

# **SKRIPSI**

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *PIXTON* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR 3 BELEKA TAHUN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (SI) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**ULIL AMRI**

**2020a1h074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PIXTON TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR 3 BELEKA 2023/2024

Telah memenuhi syarat disetujui  
Pada tanggal, 23 November 2023

Dosen Pembimbing 1

  
Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN.0804048501

Dosen Pembimbing II

  
Nursina Sari, M.Pd  
NIDN.0825059102

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
KETUA PROGRAM STUDI**

  
Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *PIXTON* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR 3 BELEKA 2023/2024

Skripsi atas nama Ulil Amri telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 29 November 2023

#### Dosen Penguji

1. Haifaturrahmah, M.Pd. (Ketua) (.....)  
NIDN.0804048501
2. Yuni Mariyati, M.Pd. (Anggota 1) (.....)  
NIDN.0806068802
3. Arpan Islami Bilal, M.Pd. (Anggota 2) (.....)  
NIDN.0806068101

#### MENGESAHKAN:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan  


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Siq  
NIDN.0821078501

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini sata mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Ulil Amri  
Nim : 2020A1H074  
Alamat : Pagutan Barat

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Pixton* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V sekolah Dasar 3 Beleka Tahun 2023/2024”Adalah asli hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah mimpi murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

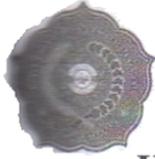
Demikian surat pernyataan ini saya saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun

Mataram, 27 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



**Ulil Amri**  
**NIM.2020A1H074**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulii Amri  
NIM : 2020A14074  
Tempat/Tgl Lahir : Mura, 18 April 2001  
Program Studi : PSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 081236502130  
Email : uliwin@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Pengembangan media komik digital berbasis Pixton terhadap  
Minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar 3 Beleka tahun  
2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. *44% 45%*

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 20 Desember 2023  
Penulis



Ulii Amri  
NIM. 2020A14074

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PEPRUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:upt.perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulil Amri  
NIM : 2020A1H074  
Tempat/Tgl Lahir : Mura, 18 April 2001  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 081236502130 / uliluwini@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media komik digital berbasis Pixton terhadap  
minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar 3 Beleka  
tahun 2023/2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 20 Desember 2023  
Penulis



Ulil Amri  
NIM. 2020A1H074

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“Tidak ada yang melarangmu bergaul dengan siapapun selagi kamu mengikuti positifnya dan tinggalkan negatifnya”

### **PERSEMBAHAN**

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah SWT berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih kepada Allah SWT berkat kasih sayangnya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti kerja keras.
2. Kepada kedua orang tua saya tercinta, Bapak Aswadi dan ibu Sumarni, terimakasih atas doa, motivasi yang telah diberikan kepada saya. Dan selalu senantiasa mendoakan saya.
3. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Terimakasih kepada teman-teman saya yang sudah membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
5. Terimakasih kepada kampus tercinta Universitas Muhammdiyah Mataram yang sudah menerima saya dan mengajar sehingga mempertemukan saya dengan dosen-dosen dan teman-teman yang baik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi "Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar kelas V siswa Sekolah Dasar", dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini mengkaji Bagaimanakah Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar kelas V Sekolah Dasar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor UMMAT
2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd. Si sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Haifaturrahmah, M.Pd Sebagai Ketua PRODI PGSD
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd Sebagai Pembimbing 1
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd Sebagai II dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan masyarakat pada khususnya.

Mataram, 27 Oktober 2023

Penulis,

**ULIL AMRI**  
**NIM.2020A1H074**



Ulil Amri 2023 “ **Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar** “. Skripsi Mataram Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Nursina Sari, M.Pd

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg And Gall. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respond siswa, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media komik digital rata-rata dari validator dengan presentase 90,33% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 93,5% kategori sangat valid. Hasil angket respond siswa pada uji coba terbatas SD Negeri 3 batu kumpang dengan presentase 84,71% (praktis). Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 55,7%, rata-rata nilai posttest 88,4% dan nilai n-gain 0,70 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media komik digital dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 100% pada kategori sangat terlaksana.

***Kata kunci : Media pembelajaran. Media komik digital, web pixton***

Ulil Amri 2023 "**Development of Pixton-Based Digital Comic Media for Learning Interest of Grade V Elementary School Students.**" Thesis: Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor I: Haifaturrahmah, M.Pd

Supervisor II: Nursina Sari, M.Pd

### ABSTRACT

This study aims to develop digital comic-based learning media to increase the learning interest of grade V elementary school students who are valid, practical, and effective. This study uses the Borg and Gall development model. The instrument in this study consisted of a validation questionnaire sheet, a student response questionnaire sheet, a learning implementation observation sheet, and a student learning interest questionnaire. The results showed the development of digital comic media on average from validators with a percentage of 90.33% in a very valid category, and the average value of media expert validators with a percentage of 93.5% in the very valid category. The results of the student response questionnaire in the limited trial of SD Negeri 3 Batu Kumbung with a percentage of 84.71% (practical) and the results of the operational field trial show a pretest score of 55.7%, an average posttest score of 88.4%, and an n-gain value of 0.70 with a high category. In addition, the effectiveness of digital comic media can be seen from the implementation of learning observed from the implementation observation sheet obtained, which is 100% in the highly implemented category.

**Keywords:** Learning media. Digital comic media, pixton web

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	v
<b>SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI</b> .....	vi
<b>MOTTO PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Pengembangan .....	5
1.4 Spesikasi Produk .....	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	7
1.6 Batasan Operasional .....	7
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian yang Relavan .....	9
2.2 Kajian Teori .....	11
2.1.1 Media Pembelajaran .....	11
2.2.2 Media komik digital .....	17
2.2.3 Pixton .....	20
2.2.4 Minat Belajar Siswa .....	24
2.2.5 Fungsi Minat dalam Belajar .....	26
2.2.6 Indikator minat belajar.....	28
2.2.6 Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar .....	32

2.3 Kerangka Berfikir .....	35
-----------------------------	----

### **BAB III. METODE PENGEMBANGAN**

1.1 Model Pengembangan.....	37
1.2 Prosedur Pengembangan .....	38
1.3 Uji Coba Produk .....	44
1.4 Subjek Uji Coba.....	44
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	45
3.5.1 Observasi .....	45
3.5.2 Kusioner(Angket) .....	45
3.6 Instrumen pengumpulan Data .....	46
3.6.1 Kusioner angket.....	47
3.7 Metode Analisis Data.....	54

### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

4.1 Penyajian Data Uji Coba .....	58
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	69
4.3 Revisi Produk .....	72
4.4 Pembahasan .....	78

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

1.1 Simpulan .....	83
1.2 Saran .....	84

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>
-----------------------	-----------

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Peranan pendidikan dalam kehidupan mampu memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Sekolah Dasar sebagai satuan pendidikan yang memiliki peran dalam proses membangun karakter anak perlu terus dibenahi dan ditingkatkan mutunya ( Nizaar.,2018). Perubahan tersebut dapat terjadi pada pribadi dan tingkah laku manusia yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap, dan prilaku (Usmaedi & Alamsyah, 2016). Pendidikan memiliki tujuan yang telah dirumuskan oleh pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional yang diamanatkan dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran dapat berlangsung di sekolah formal, nonformal, dan informal. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki misi meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut berbagai ahli, termasuk Rossi dan Breidle, media pembelajaran mengacu pada berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Ini mungkin termasuk radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan sumber daya serupa

lainnya (Rahman et al., 2020:622). Kemajuan teknologi menyebabkan munculnya banyak peneliti yang menciptakan beragam media pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Efektivitas proses pembelajaran erat kaitannya dengan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti pemanfaatan media pembelajaran. (Muhardini et al., 2020). Media dapat dikategorikan menjadi tiga jenis utama: media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio visual mengacu pada format multimedia yang menggabungkan elemen pendengaran dan visual. Hal ini sering kali melibatkan penggunaan kaset audio, yang berisi suara dan gambar yang dapat diamati. Contoh media audio visual antara lain rekaman video dan slide suara (Mariyati et al., 2021: 144).

Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran mengacu pada alat atau sumber daya apa pun yang digunakan untuk menyampaikan konten atau informasi pendidikan secara efektif dengan tujuan melibatkan siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran (Usmeldi., 2017). media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran ( Widyawati dan Prodjosantoso., 2015). pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi, minat, dan prestasi akademik siswa. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pembelajaran saat ini, khususnya penggunaan media pembelajaran, oleh guru belum optimal (Wijaya et al., 2021), Hal ini tampak dari wawancara dengan seorang guru di SD Negeri 3

Beleka pada tanggal 28/03/2023, dimana media pembelajaran yang digunakan namun media yang digunakan guru masih berupa gambar atau sejenisnya. yang diproduksi dan dicetak. Penggunaan media pada siswa SD memiliki sangatlah penting, mengingat siswa SD yang sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat konkret (Haifaturrahmah et al., 2020 : 228). Dalam hal ini pemanfaatan teknologi digital masih belum lengkap sehingga fokus pembelajaran guru hanya pada penyampaian materi. Ditambah dengan kurangnya teknologi, media baru harus dapat merangsang minat baca siswa dengan menawarkan buku pelajaran yang menarik dengan tambahan gambar agar siswa menyukainya. Media internet bukan hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran melainkan sebagai alat untuk mengetahui informasi baik di dalam maupun di luar negeri. Kehadiran media internet sebagai penunjang pembelajaran tentunya akan mewarnai keberhasilan ataupun prestasi yang dicapai oleh siswa (Bilal et al., 2022)

*Pixton* merupakan sebuah website yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan. Menurut Mustakim (2020:14) *Pixton* merupakan aplikasi komik online yang tersedia secara gratis dan dapat diakses oleh individu dari semua kalangan. *Pixton* dikembangkan dengan tujuan memungkinkan pengguna memproduksi dan mendistribusikan komik digital yang menarik, berfungsi sebagai sumber konten hiburan dan pendidikan. Komik digital adalah pilihan yang layak untuk konsumsi media. Komik digital mengacu pada komik yang diproduksi menggunakan perangkat lunak digital, dikonsumsi dalam format digital, dan didistribusikan secara eksklusif dalam bentuk digital

(Hermita et al., 2020). Komik digital biasanya dibuat menggunakan teknologi digital, yang menggabungkan elemen-elemen seperti hyperlink, animasi, dan suara. Komik digital adalah salah satu bentuk komik yang diterbitkan dalam format digital. Mereka biasanya terdiri dari satu gambar panel atau serangkaian gambar yang saling berhubungan. (Aggleton,2018).

Komik digital memiliki keunggulan dibandingkan komik cetak dalam produksinya, misalnya karena tidak dibatasi oleh pola dan tata letak seperti pelebaran atau pemuaian, dan komik digital juga dapat disimpan secara digital dan didistribusikan ke berbagai media penyimpanan. Dengan penggunaan komik digital dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, selain melalui bacaan yang menarik, penggunaan komik digital juga dapat merangsang minat baca siswa. Komik termasuk media visual dan mungkin juga termasuk media audio-visual karena komposisinya terdiri dari gambar dan kata-kata untuk menambah kegairahan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN 3 Beleka bahwa siswa tidak memiliki ketertarikan, perasaan tidak senang, Dan siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa tidak fokus mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, peserta didik tidak mendengarkan penjelasan guru dan tidak mencatat materi sehingga siswa merasa tidak senang mengikuti pelajaran dan peserta didik tidak aktif menjawab pertanyaan guru. Dengan menggunakan media komik digital dapat menjadi solusi untuk guru meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul "Pengembangan media komik digital terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Beleka tahun 2023/2024.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media komik digital berbasis *pixton* terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Beleka?
2. Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis *pixton* terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Beleka?
3. Bagaimana keefektifan media komik digital berbasis *pixton* terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Beleka?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menguji kelayakan media komik digital berbasis *pixton* terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Beleka.
2. Menguji kepraktisan media komik digital berbasis *pixton* terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Beleka.
3. Menguji keefektifan media komik digital berbasis *pixton* terhadap minat belajar siswa di SDN 3 Beleka.

### 1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Komik digital adalah bentuk media komik yang menggabungkan teknologi untuk meningkatkan presentasi dan aksesibilitas media. Dengan memanfaatkan perangkat elektronik, komik digital menawarkan pengalaman yang lebih menarik dan nyaman bagi penggunanya.
2. Komik digital ini dikembangkan menggunakan program web Pixton. Ini memanfaatkan berbagai fitur seperti pembuatan komik digital online berwarna-warni, termasuk gambar, animasi, dan balon teks. Unsur-unsur tersebut saling bersinergi membentuk alur cerita yang digambarkan oleh tokoh-tokoh dalam komik.
3. Alat dan bahan yang diperlukan untuk mendesain komik menggunakan aplikasi Pixton adalah laptop atau komputer, jaringan internet, serta email dan password untuk login Pixton.
4. Komik digital yang dimaksud merupakan komik edukasi online yang menampilkan gaya gambar realistis dan cerita bergenre drama fiksi. Sangat cocok untuk semua kelompok umur.
5. Dalam komik tersebut digambarkan berbagai tokoh, antara lain anak kecil, guru, dan orang lanjut usia. Karakter-karakter ini bersumber dari platform komik web Pixton.
6. Bahasa yang digunakan dalam komik digital adalah bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa.
7. Media pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas menggunakan proyektor/LCD.

### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi pengembangan media pembelajaran komik digital yaitu:

- a. Media komik digital dapat digunakan karena memenuhi kriteria Valid, Praktis dan Efektif.
- b. Media komik digital dapat mengatasi kesulitan peserta didik dapat membedakan kalimat tanya.
- c. Dengan menggunakan media komik digital peserta didik dapat membuat kalimat tanya.
- d. Media komik digital dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V sekolah dasar.

2. Keterbatasan dari pengembangan Media komik digital antara lain:

- a. Media komik digital terbatas hanya untuk materi Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar.
- b. Media komik digital hanya menyajikan materi yang memiliki unsur visual (dapat dilihat, diamati).
- c. Media komik digital diperuntukkan hanya untuk kelas V sekolah dasar.
- d. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall

### **1.6 Batasan operasional**

Untuk meminimalkan kesalahan dan potensi salah tafsir terhadap judul tesis, peneliti menyadari pentingnya menetapkan batasan yang jelas yang mendefinisikan dan menyoroti istilah-istilah kunci yang digunakan.

- a) Pemanfaatan media pembelajaran dapat bermanfaat baik bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

- b) Komik digital menawarkan beberapa keunggulan dibandingkan komik cetak. Salah satu keuntungan penting adalah dalam bidang manufaktur, karena komik digital tidak dibatasi oleh pola dan tata letak. Berbeda dengan komik cetak, komik digital dapat dengan mudah diperlebar atau diperluas sesuai kebutuhan. Selain itu, komik digital dapat disimpan secara digital dan dibagikan ke berbagai media penyimpanan, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanannya.
- c) Minat merupakan faktor pendorong yang merangsang anak untuk fokus, merasakan rasa ingin tahu, dan memperoleh kesenangan dari kegiatan pendidikan. Dorongan intrinsik ini mendorong mereka untuk melakukan kegiatan belajar secara sukarela, tanpa dorongan dari luar. Menilai minat belajar anak dapat membantu menentukan tingkat keterlibatan mereka. Selain itu, indikator utama minat belajar antara lain minat belajar siswa, perhatian, motivasi, dan pengetahuan siswa.
- d) pixton adalah sebuah aplikasi komik online gratis yang dapat diakses di semua kalangan di web sebagai media pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Rizkia Innaya Putri, dkk (2022) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis flipbook telah mendapat penilaian validasi positif dari berbagai ahli. Ahli media memberi nilai 92%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 86%. Selain itu, tanggapan angket siswa mengenai media sangat baik dengan rating 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan.

Adapun perbedaan dan persamaan antara penelitian Rizkia Innaya Putri, dkk dan peneliti, Penelitian Rizkia Innaya Putri, dkk menggunakan model ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan Borg And Gall dan penelitian Rizkia Innaya Putri, dkk menggunakan media komik digital berbasis flipbook sedangkan peneliti menggunakan media komik digital berbasis pixton. Sedangkan persamaan penelitian Rizkia Innaya Putri, dkk sama-sama menggunakan media komik digital untuk siswa sekolah dasar.

Neng Fitri Andriani, dkk (2022) dengan judul penelitian Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Dalam Muatan Pelajaran Ips Tema "Pahlawanku" Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan uji validasi ahli,

media komik digital siswa kelas IV SD memperoleh persentase skor rata-rata sebesar 93,44% dengan kategori sangat baik. Selain itu, uji coba one-to-one dan small group menghasilkan rata-rata skor persentase sebesar 95,13% dan 98,26% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis nilai-nilai karakter berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di sekolah kelas IV. Efektivitas media komik digital dalam pendidikan ditunjukkan melalui kemampuannya dalam melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mendorong mereka untuk menerapkan nilai-nilai positif yang digambarkan dalam cerita komik ke dalam situasi kehidupan nyata. Persentase yang berada pada kategori sangat baik sebesar 95,13% dan 98,26%.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian Neng Fitri Andriani,dkk dengan peneliti adalah Persamaannya sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti adalah,penelitian terdahulu menggunakan media komik digital berbasis nilai karakter dengan model penelitian ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan berbasis pixton dan menggunakan model Borg And Gall.

Hasil Penelitian yang dibuat oleh Ni Wahyu Kusumadewi,dkk (2022). Penelitian yang berjudul “Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar”. Hasil Penelitian yang

dibuat oleh Khilda Maulida Nur Hidayah (2019). Penelitian yang berjudul "Pengembangan media komik digital menggunakan Pixton disertai Quiz (Kahoot) pada konsep sistem gerak". Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran komik matematika digital mempunyai rating tinggi sebesar 94%. Begitu pula dengan hasil validasi ahli media yang juga menunjukkan rating tinggi yaitu 96%. Selanjutnya uji praktikalitas yang dilakukan guru menunjukkan bahwa media komik sangat praktis dengan rating 97%. Selain itu, uji kepraktisan produk yang dilakukan siswa menunjukkan bahwa media sangat praktis dengan rating 98%. Bukti menunjukkan bahwa memasukkan komik matematika digital ke dalam kurikulum adalah metode yang layak dan efektif untuk mengajar siswa kelas 5 sekolah dasar tentang pecahan.

