

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-COMIC CREATOR MATERI KEKAYAAN
BUDAYA INDONESIA BERBANTUAN APLIKASI PIXTON**

Aisyah Fitriana M¹, Resyi A. Gani², Nur Hikmah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹aisyahfitriana2021@gmail.com, ²resyi@unpak.ac.id, ³nur.hikmah@unpak.ac.id

ABSTRACT

Development of E-Comic Creator Teaching Materials on Indonesian Cultural Wealth Material Assisted by Pixton Application. The type of research used is the Research and Development (R&D) approach at Elementary School 02 Cogreg on grade IV students with a research model, namely the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research began with conducting needs analysis, curriculum analysis, student analysis, and product design. Furthermore, e-comic teaching materials were developed using the pixton application, which were then validated by experts. After that, a trial was conducted on e-comic teaching materials using the pixton application on Indonesian cultural wealth material to the respondents who had been determined. The validation results from media experts, material experts, and language experts showed that e-comic teaching materials using the pixton application were considered very valid and very feasible to use, with an average percentage of 97%. In the trial phase, as many as 25 students were involved as respondents and gave very positive responses to the teaching materials used with an average percentage reaching 90%. Based on the results of this study, it can be concluded that the e-comic teaching materials assisted by the pixton application on the material on Indonesian cultural wealth are valid, interesting, easy to use by students, and are used as a source of teaching materials in learning activities.

Keywords: Development, E-Comic, Pixton

ABSTRAK

Pengembangan Bahan Ajar E-Comic Creator Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi Pixton. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development (R&D)* di Sekolah Dasar Negeri 02 Cogreg pada peserta didik kelas IV dengan model penelitian yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, serta perancangan produk. Selanjutnya, dikembangkanlah bahan ajar e-comic berbantuan aplikasi *pixton*, yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Setelah itu, dilakukan uji coba terhadap bahan ajar e-comic berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia kepada responden yang telah ditetapkan. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar e-comic berbantuan aplikasi *pixton* dinilai sangat valid dan sangat layak untuk

digunakan, dengan persentase rata-rata sebesar 97%. Pada tahap uji coba, sebanyak 25 peserta didik terlibat sebagai responden dan memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap bahan ajar yang digunakan dengan rata-rata persentase mencapai 90%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia tergolong valid, menarik mudah digunakan oleh peserta didik, dan layak dijadikan sebagai sumber bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *E-Comic*, *Pixton*

A. Pendahuluan

Bahan ajar berbasis digital yang digunakan oleh guru sebelumnya seperti powerpoint, buku guru, buku siswa dan youtube. Namun, seiring dengan perkembangan zaman pada kurikulum merdeka dalam pembelajaran abad 21 telah membawa perubahan dalam berbagai pembuatan bahan ajar digital diantaranya *e-comic creator*.

E-comic creator adalah salah satu contoh inovasi yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Dengan menggunakan *e-comic creator*, baik guru maupun peserta didik dapat membuat komik digital yang menggabungkan teks, gambar dan elemen visual yang interaktif. Komik digital ini memberikan banyak manfaat dalam mendukung pembelajaran, seperti membantu peserta didik dalam memahami materi melalui pendekatan visual yang lebih mudah dicerna, serta mendorong

peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengungkapkan ide dan gagasan.

Pada kenyataan di SD Negeri Cogreg 02, pengembangan bahan ajar masih berfokus pada buku guru dan buku siswa. Di sekolah ini untuk kelas rendah dalam penggunaan IT pun sulit digunakan dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana yang kurang memadai, hanya kelas tinggi saat pembelajaran bahan ajar yang digunakan berupa powerpoint dan video pembelajaran berbasis youtube.

Upaya yang dilakukan terhadap permasalahan tersebut menggunakan bahan ajar *e-comic* sebagai alat interaktif dalam pembelajaran berbasis digital antara aplikasi bahan ajar adalah aplikasi *pixton*. Dengan menggunakan *pixton* dapat berkreaitivitas dengan mudah, termasuk bagi para pendidik yang ingin membuat komik interaktif untuk

menarik minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan “Pengembangan Bahan Ajar *E-Comic Creator* Materi Kekayaan Budaya Indonesia Berbantuan Aplikasi *Pixton*”. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media *e-comic* yang menarik dan memanfaatkan teknologi berbantuan *pixton*.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah penerapan *e-comic* menggunakan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD. Pengembangan bahan ajar *e-comic* merupakan komik digital berbasis *pixton* yang memuat proses pembelajaran di kelas 4 SDN Cogreg

02 menjadi lebih menarik, kreatif dan inovatif. Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cogreg 02 pada kelas IV yang beralamat Jl. Raya Cogreg RT 02 / RW 02, Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2024, masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung dari observasi pendahuluan sampai dengan penyusunan skripsi. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif dan teknik kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kurikulum

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, media yang digunakan terbatas pada buku siswa dan buku guru. Selain itu, fasilitas di sekolah masih kurang memadai. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran

lebih diarahkan agar peserta didik dapat aktif terlibat, khususnya melalui penggunaan bahan ajar *e-comic* yang didukung oleh aplikasi *pixton* dalam materi kekayaan budaya Indonesia.

b. Analisis Peserta Didik

Hasil observasi di kelas IV SDN Cogreg 02 menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan media berupa buku cetak dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik menginginkan penggunaan media yang lebih interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi digital. Dengan keterbatasan media tersebut, peserta didik cenderung merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam menyerap materi pelajaran. Menurut pandangan peserta didik, penerapan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu penggunaan waktu belajar menjadi lebih efektif

c. Analisis Guru

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Cogreg 02 terkait pelaksanaan pembelajaran, diketahui bahwa pemanfaatan bahan ajar digital masih belum berjalan secara maksimal. Guru menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menyalin isi dari buku paket ke papan tulis, kemudian menjelaskannya

melalui metode ceramah. Keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah memengaruhi daya tarik pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik dan mudah kehilangan fokus.

