

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
PIXTON.COM PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
V SDN CARANGREJO 2**

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

EKA LUTHFI MAULANA
NPM : 2014060063

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

Skripsi Oleh :

EKA LUTHFI MAULANA
NPM: 2014060063

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PIXTON.COM
PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN CARANGREJO 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 17 Juni 2024

Pembimbing I



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Dr. Dhan Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN. 0701058701

EKA LUTHFI MAULANA
NPM: 2014060063

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PIXTON.COM
PADAMATERI KENAMPAKAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN CARANGREJO 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

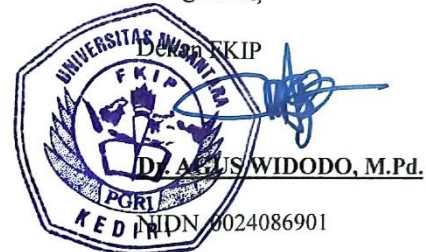
Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd.

Penguji I : Dr. Agus Widodo, M.Pd.

Penguji 2 : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda M.Pd.



Mengetahui,



UNIVERSITAS PGRI KEDIRI
FKIP
DR. AGUS WIDODO, M.Pd.
PGRI
KEDIRI
0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Eka Luthfi Maulana
Jenis Kelamin : Laki - laki
Tempat/Tgl Lahir : Tulungagung, 28 Maret 2000
NPM : 2014060063
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang telah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam makalah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2024

Yang Menyatakan,

Eka Luthfi Maulana
NPM. 2014060063

MOTTO

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

-Q.S AlInsyirah: 5-6

"Tanam benih kebahagiaan, harapan, kesuksesan, dan cinta; itu semuaakan kembali kepadamu dalam kelimpahan. Ini adalah hukum alam. Belajar dari kemarin, hiduplah untuk hari ini, harap untuk besok.

*Yang penting jangan berhenti bertanya supaya tidak tersesat di jalan.
Tetap semangat yaaa."*

Kupersembahkan Karya Ini Buat :

Seluruh keluargaku tercinta yang selalu melangitkan doa - doa serta memberikan dukungan untuk kesuksesan dan kebahagiaan di masa depan bagi putranya.

ABSTRAK

Eka Luthfi Maulana Pengembangan Media Komik *Digital* Berbasis *Pixton.com* Pada Materi Kenampakan Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Carangrejo 2, Skripsi, PGSD, FKIP UNPGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: media komik *digital*, *pixton.com*, hasil belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara di SDN Carangrejo 2 bahwa pada proses pembelajaran materi kenampakan alam guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku tema dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Akibatnya siswa merasa bosan, kurang aktif dan pembelajaran terkesan monoton. Hal itu, berdampak pada hasil belajar siswa memperoleh nilai rendah dan terdapat sebagian siswa yang masih kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Peneliti ini mengkaji masalah diantaranya 1) Bagaimana kevalidan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam di SDN Carangrejo 2. 2) Bagaimana kepraktisan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam di SDN Carangrejo 2. 3) Bagaimana keefektifan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam di SDN Carangrejo 2.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Carangrejo 2. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah 1) Media pembelajaran komik *digital* mendapatkan nilai rata - rata 90.25% dari validasi ahli media dan validasi ahli materi, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat valid untuk digunakan. 2) Media pembelajaran komik *digital* pada uji coba terbatas mendapatkan nilai rata - rata 92% dan pada uji coba luas mendapatkan nilai rata - rata 91.5%, artinya media pembelajaran yang dibuat sudah sangat praktis digunakan. Nilai tersebut diperoleh dari angket guru dan angket siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. (3) Media pembelajaran komik *digital* dinyatakan sangat efektif, sebab hasil ketuntasan klasikal siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 100%.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam kelas V di SDN Carangrejo 2 yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusun proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik *Digital* Berbasis *Pixton.com* Materi Kenampakan Alam Pada Kelas V SDN Carangrejo 2“ ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Erwin Putera Permana, M.Pd selaku dosen pembimbing 1;
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku dosen pembimbing 2;
6. Bapak/Ibu Dosen Prodi UN PGRI Kediri;
7. Zahrotus Saniyah, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN Carangrejo 2;
8. Ely Pustianingsih, S.Pd.SD selaku guru kelas V SDN Carangrejo 2;
9. Rekan mahasiswa Prodi PGSD UN PGRI Kediri; dan
10. Orang tua dan semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu,

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran - saran dan berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Juli 2023