Persamaan antara penelitian yang akan dilakukan Peneliti dengan penelitian yaitu sama-sama menggunakan pengembangan komik digital menggunakan aplikasi Pixton berbasis web sebagai alat bantu proses pembelajaran. Kemudian untuk perbedaan penelitian menggunakan Pixton disertai Quiz dan objek penelitian sebelumnya dilakukan di sekolah menengah atas (SMA), sedangkan peneliti hanya menggunakan aplikasi Pixton dan objek penelitiannya dilakukan di sekolah dasar (SD).

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran mengacu pada alat atau sumber daya apa pun yang digunakan untuk menyampaikan konten atau informasi pendidikan dengan tujuan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi, minat, dan prestasi akademik siswa (Widyawati dan Prodjosantoso, 2015). Pemanfaatan kemajuan teknologi pada media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan keterlibatan secara keseluruhan.

Menurut (Ningtyas dan Wuryani., 2017) media pembelajaran sebagai alat yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan proses kognitif seperti berpikir, respon emosional, fokus, dan kemampuan belajar. Hal ini pada gilirannya mendorong pengalaman belajar yang lebih efektif dengan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Namun perlu diingat bahwa efektivitas proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada media yang digunakan. Efektivitas pembelajaran berjalan tergantung pada faktor-faktor tertentu, salah satunya adalah perlunya model atau pendekatan yang tepat digunakan oleh guru.

Menurut Sanjaya (2015) media pembelajaran sebagai alat atau kegiatan yang memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan perolehan pengetahuan bagi individu. Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dengan menyediakan alat bagi guru untuk menyampaikan konten pendidikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Konsep media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh berbagai ahli termasuk Rossi dan Breidle, mencakup serangkaian alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini dapat mencakup media seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain (Muhardini et al., 2020); (Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, Muhardini, & Nurmiwati, 2020). Pentingnya media pembelajaran dalam memperlancar proses pembelajaran seringkali diabaikan oleh guru karena berbagai alasan. Adanya berbagai alasan dapat disebabkan oleh kegagalan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini disebabkan oleh media yang kurang menarik, oleh sebab itu guru/pendidik hendaknya menyediakan media yang cukup menarik (Fujiaturrahman & Haifaturrahmah, 2019 : 55)

Berdasarkan beberapa teori diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau informasi

pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik

b. Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi jenis media ada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. (Asnawir & Usman, 2002:27). Ketiga unsur pokok tersebut masing-masing masih terbagi lagi menjadi beberapa bentuk. Dalam penjelasannya, terdapat delapan klasifikasi media (1) Media audio; (2) Media audio visual gerak; (3) Media audio visual diam; (4) Media audio semi gerak; (5) Media visual gerak; (6) Media visual diam; (7) Media visual semi gerak, dan (8) Media cetak.

Peneliti terutama memanfaatkan media visual diam di antara berbagai jenis media yang tersedia. Komik menawarkan beberapa keunggulan, termasuk kemampuannya berkontribusi signifikan terhadap memori dan retensi memori jangka panjang. Mereka juga sangat efektif dalam menangkap dan mempertahankan minat, serta membantu pengembangan kosa kata dan keterampilan membaca di kalangan siswa. (Negrete, 2013:202); (Sudjana & Rivai, 2009:69). Kemahiran seorang anak dalam berbagai keterampilan berbahasa saling berhubungan, artinya penguasaan suatu keterampilan berbahasa dapat berdampak pada perkembangan keterampilan berbahasa lainnya (Muhdar & Bilal, 2022 :226)

c. Manfaat Media Pembelajaran

Keunggulan utama media pembelajaran adalah perannya sebagai penyalur atau perantara transmisi konten pendidikan dari guru ke siswa. Menurut Rohani (2019: 19-21) ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Pemanfaatan media dalam pendidikan berpotensi meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik dan memperlancar proses pengajaran bagi pendidik.
2. Perwujudan konsep pembelajaran (tema) yang abstrak dapat dicapai melalui penggunaan alat.
3. Kegiatan belajar mengajar bisa menarik dan bervariasi, tidak hanya mengandalkan rangsangan pendengaran. Selain potensi ketidaktertarikan siswa, penting untuk menghindari situasi di mana mereka menjadi bosan dan lelah terhadap materi yang disampaikan. Untuk mengatasi hal ini, guru harus fokus pada peningkatan variasi kesempatan belajar yang tersedia bagi siswa.
4. Kemampuan alat indera dalam menafsirkan dan berkomunikasi memungkinkan adanya kompensasi terhadap kelemahan suatu indera melalui kekuatan indera lainnya. Penggabungan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap instruksi guru melalui pemanfaatan alat peraga.

Efektivitas proses belajar mengajar sangat meningkat dengan hadirnya media pembelajaran yang mendukung. Sumber daya ini berkontribusi pada lingkungan belajar yang nyaman, menarik, dan kreatif, mencegah kebosanan dan kendala selama pengalaman pendidikan. Efektivitas proses pembelajaran erat kaitannya dengan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti pemanfaatan media pembelajaran (Muhardini et al., 2020). Menurut penelitian Andrean (2019:21), penggunaan media pembelajaran ternyata membuahkan berbagai hasil positif. Ada beberapa dampak positif yang perlu dipertimbangkan:

1. Lebih menarik
2. Lebih interaktif
3. Waktu lebih dapat dimaksimalkan
4. Hasil belajar meningkat
5. Peran pendidik semakin positif

Berdasarkan beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media yang digunakan dapat berbentuk digital maupun cetak yang dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### 2.2.2 Media komik digital

Komik berfungsi sebagai alat pendidikan, menggunakan karya seni dua dimensi yang terdiri dari gambar diam yang disusun secara strategis untuk menyampaikan narasi (Pandanwangi., 2019). Komik dapat dianggap sebagai bentuk seni visual yang memanfaatkan susunan gambar dan karakter untuk menyampaikan sebuah narasi (Nurlatipah, 2015) Menurut Hidayah (2017) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang memanfaatkan serangkaian gambar yang saling berhubungan untuk menggambarkan tokoh yang memerankan suatu cerita. Media ini terutama digunakan untuk tujuan hiburan dan juga telah diakui sebagai sumber belajar yang berharga bagi siswa, karena dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Komik dapat digambarkan sebagai jenis kartun yang menggunakan rangkaian gambar untuk menggambarkan karakter dan menceritakan sebuah cerita. Mereka terutama diciptakan untuk menghibur pembaca (Daryanto, 2011: 127). sedangkan Maharsi (2010:7) komik terdiri dari gambar-gambar yang memudahkan penyerapan dan pemahaman suatu cerita. Pencantuman teks dalam komik semakin membantu pemahaman, sedangkan alur cerita memastikan pesan atau informasi yang disampaikan mudah dipahami, diingat, dan dapat diikuti oleh pembaca.

Integrasi teknologi digital dengan kebermanfaatan komik di masyarakat dapat dicapai melalui penciptaan komik digital. Komik digital, mirip dengan komik cetak, mencakup berbagai media dengan definisi yang berbeda-beda. Komik digital mengacu pada komik yang diproduksi menggunakan perangkat lunak digital, sehingga dapat dibaca dan diterbitkan dalam format digital. Proses pembuatan komik digital biasanya melibatkan pemanfaatan teknologi digital, seperti hyperlink, animasi, dan suara.

a. Jenis-jenis Media Komik Digital

Berdasarkan media presentasinya di masyarakat, komik dibedakan menjadi dua jenis sebagai berikut.

- 1) Topik pembahasannya adalah komik berbasis kertas. Kertas dianggap sebagai media tertua yang terus dimanfaatkan di zaman modern. Buku komik, komik strip, dan komik kartun, serta komik promosi yang terdapat di majalah atau surat kabar, menjadi fitur yang menonjol dalam setiap edisi terbitan tersebut.
- 2) Komik berbasis digital mengacu pada komik yang dibuat dan didistribusikan dalam format digital, biasanya melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Komik-komik ini dirancang untuk Salah satu perkembangan penting belakangan ini adalah munculnya komik digital. Komik digital menawarkan keuntungan karena tidak menggunakan kertas, karena komik digital hadir dalam format digital. Selain itu,

mereka tidak memiliki batas, karena tidak dibatasi oleh batasan ukuran atau format. Selain itu, komik digital memiliki kualitas yang tidak lekang oleh waktu karena dapat bertahan lama tanpa risiko kerusakan, sobek, atau penebaran seperti halnya komik kertas fisik. Komik digital telah secara signifikan menyederhanakan proses pendistribusian komik ke seluruh dunia bagi para komikus, karena mereka kini dapat menjangkau khalayak global hanya dengan satu klik. Dari sudut pandang analitis, teks dianggap mudah dibaca karena dapat diakses oleh pembaca. Dari segi biaya, media kertas jauh lebih mahal dibandingkan.

#### b. Kelebihan Media Komik Digital

Komik menawarkan beberapa keunggulan, termasuk kemampuannya meningkatkan memori secara signifikan dan retensi jangka panjang. Mereka juga sangat efektif dalam menangkap dan mempertahankan minat, sekaligus mendorong perkembangan kosa kata dan keterampilan membaca siswa. (Negrete, 2013:202); (Sudjana & Rivai, 2009:69).

