana dan mudah dibaca oleh peserta didik. Pada bagian tertentu digunakan huruf tebal untuk memberikan penekanan terhadap informasi penting. Ukuran dan penempatan huruf disesuaikan dengan ruang pada balon percakapan agar dialog dapat dibaca dengan jelas.

Layout E-Comic dirancang secara sistematis mengikuti urutan alur cerita. Setiap halaman terdiri atas panel-panel yang memuat ilustrasi tokoh, latar belakang, dialog, dan narasi pendukung. Penempatan teks dan gambar dirancang secara proporsional untuk memudahkan peserta didik mengikuti alur cerita. Latar belakang komik menggunakan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik, terutama lingkungan sekolah dan ruang kelas. Pemilihan tersebut bertujuan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kontekstual dan memudahkan peserta didik memahami materi.

Materi yang disajikan dalam E-Comic disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi

mengemukakan pendapat. Penyajian materi diarahkan pada pemahaman cara menyampaikan pendapat secara jelas, memberikan alasan yang sesuai, menggunakan bahasa yang santun, dan menghargai pendapat orang lain. Materi kemudian dikembangkan dalam bentuk dialog dan situasi permasalahan yang melibatkan tokoh-tokoh dalam E-Comic.

Tokoh yang dirancang dalam E-Comic terdiri atas Raka, Luna, Ibu Sari, dan Doni. Raka dan Luna berperan sebagai tokoh utama yang menggambarkan peserta didik dalam kegiatan mengemukakan pendapat. Ibu Sari berperan sebagai guru yang memberikan arahan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran, sedangkan Doni menjadi tokoh pendukung dalam kegiatan diskusi.

Alur cerita selanjutnya dituangkan dalam storyboard sebagai pedoman pengembangan produk. Storyboard disusun secara berurutan mulai dari kegiatan pembuka, apersepsi, penyampaian materi, diskusi, hingga kegiatan penutup.

Tabel 3. Storyboard E-Comic "KADAPAT"

Bagian	Isi
Panel 1	Salam dan kegiatan pembuka
Panel 2	Apersepsi

Bagian	Isi
Panel 3—Penyajian materi mengemukakan 5 pendapat	
Panel 6—Kegiatan diskusi, latihan 10 mengemukakan pendapat, dan penutup	

Selain perancangan produk, pada tahap design juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian. Instrumen yang dikembangkan meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Instrumen disusun berdasarkan aspek dan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing sebelum digunakan dalam proses validasi dan uji coba produk.

Tahap development menghasilkan produk berupa E-Comic “KADAPAT” yang terdiri atas 12 halaman dengan judul cerita “Raka dan Luna Belajar Mengemukakan Pendapat”. Isi E-Comic disusun secara sistematis dengan ilustrasi dan dialog antartokoh untuk memberikan contoh konkret mengenai cara mengemukakan pendapat secara jelas, runtut, dan santun.

Halaman awal E-Comic menampilkan judul cerita untuk memberikan gambaran awal

mengenai isi media sekaligus menarik perhatian peserta didik sebelum mempelajari materi.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal E-Comic “KADAPAT”

Selanjutnya, materi disajikan melalui dialog dan ilustrasi yang memuat contoh ungkapan, seperti “Menurut saya...” dan “Saya berpendapat bahwa...”. Peserta didik diarahkan untuk memahami tahapan mengemukakan pendapat, mulai dari mengamati suatu permasalahan, menyampaikan pendapat, hingga memberikan alasan yang sesuai. Pada bagian berikutnya, E-Comic menyajikan kegiatan diskusi dan tanya jawab berdasarkan ilustrasi permasalahan. Setiap tokoh menyampaikan pendapat dan alasan secara bergantian dengan menggunakan bahasa yang santun. Bagian akhir E-Comic memuat kegiatan penyimpulan materi dan penutup pembelajaran.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan

produk sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi produk secara ringkas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi E-Comic “KADAPAT”

Validator	Persentase	Mean	Kategori
Ahli Media 1	88%	91%	Sangat Valid
Ahli Media 2	94%		
Ahli Materi 1	87%	90%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	93%		
Ahli Bahasa	96%	96%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek media memperoleh persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tata letak panel, pemilihan warna, desain visual, navigasi, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis E-Comic telah memenuhi kriteria kelayakan. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain penambahan ilustrasi untuk memperjelas konteks percakapan serta penyesuaian posisi gambar yang tertutup oleh balon dialog. Masukan tersebut digunakan persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi E-Comic telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi mengemukakan pendapat. Konsep,

contoh, kedalaman materi, dialog, dan sistematika penyajian dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan.

Implementasi produk dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 18 Mei 2026 dengan melibatkan 5 peserta didik kelas IV SDN 2 Campurdarat. Peserta didik menggunakan E-Comic dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan selanjutnya memberikan penilaian melalui angket respons. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa E-Comic “KADAPAT” memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,5% dengan kategori sangat praktis.

Selanjutnya, produk diimplementasikan dalam uji coba lapangan dengan melibatkan 20 peserta didik kelas IV SDN 2 Campurdarat. Peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan E-Comic “KADAPAT” dan memberikan penilaian terhadap aspek

kepraktisan, daya tarik, kemudahan penggunaan, dan relevansi media. Hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase sebesar 92,4% dengan kategori sangat praktis.