Eka Luthfi Maulana
NPM. 2014060063

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II : KAJIAN TEORI	10
A. Landasan Teori	10
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III : METODE PENGEMBANGAN.....	27
A. Model Pengembangan	2

B.	Prosedur Pengembangan	28
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	30
D.	Teknik Pengumpulan Data	31
E.	Instrumen Pengumpulan Data	34
F.	Validasi Produk	35
G.	Kepraktisan.....	38
H.	Lembar Keefektifan.....	39
I.	Teknik Analisis Data	40
BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN		45
A.	Hasil Studi Pendahuluan.....	45
B.	Hasil Uji Validitas	47
C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		65
A.	SIMPULAN.....	65
B.	IMPLIKASI.....	Error! Bookmark not defined.
C.	SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	19
3.1 Pedoman Analisis Kebutuhan Siswa.....	33
3.2 Pedoman Observasi.....	34
3.3 Pedoman Wawancara.....	35
3.4 Angket Validasi Ahli Media.....	37
3.5 Angket Validasi Ahli Materi.....	37
3.6 Pedoman Angket Respon Guru.....	38
3.7 Pedoman Angket Respon Siswa.....	39
3.8 Kisi - Kisi Post-Test.....	Error! Bookmark not defined.
3.9 Keefektifan Hasil Tes Siswa.....	40
3.10 Kriteria Kevalidan Media dan Materi.....	41
3.11 Kriteria Kepraktisan.....	42
3.12 Kriteria Keefektifan.....	43
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	48
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Hasil Angket Kepraktisan Guru (Terbatas).....	51
4.4 Hasil Angket Respon Siswa (Terbatas).....	52
4.5 Hasil Angket Kepraktisan Guru (Luas).....	54
4.6 Hasil Angket Respon Siswa (Luas).....	55
4.7 Hasil Evaluasi Uji Coba (Terbatas).....	Error! Bookmark not defined.
4.8 Nilai Hasil Evaluasi Uji Coba (Luas).....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	26
3.1 Tahapan Penelitian Model ADDIE	27
4.1 Desain Awal Media.....	47
4.2 Desain Akhir Media	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Pengajuan Judul	Error! Bookmark not defined.
2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan	Error! Bookmark not defined.
3 : Hasil Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
4 : Hasil Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
5 : Perangkat Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
6 : Lembar Angket Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
7 : Lembar Angket Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
8 : Hasil Evaluasi Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
9 : Surat Pengantar / Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
10 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
11 : Surat Pemanfaatan Produk	Error! Bookmark not defined.
12 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
13 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi	Error! Bookmark not defined.
14 : Bukti Cek Plagiasi.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pengertian pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan merupakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Menurut Purwanto (2016) tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program - program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara seperti di sekolah, pendidikan memerlukan sebuah kurikulum untuk melaksanakan perencanaan pembelajaran. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari - hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Carangrejo 2 menemukan bahwa guru sering menggunakan buku sebagai sumber media. Akibatnya, media lain tidak digunakan atau tidak diminati. Selain itu, menurut *kompasiana.com*, yang ditulis oleh Sudjana (2018), media pembelajaran

sangat kurang digunakan guru. Ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media oleh guru dan kurangnya kreatifitas dalam mengajar.

Menurut Alwi, (2017) mengatakan bahwa guru biasanya hanya menggunakan media konvensional seperti buku paket sehingga masih kurang upaya untuk menggunakan media yang lebih inovatif. Media pembelajaran di sekolah tidak cukup, hasil belajar itu sendiri akan terpengaruh jika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal. Jika guru hanya berbicara tentang materi secara lisan dan tidak menggunakan media pembelajaran, pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan menjadi abstrak. Artinya, jika guru hanya menggunakan ceramah, siswa akan sulit memahami materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data nilai UH (Ulangan Harian) mata pelajaran IPAS materi Kenampakan Alam siswa kelas V SDN Carangrejo 2, menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 yang terdiri dari 32 siswa, 15% dari jumlah siswa memiliki nilai dibawah KKM. Menurut hasil wawancara guru hal ini disebabkan karena sulitnya menemukan media penunjang untuk mata pelajaran IPAS khususnya pada materi kenampakan alam, sehingga diperlukan media pembelajaran tambahan selain buku paket yang sudah ada di sekolah karena banyak konsep yang harus diingat dan dipahami agar siswa tidak jenuh dan kurang tertarik dalam mengingat banyak konsep jika hanya diterangkan melalui buku tema saja. Padahal, fasilitas disekolah sudah memadai seperti adanya lcd proyektor, *chromebook* dan akses internet. Upaya memberikan media pembelajaran alternatif

sekaligus membuat proses belajar yang menyenangkan adalah cara terbaik untuk membuat proses belajar lebih mudah bagi siswa dan mengurangi kesalahan konsep dalam pemahaman materi.