Media pembelajaran komik menurut Trimo (1997:22) menyatakan bahwa :

1. Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya
2. Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak

3. Dapat mengembangkan minat baca peserta didik dan salah satu bidan studi yang lainnya;
4. Seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Berdasarkan temuan teoritis yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran dapat secara efektif melibatkan siswa dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, disarankan agar siswa dapat lebih mudah mengingat materi yang dipelajari melalui pendekatan interaktif ini.

### **2.2.3 Pixton**

#### **a. Pengertian Pixton**

Pixton adalah situs web peningkatan komik yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran untuk menciptakan sikap positif dan meningkatkan motivasi (Kilickaya & Krajka, 2012). Di sisi lain, Pixton dianggap sebagai alat kreatif karena melibatkan guru dan siswa dalam dunia komik. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk berekspresi menciptakan, mengomentari, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka (Cabrera et al., 2018). Mereka memiliki kemungkinan untuk menyampaikan ide ke dalam konteks yang nyata dan orisinal di mana mereka menceritakan kisah dalam urutan yang logis, berkolaborasi dengan orang lain, dan

mengembangkan keterampilan bahasa dalam pengaturan multimodal (Lee, 2013).

Namun, Pixton sebagai media gratis memiliki aspek yang berbeda untuk dipertimbangkan, seperti keterbatasan latar belakang dalam slide yang mungkin ingin digunakan oleh peserta untuk membuat komik. Sebagian terkunci sehingga interaksi di platform menjadi rendah. Namun, guru dan siswa membuat perbedaan yang membuat platform ini berguna dan interaktif. Siswa menemukan cara mereka sendiri untuk menciptakan dan menggambarkan pemikiran dan imajinasi mereka melalui media tersebut.

media komik digital ini melibatkan banyak sekali imajinasi dimana anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa akan memiliki kesempatan untuk bekerja sama dalam media komik digital berbasis Pixton. media komik digital ini melibatkan banyak sekali imajinasi dimana anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa akan memiliki kesempatan untuk bekerja sama dalam media komik Pixton. Selain itu, kualitas dan keuntungan dalam penggunaannya.

keberadaan internet sebagai media pembelajaran yang penunjang terjadinya proses pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang optimal. Pesatnya kemajuan komik tidak lepas dari kemajuan teknologi dan tuntutan pembaca yang semakin beragam dan kompleks dari waktu ke waktu. Komik harus memiliki kualitas elastisitas, plastisitas, dan fleksibilitas agar dapat memenuhi tuntutan

tersebut secara efektif, suka atau tidak suka. Komik dapat dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan media penyajiannya di masyarakat.

1. Topik pembahasannya adalah komik berbasis kertas. Kertas dianggap sebagai media tertua yang masih ada dan telah digunakan dalam jangka waktu yang lama. Buku komik, komik strip, dan komik kartun, serta komik promosi yang terdapat di majalah atau surat kabar, menjadi fitur yang menonjol dalam setiap edisi terbitan tersebut.
2. Komik berbasis digital mengacu pada buku komik atau novel grafis yang dibuat dan dikonsumsi dalam format digital. Media ini mendapatkan popularitas dalam beberapa tahun terakhir karena kemajuan teknologi dan Salah satu perkembangan penting belakangan ini adalah munculnya komik digital sebagai media populer. Komik digital menawarkan keuntungan karena tidak menggunakan kertas, karena komik digital hadir dalam format digital. Selain itu, mereka tidak memiliki batas, karena tidak dibatasi oleh batasan ukuran atau format. Selain itu, komik digital tidak lekang oleh waktu karena tidak rentan terhadap kerusakan, sobek, atau penuaan seperti komik kertas. Komik digital telah secara signifikan menyederhanakan proses distribusi bagi para seniman komik, memungkinkan mereka dengan mudah membagikan karya mereka kepada khalayak global melalui satu klik. Dari sudut pandang analitis, teks dianggap mudah dibaca karena dapat diakses

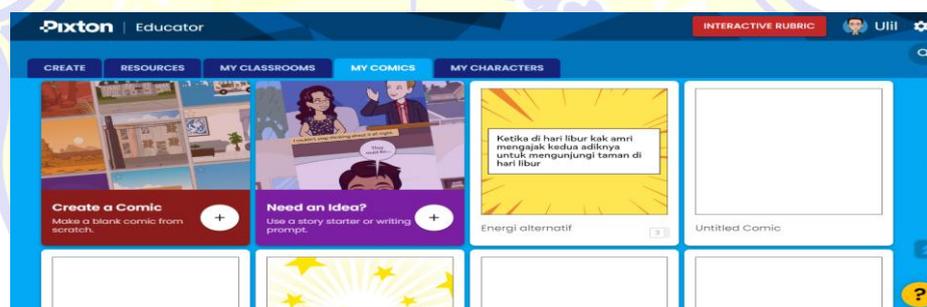
oleh pembaca. Dari segi biaya, media kertas jauh lebih mahal dibandingkan. Komik digital dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori berbeda.

a) Topik komik online sedang hangat diperbincangkan. Komik online adalah suatu bentuk komik yang diakses dan dibaca melalui web browser di internet. Browser adalah jenis perangkat lunak yang digunakan untuk menampilkan halaman web. Dengan menggunakan web browser, pengguna dapat melihat dan membaca konten yang ditampilkan pada suatu website. Tiga contoh web browser adalah Internet Explorer (IE), Mozilla, dan Netscape Navigator. Topik komik mobile sedang ramai diperbincangkan. Istilah "komik seluler" mengacu pada komik yang dapat diakses melalui media portabel, sehingga mudah diangkut dan dilihat dari lokasi mana pun.

b) Media Baru mengacu pada bentuk komunikasi dan teknologi modern yang muncul dalam beberapa tahun terakhir. Ini mencakup berbagai platform digital, seperti media sosial, situs web, blog, podcast. Istilah "media baru" mengacu pada serangkaian format media yang digunakan untuk menyajikan komik, tidak termasuk media kertas tradisional dan media digital. Pilihan medianya bisa beragam, antara lain dekorasi mug, dekorasi topi, sistem tanda, dan lainnya. Fungsi utama buku komik dalam pendidikan terletak pada kemampuannya untuk

membangkitkan minat siswa. Tujuannya untuk menumbuhkan minat intrinsik siswa dalam membaca, khususnya komik. Komik menawarkan pengalaman membaca unik yang tidak memerlukan motivasi eksternal.

Pixton adalah selain melatih keterampilan menulis, juga meningkatkan dan mengembangkan kosakata dan struktur tata bahasa siswa. Pixton dikenal sebagai senjata rahasia bagi para guru. Inilah sebabnya mengapa Pixton adalah media interaktif di mana siswa menjadi bagian dari pembelajaran. Pixton dikenal sebagai senjata rahasia bagi para guru.



**Gambar 1.1**  
**Pixton web**

Berdasarkan hasil teori diatas dapat disimpulkan bahwa pixton adalah komik berbasis digital yang dapat di akses di situs web. Pixton dianggap sebagai media kreatif karena melibatkan guru dan siswa dalam dunia komik. Inilah sebabnya mengapa Pixton adalah media interaktif di mana siswa menjadi bagian dari pembelajaran.

#### **2.2.4 Minat Belajar Siswa**

##### **a. Pengertian Minat Belajar**

Minat merupakan fenomena psikologis yang ditandai dengan kecenderungan yang kuat terhadap suatu subjek atau aktivitas tertentu. Hal ini memainkan peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku individu ketika terlibat dalam berbagai tugas atau kegiatan. Menurut Djalali (2013) minat adalah keadaan psikologis yang ditandai dengan rasa ingin tahu, keinginan untuk memperoleh pengetahuan, dan apresiasi atau kepemilikan terhadap sesuatu. Ketika individu memiliki minat yang tulus terhadap suatu subjek tertentu, mereka cenderung menunjukkan kecenderungan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan komprehensif tentang subjek tersebut. Selain itu, mereka menunjukkan dedikasi dan ketekunan yang tak tergoyahkan dalam upaya mencapai pemahaman dan terlibat dalam bidang minat pilihan mereka.

Minat adalah kecenderungan kognitif yang bertahan dalam diri seseorang, mengarahkan mereka untuk memusatkan perhatian pada aktivitas yang mereka anggap menyenangkan atau menarik. Individu yang memiliki minat yang tulus pada aktivitas tertentu cenderung secara konsisten mencurahkan perhatiannya pada aktivitas tersebut, dan memperoleh kesenangan dari keterlibatannya. Belajar dapat dipahami sebagai proses perilaku. Kualitas respons seseorang berkorelasi positif dengan tingkat pembelajarannya. Sebaliknya, jika seseorang tidak giat belajar, kemungkinan besar responnya akan menurun kualitasnya.