Penilaian kepraktisan juga dilakukan oleh guru kelas IV sebagai pengguna media dalam pembelajaran. Berdasarkan skor yang diperoleh, respons guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu penyampaian materi, mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan layak digunakan kembali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji kepraktisan E-Comic "KADAPAT" secara ringkas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan E-Comic "KADAPAT"

Uji Kepraktisan Responden	Jumlah	Persentase	Kategori
Uji kelompok kecil	5 peserta didik	93,5%	Sangat Praktis
Uji lapangan	20 peserta didik	92,4%	Sangat Praktis
Respons guru	1 guru	95%	Sangat Praktis

Evaluasi pada setiap tahap digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan produk dan menentukan

perbaikan yang diperlukan. Pada tahap development, evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan ilustrasi untuk memperjelas konteks percakapan serta penyesuaian tata letak objek dan balon dialog.

Pengembangan E-Comic "KADAPAT" berbantuan Pixton menunjukkan bahwa media komik digital relevan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengemukakan pendapat. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Trikesumawati et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mendukung keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui cerita, ilustrasi, dan dialog memberikan konteks yang lebih konkret sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Penggunaan Pixton dalam pengembangan E-Comic juga mendukung penyajian materi secara visual dan kontekstual. Temuan ini

selaras dengan penelitian Ahmad & Dayu (2026) yang menyatakan bahwa Pixton dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan komik digital melalui fitur karakter, latar, ekspresi, dan dialog yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam E-Comic “KADAPAT”, fitur tersebut memungkinkan materi mengemukakan pendapat disajikan melalui situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Kelayakan E-Comic “KADAPAT” dari aspek media, materi, dan bahasa memperkuat temuan Andriadi et al. (2025) bahwa komik digital memiliki potensi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu memadukan unsur visual dan verbal dalam penyampaian materi. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta penyajian ilustrasi dan dialog yang sistematis menjadi unsur penting dalam menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Temuan mengenai kepraktisan media juga sejalan dengan penelitian Mikamahuly et al. (2023) yang

menunjukkan bahwa komik digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Respons positif guru dan peserta didik terhadap E-Comic “KADAPAT” menunjukkan bahwa penyajian materi melalui cerita bergambar dan dialog dapat menjadi alternatif untuk mengurangi dominasi pembelajaran berbasis ceramah dan buku teks. Media ini memberikan variasi dalam penyampaian materi serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual.

Secara keseluruhan, kesesuaian temuan penelitian ini dengan penelitian terdahulu memperkuat potensi E-Comic sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kekhasan E-Comic “KADAPAT” terletak pada penyajian materi mengemukakan pendapat melalui dialog dan situasi kontekstual yang secara khusus dirancang untuk memberikan contoh cara menyampaikan pendapat secara jelas, runtut, dan santun.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan E-Comic “KADAPAT” berbantuan Pixton sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi

mengemukakan pendapat untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation dengan menyajikan materi melalui cerita, ilustrasi, dan dialog yang kontekstual. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Comic “KADAPAT” memenuhi kriteria sangat valid dari aspek media, materi, dan bahasa. Hasil uji coba kelompok kecil, uji lapangan, dan respons guru juga menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa E-Comic “KADAPAT” berbantuan Pixton layak dan praktis digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mendukung pembelajaran materi mengemukakan pendapat secara lebih visual dan kontekstual. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas E-Comic “KADAPAT” terhadap keterampilan mengemukakan pendapat dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas dan menggunakan desain eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad, F. F., & Ummah, H. (2024). Menumbuhkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 2(4), 239–251.
- Ahmad, Z., & Dayu, D. P. K. (2026). Development of Digital Comic Learning Materials To Improve Eleventh-Grade High School Students’ Reading Comprehension Of German Dialogue Texts. *LATERNE*, 15(02), 498–510.
- Andriadi, G., Prasetyo, S. A., & Patonah, S. (2025). Komik Digital untuk Media Pembelajaran Materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(4), 1653–1659.
- AP, M. S., & Kharisma, I. (2025). Kemampuan berfikir kritis dalam keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 5837–5855.
- Fany, A. M., Fadhilah, C. A., & Zahra, F. I. A. (2025). Potensi Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X Edisi Revisi Tahun 2023. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 7(1), 176–184.
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran kolaboratif: Perspektif teoritis dan praktis. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159.
- Khoirunnisaa, A., Aldani, V., Alwi, N.

- A., & Syam, S. S. (2025). Dampak media digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 59–66.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256–263.
- Pratikno, A. S., & Rozie, F. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Online di Sekolah Dasar*. CV Eureka Media Aksara.
- Roatin, S., Sudiyana, B., & Pratiwi, V. U. (2026). Strategi Kesantunan Guru dalam Pembelajaran sebagai Penanaman Etika Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 14(2), 202–214.
- Samura, A. O. (2019). Kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis melalui pembelajaran berbasis masalah. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 20–28.
- Sobandi, R. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Pangandaran. *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 306–310.
- Tasya, N. A. (2025). Pengembangan kurikulum berbasis kontekstual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(01).
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
- Ulandari, R., Maryam, M., Zasrianita, F., Friantry, H., & Yulizah, Y. (2026). Analisis Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Diskusi dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas V di MI Terpadu Mutiara Assyifa Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(2), 1435–1441.
- Wardatunnissa, Y., & Haris, A. (2025). Pengembangan Media E-Comic Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 2120–2130.
- Wiyudia, N., Rokmanah, S., & Andriana, E. (2024). Analisis metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1388–1399.