Perkembangan teknologi di abad 21 ini telah mendorong banyak peneliti untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran yang dapat diakses untuk membantu siswa belajar. Secara umum, media dapat dikategorikan menjadi media audio, media visual, dan media audiovisual. Komik adalah salah satu media visual yang dapat dikembangkan. Menurut Retno Puspitorini (2014), penggunaan komik diakui dapat membantu proses pembelajaran, terutama meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajarsiswa. Guru harus dapat menyesuaikan pembelajaran dengan situasi dan kondisi siswa. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang juga dapat mendorong minat baca siswa selama proses pembelajaran sangat penting. Seperti yang dinyatakan oleh Asniari (2020), minat baca siswa yang rendah ditunjukkan oleh fakta bahwa mereka tidak tertarik untuk mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga menjadikan pembelajaran menarik bagi mereka, dan terdiri dari elemen audio dan visual untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi (Rohani, 2019). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru tetap menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media dan tetap menjadi pusat pembelajaran, membuat siswa

jenuh dalam belajar. Masalah terbesar yang dihadapi guru adalah kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya penggunaan media di kelas, kurangnya kemampuan guru menemukan media yang tepat, dan adanya keterbatasan media. Padahal, penggunaan media pembelajaran sesuai dengan fungsinya akan membantu siswa memahami konsep pelajaran (Irianisyah, 2020).

Menurut Hidayah et al. (2017), komik *digital* adalah jenis cerita dengan karakter tertentu yang menyampaikan pesan melalui media elektronik. Komik *digital* telah berkembang menjadi suatu media pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar sehingga informasi tentang bencana alam dapat disampaikan dengan baik. Karena seluruh elemen komik sudah ada di dalamnya, mereka hanya perlu menjadi kreatif dengan menuangkan ceritanya ke dalam sebuah gambar. Selain mampu membuat komik yang tidak bergerak, *pixton.com* juga dapat membuat animasi dengan suara untuk membuatnya lebih menarik. Guru dapat menggunakan praktik ini jika mereka ingin menambah variasi pada media pembelajaran atau ingin membawa suasana belajar modern yang menyenangkan ke dalam kelas.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi Kenampakan Alam. Dalam media komik disajikan dengan cerita yang menarik, tokoh yang lucu penuh dengan warna. Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik *Digital* Berbasis *Pixton.com* Pada Materi Kenampakan Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Carangrejo 2”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan analisis hasil observasi dapat diketahui permasalahan yaitu antara lain sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku tema sehingga guru kurang memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran IPAS materi kenampakan alam.
2. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang masih bersifat *teacher center* sehingga membuat siswa menjadi jenuh.
3. Hasil belajar siswa menjadi rendah karena belum menggunakan media lain.

C. Batasan Masalah

Agar dapat dikaji dan dibahas lebih mendalam, penelitian dibatasi pada :

1. Media pembelajaran yang diangkat adalah media komik *digital* menggunakan program web *pixton.com*.
2. Materi yang dibahas adalah pada mata pelajaran IPAS khususnya pada konsep kenampakan alam.
3. dilakukan di SDN Carangrejo 2.
4. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Carangrejo 2, sampel pada penelitian ini adalah 32 peserta didik.
5. Hasil angket akan dianalisis dengan skala penilaian, sedangkan hasil wawancara dan observasi guru akan dianalisis dan ditarik kesimpulan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam kelas V SDN Carangrejo 2?
2. Bagaimana kepraktisan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam kelas V SDN Carangrejo 2 yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana keefektifan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam kelas V SDN Carangrejo 2 yang menarik ditinjau dari angket?

E. Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian pengembangan media komik *digital* berbasis *pixton.com* :

1. Mengetahui kevalidan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam kelas V SDN Carangrejo 2.
2. Mengetahui kepraktisan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam kelas V SDN Carangrejo 2.
3. Mengetahui keefektifan media komik *digital* berbasis *pixton.com* pada materi kenampakan alam kelas V SDN Carangrejo 2 yang menarik ditinjau dari angket.