## b. Komponen/Aspek Minat Baca

Minat membaca mengacu pada pengalaman subyektif individu mengenai kenikmatan atau ketertarikan terhadap kegiatan yang berhubungan dengan membaca. Menurut Sandjaja (2006) adanya minat membaca dapat memotivasi anak untuk aktif melakukan kegiatan membaca tanpa dorongan dari luar. Minat ini ditandai dengan meningkatnya perhatian, kenikmatan yang tulus, dan keinginan sukarela untuk berpartisipasi dalam kegiatan membaca. Dengan mengamati apakah seorang anak bersedia melakukan kegiatan membaca, kita dapat menilai tingkat minat membaca mereka. Tingkat minat membaca anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain motivasi diri dan dukungan dari luar individu seperti teman, keluarga, dan guru.

### 2.2.5 Fungsi Minat dalam Belajar

Elizabeth B. Hurlock (Kristiana, 2012: 103) menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagai berikut:

#### 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita.

Ketika seorang anak menunjukkan minat pada olahraga, cita-citanya adalah menjadi atlet yang berprestasi. Sebaliknya, seorang anak yang memiliki minat terhadap kesehatan jasmani bertujuan untuk mengejar karir sebagai dokter.

#### 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat

Motivasi anak untuk berprestasi dalam studinya terlihat dari keputusannya untuk mengikuti sesi belajar kelompok di rumah temannya, meskipun cuaca buruk.

3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensita.

Variasi dalam perolehan pengetahuan antara dua anak, meskipun menerima pengajaran yang sama dari guru yang sama dan mendapatkan pelajaran yang sama, patut diperhatikan. Variasi kapasitas penyerapan antar individu disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk pengaruh intensitas terhadap kapasitas penyerapan.

4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa hidup karena minat membawa kepuasan

Minat individu untuk meniti karir sebagai guru yang sudah ada sejak masa kanak-kanak cenderung bertahan hingga akhirnya terwujud. Jika konsep ini diterapkan, maka guru tidak akan mengalami berbagai tantangan dan gejolak profesinya, karena semua tugas akan dilakukan secara sukarela. Jika minat tersebut tidak terpenuhi, berpotensi berkembang menjadi obsesi yang menyita waktu hingga akhir hayat.

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut  
(Alifus sabirin,2014:21).

1. Sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.
2. Mendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan.
3. Menentukan arah pertumbuhan siswa yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
4. Penseleksi perbuatan sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan teori-teori tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan belajar merupakan suatu sifat yang konsisten dalam diri individu, yang berdampak signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Minat mengacu pada respon emosional individu yang ditandai dengan rasa senang, bahagia, dan suka terhadap proses belajar. Ini adalah pengalaman subjektif yang dapat menimbulkan kepuasan terhadap kegiatan belajar yang dilakukan seseorang.

#### **2.2.6 Indikator Minat Belajar**

Menurut Slameto (Nurhasanah dan Sobandi, 2016: 130-131) minat belajar dapat dinilai dengan menggunakan empat indikator yaitu minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan.

1. Minat belajar dapat digambarkan sebagai adanya keterikatan emosional dan rasa ingin tahu seseorang terhadap suatu pelajaran

atau materi pelajaran tertentu. Individu menunjukkan komitmen yang kuat untuk belajar dengan tekun dan memperoleh pengetahuan yang komprehensif di bidang ini. Mereka menjalani pembelajaran dengan antusias dan tanpa merasa terbebani atau terbebani.

2. Perhatian siswa mengacu pada tingkat fokus dan keterlibatan seseorang yang diarahkan pada pengamatan, pemahaman, atau aktivitas lainnya, sambil mengabaikan gangguan atau rangsangan lainnya. Agar siswa dapat terlibat secara efektif dalam proses pembelajaran, perhatian mereka harus diarahkan pada materi pelajaran, dengan kemampuan mental dan emosional mereka terlibat sepenuhnya.
3. Motivasi mengacu pada upaya atau dorongan yang disengaja dan disadari yang dimiliki individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar dan menunjukkan perilaku terarah untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam lingkungan belajar.
4. Pengetahuan mengacu pada perolehan pemahaman dan keahlian komprehensif dalam mata pelajaran atau pelajaran tertentu. Hal ini berarti bahwa individu yang memiliki minat yang tulus terhadap suatu topik tertentu telah memperoleh pengetahuan yang luas tentang topik tersebut, termasuk manfaat yang ditawarkannya dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Selain dari itu seseorang yang memiliki minat belajar yang baik dan tinggi, maka ia akan menunjukan beberapa indikator juga. Menurut Slameto (Karina, dkk. 2017: 65).

1. Pengalaman belajar disertai dengan rasa senang.
2. Keinginan untuk menguasai dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting.
3. Tingkat minat belajar meningkat secara signifikan.
4. Subjek pendidikan kesadaran penting bagi pasien yang memiliki kebutuhan untuk belajar.
5. Penting untuk memiliki pemahaman yang jelas tentang tujuan pembelajaran.

Indikator Minat Belajar Sebenarnya minat terdiri dari tiga komponen: kondisi, kondisi kognisi (mengetahui), dan kondisi emosi (perasaan) (kehendak). Ketiga komponen tersebut dibagi menjadi beberapa indikator yang mengukur minat seseorang terhadap suatu hal tertentu menurut Hidayat (2014:89), antara lain:

a) Keinginan

Individu yang memiliki keinginan yang kuat untuk menyelesaikan suatu tugas, kemungkinan besar akan mengambil tindakan berdasarkan kemauan pribadinya. Ketika tujuannya nyata, keinginan dapat menjadi indikasi motivasi dan minat pribadi. Keinginan dan minat bekerja dipengaruhi oleh dorongan.

b) Perasaan Senang

Individu yang memperoleh kesenangan atau kesenangan dalam aktivitas tertentu lebih cenderung memahami korelasi antara emosi dan kepentingan pribadi.

c) Perhatian

Tindakan mengarahkan jiwa pada observasi, pemahaman, dan aktivitas lainnya, dengan tidak melibatkan interaksi dengan orang lain, dapat dianggap sebagai wujud perhatian.

d) Perasaan Tertarik

Minat mencakup berbagai pola gerak yang membuat kita tertarik atau tertarik pada individu, objek, atau aktivitas tertentu. Selain itu, minat juga dapat menunjukkan pengalaman signifikan yang ditimbulkan dengan terlibat dalam aktivitas tersebut. Individu yang memiliki tingkat minat yang kuat akan lebih cenderung merasa tertarik terhadap instruktur dan mata pelajaran yang diajarkan. Perasaan tertarik dapat diartikan sebagai indikator potensi ketertarikan.

e) Giat Belajar

Kegiatan di luar kelas merupakan indikator yang baik dari tingkat motivasi siswa.

f) Mengerjakan Tugas

Salah satu tanda minat siswa adalah kecenderungan untuk menyelesaikan tugas guru.

g) Menaati Peraturan

Individu yang memiliki rasa ingin tahu tentang penemuan jati diri sering kali menunjukkan kecenderungan untuk mengikuti pedoman yang telah ditetapkan karena kesadaran mereka akan potensi dampaknya. Konsekuensinya, ketaatan pada aturan dapat diartikan sebagai indikasi tingkat keterlibatan atau keterlibatan seseorang.

Menurut Riamin (2016), indikator sebagai alat pemantauan yang memberikan panduan dan informasi. Indikator berfungsi sebagai alat pemantauan untuk menilai minat belajar siswa. Berbagai indikator menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan yang kuat terhadap pembelajaran. Proses pembelajaran baik di kelas maupun di rumah memberikan bukti atas pengamatan tersebut.

1. Motivasi siswa untuk menerima bimbingan
2. Keberadaan siswa bagi mereka yang berpartisipasi dalam pembelajaran
3. Kemampuan siswa menjawab pertanyaan
4. Antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan
5. Perhatian siswa selama pembelajaran
6. Keuletan siswa dalam menyelesaikan soal latihan
7. Ketertarikan siswa dalam menjawab soal

### **2.2.7 Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar**

Minat biasanya muncul setelah seseorang mempunyai pengalaman sebelumnya dan dirangsang oleh suatu objek atau pelajaran tertentu yang relevan dengan kebutuhan pribadinya. Menurut

Leater D. Croph, guru dihadapkan pada tugas untuk memasukkan penemuan pascapembelajaran ke dalam perencanaan pembelajaran mereka untuk mengatasi variasi tingkat perhatian yang dihasilkan dari pengalaman. Hal ini sebagai respon terhadap meningkatnya minat belajar. Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar adalah sebagai berikut :

#### 1. Menguasai Bahan atau Materi

Untuk menjaga otoritas dan kredibilitas, penting bagi guru dan konselor untuk memiliki pemahaman komprehensif tentang materi yang akan mereka sampaikan kepada siswanya. Kegagalan menguasai materi pelajaran dapat melemahkan efektivitas guru dan menghilangkan otoritasnya di kelas. M. Athiyah Al Abrosyi menekankan pentingnya guru memiliki penguasaan yang kuat terhadap materi pelajaran yang diajarkannya. Hal ini termasuk terus memperluas pengetahuan mereka untuk memastikan bahwa pelajaran yang mereka sampaikan tidak dangkal dan dapat secara efektif menjawab rasa haus siswa akan pengetahuan dan rasa lapar akan pemahaman.

#### 2. Penggunaan Metode

Penerapan metode pengajaran yang efektif memudahkan pemahaman siswa. Penggunaan metode yang efektif sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar yang tulus di kalangan siswa. Hal ini memainkan peran penting dalam memperluas pengetahuan

dan perspektif mereka, serta memfasilitasi penerapan praktis dari pengetahuan yang diperoleh. Metode pengajaran yang tidak tepat dapat menimbulkan gangguan dan kebosanan di kalangan siswa, sehingga menghambat kemampuan mereka untuk terlibat dengan materi yang diajarkan. Menurut Zakiyah Darajat, metode pengajaran hendaknya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi siswa.

### 3. Penampilan (Performance) dalam Mengajar

Gaya presentasi dalam pengajaran harus bertujuan untuk menarik, menyenangkan, dan jelas, untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang memungkinkan siswa untuk secara efektif memahami pelajaran dan meningkatkan keterampilan mereka. Penampilan seorang guru sangat berperan dalam menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan fokus, dan meminimalkan kelelahan belajar.

### 4. Kegairahan dan Kesediaan Untuk Belajar

Seorang guru yang berpengalaman memahami pentingnya tidak mendorong siswa melebihi kemampuannya. Mereka menghindari membebani siswa dengan konsep-konsep yang berada di luar tingkat kematangan mereka atau yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Selain itu, mereka menahan diri untuk tidak menggunakan metode pengajaran yang tidak sesuai untuk siswa dan gagal menggunakan kemampuan kognitif mereka.

## 5. Mengevaluasi Suatu Pelajaran

Melakukan penilaian terhadap suatu satuan pembelajaran merupakan tanggung jawab yang sangat penting bagi seorang guru untuk mengetahui efektifitas proses belajar mengajar. Tujuan kegiatan evaluasi bagi siswa ini adalah untuk menilai kemahirannya dalam memahami dan menerapkan pelajaran yang disampaikan guru. Guru secara kritis menilai sejauh mana tujuan telah tercapai.

Berdasarkan berbagai sudut pandang teori yang telah dibahas sebelumnya, terlihat bahwa kecenderungan belajar merupakan sifat yang konsisten dalam diri individu, yang berdampak signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Minat belajar mengacu pada respons emosional positif individu dan kecenderungan untuk terlibat dalam upaya pendidikan. Ini mencakup perasaan senang, bahagia, dan ketertarikan pribadi terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada rasa kepuasan dan kepuasan terhadap upaya pendidikan seseorang.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan peneliti, efektivitas proses pembelajaran terganggu karena kurang memadainya media pembelajaran yang digunakan guru. Akibatnya, minat belajar siswa terkena dampak negatif. Oleh karena itu, terciptalah media pembelajaran komik digital yang peneliti manfaatkan dengan pondasi Pixelton. Peneliti mempunyai harapan yang besar agar media

pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat digambarkan pada skema.



**Tabel 2.1 Kerangka berpikir**

## BAB III

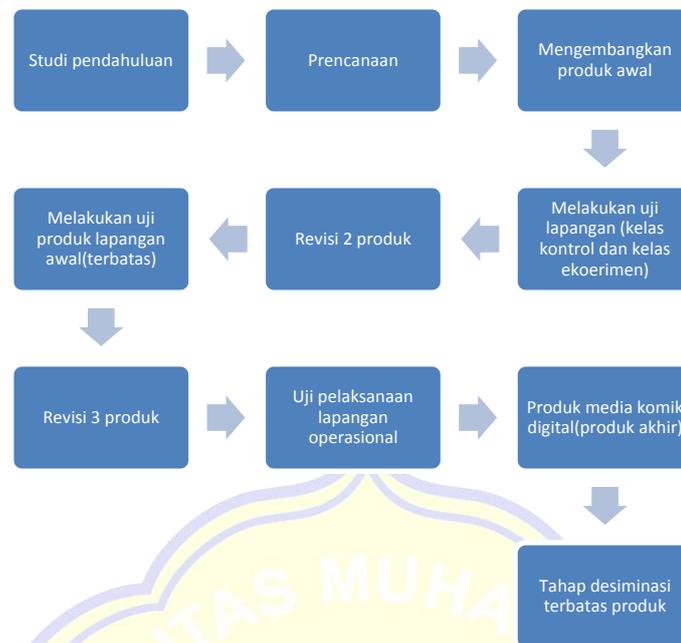
### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini difokuskan pada penelitian dan pengembangan (R&D), khususnya memanfaatkan metode penelitian untuk membuat dan mengevaluasi produk tertentu untuk efektivitasnya. (Nursina Sari, 2018). Peneliti menggunakan penelitian R&D dengan menggunakan model *Borg And Gall* (Nursina Sari, 2018). Yang menjelaskan 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan, antara lain.

1. Studi pendahuluan
2. Perencanaan
3. Mengembangkan produk awal
4. Melakukan uji produk lapangan awal (terbatas)
5. Revisi 2 produk
6. Melakukan uji lapangan (kelas kontrol dan kelas ekoerimen)
7. Revisi 3 produk
8. Uji pelaksanaan lapangan operasional
9. Produk media komik digital (produk akhir)
10. Tahap desiminasi terbatas produk

Adapun model pengembangan menurut (Nursina Sari, 2018) adalah sebagai berikut:



**Tabel 2.2 Tahap Pengembangan *Borg And Gall* (Nursina Sari, 2018)**

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Produser pengembangan yang dipilih oleh peneliti mengacu pada sistematis prosedur model pengembangan *Borg And Gall*. Adapun prosedurnya sebagai berikut:

#### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan studi lapangan, yaitu metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data melalui teknik observasi dan wawancara dengan guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran BAHASA INDONESIA. Tujuan tahap ini adalah mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk melakukan penelitian. Tahapan saat ini meliputi pelaksanaan studi kepustakaan dan kajian literatur, serta pelaksanaan studi lapangan di sekolah. Tinjauan

komprehensif terhadap sumber daya perpustakaan dan literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang persyaratan yang diperlukan untuk memfasilitasi pengembangan produk sejalan dengan kurikulum 2013.

## 2. Perencanaan

Tahap perencanaan melibatkan beberapa kegiatan utama, antara lain analisis struktur isi, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis struktur isi merupakan kegiatan krusial yang melibatkan identifikasi dan evaluasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang paling sesuai untuk produk spesifik yang sedang dikembangkan. Analisis tersebut sangat penting untuk mengetahui pola hubungan antara KI dan KD yang dipilih. Proses perumusan tujuan pembelajaran mempunyai beberapa manfaat bagi peneliti. Hal ini membantu mereka menentukan sejauh mana materi yang disajikan, memilih metode penilaian yang sesuai, membuat grid penilaian, dan mengevaluasi pencapaian kompetensi yang diinginkan. Salah satu aspek kunci dalam proses pembelajaran adalah identifikasi permasalahan yang mungkin timbul.

- a. Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran nampaknya masih rendah, hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan kelas.
- b. Kegagalan untuk memperhatikan selama proses pembelajaran dapat mengganggu baik siswa secara individu maupun teman-temannya.

- c. Pengguna kurang antusias dalam belajar dan cenderung mencari aktivitas lain untuk mengisi waktu.
- d. Pengguna menunjukkan kemalasan saat menyelesaikan tugas, baik yang berhubungan dengan sekolah atau tugas yang diberikan di rumah.
- e. Instruksi tersebut mengharuskan keheningan total selama pembelajaran, melarang segala bentuk komunikasi verbal, termasuk bertanya atau menjawab pertanyaan.

### 3. Pengembangan Draft Produk

Tahap pengembangan draft merupakan kegiatan penyusunan produk komik digital dengan KD 3.2 tentang materi mengklasifikasi informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek:apa,dimana,kapan,siapa,mengapa,bagaimana. Kajian pembelajaran bahasa khususnya bahasa Indonesia dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa (Milandari & Waluyan, 2018). Penyusunan produk awal media pembelajaran menghasilkan produk komik digital yang didalamnya mencakup:

- 1). Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- 2). *Story Making*, *Story* adalah jalinan atau jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. Story terkadang juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita.

- 3). Menentukan *Theme* (Genre), setelah *storyline* sudah dibuat kita dapat menentukan kategori atau jenis cerita yang akan kita buat diantaranya, (a) *fiction story* (cerita fiksi), (b) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (c) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi).
- 4). Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan genre komik maka selanjutnya menentukan kelompok usia sebagai pembacanya.
- 5). Menentukan Plot, yaitu kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai guide agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan.
- 6). Membuat desain karakter dan peranannya. Ada beberapa karakter yang dapat diterapkan pada gambar atau desain tokoh yang dibuat yaitu: karakter baik, karakter buruk dan karakter yang netral
- 7). Menggambar karakter sesuai dengan script yang telah dibuat.

#### **4. Uji coba Lapangan Awal**

Tahap uji coba lapangan awal meliputi tahap validasi terhadap rancangan produk komik digital yang sedang dikembangkan. Tahap validasi terdiri dari satu orang dosen yang berperan sebagai ahli materi dan media, serta dua orang guru yang juga ahli materi dan media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menjaring tanggapan dan masukan dari

dosen ahli dan guru mengenai keakuratan isi dan format atau desain media komik digital yang dibuat.