F. Manfaat Penelitian

Adapun pentingnya penelitian pengembangan media sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah tentang materi kenampakan alam khususnya muatan IPAS.
 - b. Memberikan nuansa baru dan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.
 - c. Mendorong peserta didik agar lebih bersemangat dalam proses pembelajaran di kelas.
 - d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan lebih termotivasi dalam belajar.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai media untuk membantu guru dalam menyampaikan mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam sehingga siswa lebih mampu memahaminya.
 - b. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
 - c. Menambah wawasan kepada guru untuk mengembangkan komik *digital* berbasis *pixton.com* sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi kenampakan alam.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian mata pelajaran IPAS khususnya pada materi kenampakan alam untuk membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah. Selain itu, memberikan masukan berupa pengetahuan tentang seberapa besar pembelajaran peserta didik pada materi pembelajaran IPAS yang berhubungan dengan kualitas pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peserta didik

Sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa dalam memahami materi khususnya kenampakan alam dan untuk memberikan motivasi kepada siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan ikut serta berperan dalam pembelajaran dengan adanya penggunaan media komik *digital* berbasis *pixton.com*.

5. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka yang baru - baru ini dicanangkan oleh pemerintah, dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengatasi kesulitan - kesulitan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan informasi dan pengalaman dalam penyusunan desain dan pembelajaran dengan media pembelajaran.

6. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber dan referensi untuk penelitian terkait dengan pengembangan komik *digital* berbasis *pixton.com* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS. Selain itu peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada peneliti lain agar dapat lebih baik dalam merancang desain pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran inovatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Artikel Jurnal. IAIN Lhoksumawe
- Cahyani, F. D. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Bencana Alam Kelas IV Sekolah Dasar. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 5(2), 158-167.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020, October). Media pembelajaran abad 21: Komik digital untuk siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Gumelar, M. S. (2017). *Story Waveform Model sebagai Alternatif lebih Baik dari Story Mountain Model dalam Mendesain Cerita agar Lebih Mudah*. AnImage.
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157–163.
- Hidayah, K. M. N. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan media komik *digital* akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250.
- Irianisyah, S., Harapan, E., & Houtman. (2020). Supervisi Kepala Sekolah dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Innovative Education Journal*, 2(3), 1–13.
- Jadidah, I. T., Awalia, E. S., Abdillah, A., Ananta, S., & Darmawan, N. (2023). Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *SIGNIFICANT: Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(01), 62-67.
- Kinanti, S. A., & Nuzula, N. F. (2017). *Pengaruh Intensitas R&d terhadap Nilai Perusahaan dengan Variabel Kontrol Umur dan Ukuran Perusahaan (Studi pada Perusahaan Manufaktur yang Tercatat di Bursa Efek*

Indonesia Periode 2012-2016) (Doctoral dissertation, Brawijaya University).

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah

berbantuan 3d pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).

Mustakim. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.

Nugraha, D. A. (2020). Pengembangan komik kimia sebagai media pembelajaran berbasis cet (chemo-edutainment). *Chemistry in Education*, 9(2), 84-90.

Nurinayati, Fitri. Nurmasari Sartono, dan Dian Evriyani. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *Jurnal BIOSFER V2* (2)

Nurliani, S. (2016). Penggunaan Model Audio Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Cicalengka 10 Kabupaten Bandung (*Penelitian Tindakan Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Cicalengka 10 Kab. Bandung*) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

Puspitorini, Retno dan Haryadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Penelitian motivasi dan hasil belajar kognitif*.

Putri, D. M., & Lubis, E. E. (2018). *Pengaruh media sosial line webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa universitas riau* (Doctoral dissertation, Riau University).

Riduwan. (2016). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Alfabeta.
Samsudin, S. (2019). Integrasi Tri Pusat Pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(2), 216-232.

Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group

Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS.

Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), 10-16.

- Sarjana, K., Turmuzi, M., Tyaningsih, R. Y., & Kurniawan, E. (2022). Faktor-faktor penentu keberhasilan belajar mahasiswa pendidikan matematika di era new normal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 309-316.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Metode Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta : Prenadamedia Grop.
- Wangi, V. C. (2020). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Geografi Berbasis Ekoliterasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas XI 2S Sekolah Menengah Atas (Uji Coba di SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020 KD 3.4 Menganalisis Ketahanan Pangan, Industri dan Energi).
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pengantar Ringkas*. Garudhawaca.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283-290.
- Yuliana, Siswandari, Sudyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2, Nomor 2. (135-145)