### **5. Merevisi Hasil Uji coba**

Pada fase ini, tim terlibat dalam review dan penyempurnaan produk yang telah dibuat. Hasil penilaian berupa saran dan masukan dari validator, yang menjadi pedoman untuk merevisi dan memajukan pengembangan pada tahap berikutnya. Proses revisi 1 akan menghasilkan draft 2 yang layak dan siap untuk pengujian terbatas pada tahap uji coba lapangan utama. Setelah melakukan uji coba pendahuluan dan mengumpulkan umpan balik, langkah selanjutnya adalah merevisi kelemahan produk sesuai dengan pedoman perbaikan. Dalam bidang tata letak produk pendidikan, penting untuk melakukan proses validasi dan revisi secara menyeluruh.

### **6. Uji Coba Lapangan Utama**

Pada tahap uji coba lapangan utama, dilakukan kegiatan uji praktik pada 7 siswa kelas VB SDN 3 Beleka. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menilai kepraktisan produk yang dikembangkan dalam skala terbatas. Uji coba praktik dan temuan yang diperoleh pada tahap uji coba ini menjadi landasan untuk melakukan revisi yang bertujuan menyempurnakan produk hasil uji lapangan operasional/empiris.

### **7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan**

Pada langkah ini, fokusnya adalah meninjau dan melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Saran dan masukan dari

validator berdasarkan hasil penilaian menjadi pedoman berharga untuk revisi 2 pengembangan tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi 1 menghasilkan produk akhir yang praktis dan siap untuk pengujian ekstensif pada tahap uji coba lapangan utama.

### **8. Uji pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris**

Tahap uji coba lapangan operasional/empiris dirancang untuk menilai efektivitas pemanfaatan media komik digital dan mengevaluasi dampaknya terhadap tingkat minat belajar siswa kelas VA sebanyak 32 siswa di SDN 3 Beleka. Uji coba dilakukan pada tahap operasional lapangan dengan menggunakan desain one group *pre-test-post-test* design. Uji coba berlangsung di kelas VA SDN 3 Beleka.

### **9. Penyempurnaan produk akhir**

Tahap pengembangan saat ini melibatkan pelaksanaan kegiatan yang didasarkan pada hasil uji coba lapangan. Kegiatan ini bertujuan untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Peneliti berharap setelah revisi ini diterapkan, produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara efektif oleh siswa di berbagai sekolah.

### **10. Desiminasi dan Implementasi Produk Akhir**

Setelah peneliti menghasilkan produk akhir yang sudah diuji kevalidannya. Maka peneliti akan melakukan sosialisasi dan akan melakukan produksi massal. Jika produk yang diuji dianggap layak untuk pembuatan massal dan efektif, produksi massal ini akan dilakukan..

### **3.3 Uji Coba Produk**

Produk peneliti akan menjalani evaluasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas VA sebanyak 32 siswa di SDN 3 Beleka. Peneliti dapat mengumpulkan masukan dan saran yang berharga dari ahli materi dan ahli media sebelum menerapkan produk dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan dilakukannya penilaian komprehensif terhadap efektivitas produk dan potensi perbaikannya. Kepraktisan produk ditentukan terutama dengan mengevaluasi respon siswa terhadap media komik digital, sedangkan efektivitasnya dinilai melalui kuesioner.

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada uji coba lapangan dilakukan di kelas VA yang berjumlah 32 orang. Sedangkan uji coba terbatas dilakukan di kelas VB berjumlah 7 orang dan subjek uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media komik digital serta untuk mendapatkan revisi atau perbaikan dari produk awal.

### **3.5 Jenis Data**

Data mengacu pada informasi atau pengetahuan faktual yang berfungsi sebagai dasar untuk menarik kesimpulan dan membuat keputusan. Penelitian ini menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif.

1. Pengumpulan data kuantitatif meliputi pengumpulan tanggapan dan saran dari ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif yang dikumpulkan selama proses validasi produk berfungsi sebagai dasar revisi produk.

2. Data kualitatif meliputi data yang dikumpulkan dari skor penilaian media yang dibuat oleh validator dan skor lembar penilaian siswa. Data kualitatif digunakan sebagai faktor dalam menilai kualitas produk.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Menurut Nasution (Sugiyono, 2019: 297), observasi adalah suatu teknik penelitian yang mengharuskan peneliti untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas sehari-hari individu guna mengumpulkan data untuk penelitiannya. Teknik observasi digunakan untuk menilai keefektifan proses pembelajaran dengan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### **2. Angket atau Kuisisioner**

Menurut Sugiyono (2019:199), penggunaan kuisisioner adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara menyajikan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk ditanggapi. Penelitian ini menggunakan teknik angket yang meliputi angket validasi materi dan media serta angket respon siswa. Kuisisioner validasi digunakan oleh validator ahli, termasuk ahli materi dan media, serta pendidik, untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Angket minat siswa digunakan untuk menilai tingkat minat belajar siswa setelah memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini juga membantu dalam mengevaluasi reaksi siswa terhadap produk yang telah dibuat.

### 3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga jenis instrumen pengumpulan data, yang masing-masing instrumen dipilih berdasarkan kemampuannya untuk memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

#### 1. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran

**Tabel 3.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

Aspek yang diamati	Skor			
	1	2	3	4
<b>a.Kegiatan awal</b>				
Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.				
Salah satu siswa diminta memimpin berdoa sebelum memulai pembelajaran.				
Guru menanyakan kabar siswa.				
Guru melakukan presensi kehadiran siswa.				
Guru memberikan apersepsi mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa, alternatif pertanyaan: a. anak-anak apa yang kalian lakukan ketika hujan? b. Siapa yang sering bermain hujan-hujan? c. Setelah bermain hujan-hujan apa yang anak-anak rasakan? mengapa?				
Melakukan ice breaking bersama sama.				
Guru menyampaikan tema pembelajaran, yaitu tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan, Subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih.				
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pembelajaran pertama.				
<b>b.Kegiatan inti</b>				
Guru mempersiapkan Komik digital menggunakan LCD dan memberikan bacaan komik digital yang berjudul "Bisa sekarang kenapa nanti?"				
Guru dan siswa membaca cerita percakapan yang terdapat di komik digital secara bergiliran.				

Guru menunjuk siswa yang belum mendapatkan giliran membaca komik digital.				
Kemudian siswa di berikan LKPD untuk menjawab.				
Masing-masing siswa diberikan LKPD untuk dijawab secara individual.				
Setelah menjawab siswa mengumpulkan LKPD yang diberikan guru ke atas meja.				
Guru menunjukkan masing-masing siswa untuk menjawab untuk melihat apakah jawaban nya sesuai.				
Guru bersama siswa mengomentari dan menanggapi hasil diskusi.				
Diakhir diskusi guru memberikan uplause kepada siswa yang berani maju kedepan untuk membaca komik digital.				
<b>c.Kegiatan akhir</b>				
Guru melakukan refleksi bersama dengan siswa.				
Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa sebelum mengakhiri pertemuan.				
Guru mengajak siswa berdoa sebelum mengakhiri pelajaran dan meminta salah seorang siswa memimpin doa.				

+

### 3.6.1 Kuesioner (Angket)

Adapun instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi merupakan dokumen yang digunakan untuk memverifikasi dan memastikan kebenaran dan kelengkapan data atau informasi. Ini berfungsi sebagai alat untuk pengendalian kualitas dan jaminan, memastikan bahwa semua Menurut Sugiyono (2016: 142), metode pengumpulan data berbasis kuesioner melibatkan penyajian kepada siswa serangkaian pertanyaan tertulis untuk mereka jawab. Pembuatan tabel pertanyaan dalam bentuk angket bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media sebagai bahan pembelajaran. Hal ini juga bertujuan untuk mengukur keandalan dan

kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis Pixelton. Ahli media, ahli materi, dan siswa akan dilibatkan dalam melakukan tanya jawab dan penilaian, dan tanggapannya akan dikomunikasikan kepada siswa.

#### 1. Lembar kisi-kisi validasi ahli Media.

Lembar angket validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kevalidan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian penggunaan media. Ahli media yaitu dari dosen dan guru SDN 3 Beleka yang bertugas memberikan penilaian pada komik digital berbasis Pixelton dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Modifikasi dan penyempurnaan produk media yang dihasilkan akan mempertimbangkan komentar, kritik, dan ide dari pakar media.

Adapun kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### 3. 2 Kisi – Kisi Validasi Ahli Media

No.	Aspek Pernyataan	No Pertanyaan
1.	Tampilan Media	1,2,3,4
2.	Bahan	5,6,7
3.	Daya Tarik	8,9,10

**Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Media**

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan Media	Karakter penokohan dalam media menarik				
		Media dapat menarik minat belajar peserta didik				
		Kejelasan gambar dan tulisan di dalam media				

		Komik digital				
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indicator				
2.	Bahan	Ketetapan pemilihan gambar pada media Media komik digital				
		Media dapat diakses di smartphone dan leptop Yang terhubung dengan internet Media dapat diakses melalui web				
3.	Daya Tarik	Media praktis dan mudah digunakan				
		Media dapat digunakan di semua kalangan				
		Media dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia				
		Jumlah				

## 2. Lembar kisi-kisi validasi ahli materi.

Lembar angket validasi ahli materi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data analisis dan wawasan dari para ahli di bidangnya. Validasi materi diterima baik oleh dosen maupun guru yang mempunyai keahlian di bidangnya masing-masing. Keefektifan media pembelajaran dinilai dengan menganalisis hasil lembar validasi yang diisi oleh dosen atau ahli materi pelajaran. Lembar validasi mengevaluasi apakah media sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditentukan. Proses validasi menilai keselarasan antara materi dengan tujuan pembelajaran, indikator, Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD). Tujuan dari lembar angket validasi materi adalah untuk menilai keabsahan media dan angket itu sendiri, memastikan kesesuaiannya dengan indikator yang ditentukan. Para ahli materi khususnya dosen dan guru SDN 3 Beleka diberi tanggung jawab untuk mengevaluasi konten media komik digital

berbasis Pixelton. Mereka akan menilai materi dengan menggunakan checklist (√) yang dilengkapi dengan indikator dan memberikan skor yang sesuai. Adapun kisi-kisi angket penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

### 3.4 Kisi-kisi Validasi ahli materi

No	Aspek pernyataan	Nomor pertanyaan
1.	Isi materi	1,2,3, dan 4
2.	Penyajian materi	5,6,7

### 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Relevansi materi dengan kurikulum 2013				
2.	Relevansi materi dengan KI,KD				
3.	Relevansi materi dengan indikator dan tujuan				
4.	Kecakupan materi sesuai dengan tema,dengan media				
5.	Penyampain materi dapat digunakan dengan berbantuan media komik digital				
6.	Penyampain materi dapat membantu siswa mengklasifikasi materi dalam aspek apa,dimana,kapan,siapa,dan bagaimana				
7.	Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi informasi				
<b>Jumlah Skor</b>					

Adaptasi delila (2017)

#### 4. Lembar kisi – kisi Angket Respon siswa

Menurut Widoyoko (2016:33), kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyajian pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden, yang kemudian bereaksi berdasarkan permintaan pengguna. Untuk mengumpulkan data di lokasi penelitian, akan digunakan kuesioner sebagai alat yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang akan diajukan kepada partisipan. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui

pendapat mereka mengenai efektivitas media komik digital berbasis Pixelton yang telah dimanfaatkan.

**Tabel 3.6 Kisi-kisi respon peserta didik**

No	Aspek pernyataan	No Pertanyaan
1.	Manfaat media media komik digital berbasis pixton	1, 2, 3, 4, 5, dan 6
2.	Penyajian sangat jelas dan memuaskan	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, dan 17

**Tabel 3.7 Lembar Respon Peserta Didik**

No	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
1.	Mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital merupakan pengalaman baru untuk saya				
2.	Dengan model pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis pixton, saya merasa bersemangat untuk belajar lebih giat lagi.				
3.	Pembelajaran ini menarik bagi saya				
4.	Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pembelajaran dengan media komik digital berbasis pixton				
5.	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, karena pembelajarannya dan mediana sangat menarik.				
6.	Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini membuat saya cepat mengerti				
7.	Materi pembelajaran ini sangat sulit bagi saya				
8.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajar ini akan sangat bermanfaat bagi saya				
9.	Pembelajaran ini mengajarkan saya dapat mengetahui kalimat tanya				
10.	Pembelajaran ini, mengajarkan saya bagaimana cara membedakan kalimat apa, bagaimana, siapa, di mana, mengapa, kapan				
11.	Pembelajaran dengan metode diskusi lebih efektif dibanding dengan metode ceramah saja				
12.	Pembelajaran ini membuat saya bisa mengetahui cara mengklasifikasi informasi dari dari buku				
13.	Pembelajaran ini mengajarkan saya tentang cara				

	membuat kalimat tanya				
14.	Dengan pembelajaran ini, saya menjadi lebih tertarik membaca komik				
15.	Saya bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada media gambar atau video				
16.	Pembelajaran ini, membuat saya rasa ingin mencari tahu hal-hal yang baru				
17.	Saya merasa sangat puas dengan pembelajaran media gambar menggunakan aplikasi pixton				

5. Lembar Kisi-kisi angket minat siswa

**Tabel 3.8 Lembar Kisi-kisi angket minat siswa**

No.	Aspek Pernyataan	No. Pertanyaan	
		Positif	Negatif
1.	Ketekunan dalam belajar	1,2,4	3
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5,6,7	8
3.	Minat dan ketajaman dalam belajar	10,11	9
4.	Berprestasi dalam belajar	12	13
5.	Mandiri dalam belajar	14	

**Tabel 3.9 Lembar Angket Minat Siswa**

No.	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Saya bisa lebih menangkap dengan jelas materi yang disampaikan dengan media komik digital				
2.	Melalui penggunaan media komik digital menjadikan saya lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran				
3.	Saya tidak memperhatikan yang dijelaskan oleh guru				
4.	Penerapan pembelajaran dengan media komik digital menjadikan saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan menggunakan metode ceramah				
5.	Penyajian materi pada tampilan media komik digital dapat dapat membimbing saya untuk lebih				

	mendalami materi pelajaran				
6.	Media komik digital sangat membantu saya pada proses pembelajaran bahasa indonesia				
7.	Saya merasa media komik digital sangat praktis untuk pembelajaran				
8.	Saya jarang belajar sehingga mendapatkan nilai yang jelek				
9.	saya lebih senang dan tertarik dengan menggunakan media pembelajaran komik digital				
10.	Media komik digital menarik dan penuh dengan gambar penokohan dan warna yang bagus				
11.	Penggunaan media komik digital membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar				
12.	Media komik digital menggunakan LCD adalah sesuatu yang baru untuk saya				
13.	Saya bosan belajar menggunakan media komik digital				
14.	Belajar menggunakan media komik digital membat saya semangat untuk mengerjakan tugas diberikan guru.				

Keterangan:

4. Sangat setuju(STS)

3. Setuju(S)

2. Tidak setuju(TS)

1. Sangat tidak setuju(STS)

### 3.9 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi pencarian dan pengumpulan data secara sistematis yang diperoleh dari sumber kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui angket validasi ahli dan angket respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi tes yang diberikan kepada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai keandalan, kelayakan, dan kemanjuran penggunaan

kuesioner sebagai alat penelitian untuk mengumpulkan wawasan dari para ahli di bidang media komik digital.

### 1. Metode analisa data

- a. Analisis data hasil validasi media komik digital yang dilakukan dengan mencari skor penilaian validator dengan menggunakan rumus persentase kevalidan.

$$NV = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

$NV$  = Nilai uji validitas produk

$x$  = Jumlah Skor validator

$y$  = Skor Maksimal validator

- b. Menghitung skor rata-rata kevalidan dari setiap indikator yang dinilai dari tiap aspek dengan rumus:

$$NV = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$NV$  = Rata-rata skor validator

$\sum xi$  = jumlah skor penilaian

$n$  = jumlah validator

Untuk meningkatkan keandalan data yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan, ditetapkan tingkat kualifikasi kriteria kelayakan. Hal ini dicapai dengan memanfaatkan kriteria analisis nilai rata-rata yang diuraikan pada tabel 3.8.

**Tabel 3.10 kategori kevalidan produk**

Interval Skor	Kriteria Kevalidan	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Tidak Sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid	Kurang Sesuai
$75 < NV \leq 85$	Valid	Cukup Sesuai
$85, NV \leq 100$	Sangat Valid	Sesuai

Purwanto (Lestari, 2020).

c. Data tentang respon siswa diperoleh dari angket siswa terhadap lembar kerja siswa yang dianalisis dengan perentase respon siswa yang dihitung dengan menggunakan rumus presentase yaitu :

$$P = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

$P$  = Respon siswa

$x$  = Jumlah Skor siswa

$y$  = Skor Maksimal siswa

d. Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$P$  = Rata-rata respon siswa

$\sum xi$  = jumlah nilai penilaian siswa

$n$  = jumlah siswa

Untuk memperkuat data hasil penilai kepraktisan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketentuan dalam tabel 3.9:

**Tabel 3.11 Kriteria Angket Respon Peserta Didik**

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Ridwan (Lestari, 2020)

e. Selain itu kepraktisan media dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Adapun persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

K = skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = skor maksimum ketrelaksanaan pembelajaran

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketentuan dalam tabel 4.0:

**Tabel 3.12 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran**

Interval Skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < K \leq 20$	Sangat Kurang
$21 < K \leq 40$	Kurang
$41 < K \leq 60$	Sedang
$61 < K \leq 80$	Baik

81 < K ≤ 100	Sangat Baik (Nurjanah, 2010)
--------------	---------------------------------

## 2. Metode Analisa Data Peningkatan Minat

Nilai gain digunakan untuk menganalisis sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif. Persamaan yang dikemukakan oleh Bao (2006:917) memanfaatkan nilai awal (Pretest) dan nilai akhir (Posttest) untuk menghitung perolehan skor.

$$g = \frac{(\text{posttest score}) - (\text{pretest score})}{\text{maximum possible score} - (\text{pretest score})}$$

Nilai gain kemudian di klasifikasikan dengan kriteria gain skor, kriteria gain score menurut Hake (1991:1) disajikan pada Tabel

**Tabel 3.13**  
**Kriteria Gain Skor**

Kriteria	Nilai
Tinggi	$g \geq 0,7$
Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
Rendah	$g < 0,3$