Tahap Desain (Rancangan)

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan produk bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *pixton*. Peneliti membuat rancangan ini dengan menyesuaikan isi materi dan tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk membuat naskah komik digital yang akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi tersebut.

**Tahap Development
(Pengembangan)**

Setelah seluruh tahapan perancangan produk komik digital dengan bantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia selesai disusun, peneliti melanjutkan ke tahap validasi. Proses validasi ini melibatkan ahli media (M. Iqbal Suriansyah, M. Kom), ahli materi (Dr. Tustiyana Windiyani, M. Pd), dan ahli bahasa (M. Firman Al-Fahad, M. Pd) untuk menilai kualitas dan kelayakan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* dalam uji coba

pembelajaran pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Berikut penilaian yang diberikan pada tahap pertama oleh para ahli :

Tabel 1 Nilai rata-rata Total Validasi Tahap 1

Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
Ahli Media	10	50	48	96%
Ahli Bahasa	10	50	48	96%
Ahli Materi	10	50	48	96%
Ahli Materi (Guru)	10	50	47	94%
Rata-rata Persentase Penilaian				96%
Kriteria				Sangat Layak

Hasil validasi tahap pertama yang dilakukan ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% sehingga dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Penilaian yang dilakukan pada tahap pertama oleh para ahli akan menjadi dasar mengonversi data rata-rata validitas tahap kedua untuk memperoleh kesimpulan. Berikut tabel rata-rata keseluruhan dari hasil validasi pada tahap kedua :

Tabel 2 Nilai rata-rata Total Validitas Tahap 2

Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
Ahli Media	10	50	50	100%
Ahli Bahasa	10	50	48	96%
Ahli Materi	10	50	49	98%
Ahli Materi (Guru)	10	50	44	88%
Rata-rata Persentase Penilaian				98%
Kriteria				Sangat Layak

Tabel 3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Persentase	Kriteria
1	1% - 20%	Sangat tidak layak (tidak boleh digunakan)
2	21% - 40%	Tidak layak (tidak boleh digunakan)
3	41% - 60%	Cukup layak (disarankan digunakan karena perlu revisi)
4	61% - 80%	Layak (dapat digunakan dengan revisi sedikit)
5	81% - 100%	Sangat layak (dapat digunakan tanpa revisi)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-comic* yang dikembangkan berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian tersebut didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan bahasa. Tahap berikutnya adalah melaksanakan uji coba melalui penyebaran angket untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik.

Tahap Implementation (Penerapan)

Proses ini dilaksanakan dengan menggunakan angket yang memuat 10 pernyataan dan melibatkan sebanyak 25 peserta didik sebagai responden. Setelah peneliti memberikan penjelasan mengenai isi materi serta cara penggunaan bahan

ajar *e-comic*, peserta didik diminta untuk mengisi angket tersebut. Selain itu, guna mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar *e-comic* selama proses pembelajaran, guru kelas juga diminta untuk mengisi lembar angket yang sama.

Melalui penerapan rumus berikut, respon peserta didik terhadap bahan ajar *e-comic* dapat dianalisis menggunakan perhitungan sederhana berdasarkan data kualitatif.

Tabel 4 Hasil Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor Responden	Persentase
25 Peserta didik kelas IV	1125	90%

Berdasarkan rekapitulasi data penelitian di atas, bahan ajar *e-comic* mendapatkan respon positif dari 25 peserta didik kelas IV. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase peserta didik yang mencapai 90%. Variasi persentase yang diperoleh berkisar antara 81% hingga 100% yang menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan *e-comic* dinilai sangat layak (baik), hal tersebut sesuai dengan kriteria respon peserta didik yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5 Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap E-Comic Menggunakan Pixton

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	<20%	Sangat Kurang Baik

Hasil Uji Coba Respon Guru

Tabel 6 Hasil Respon Guru

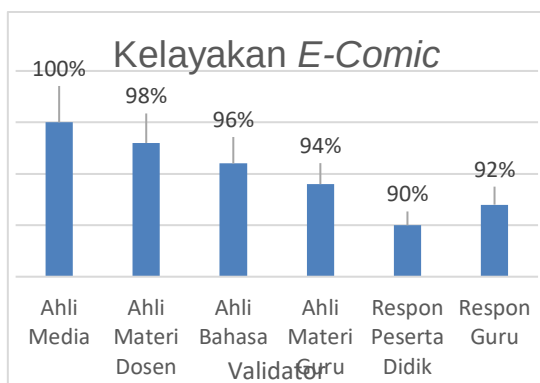
Responden	Nomor Pernyataan										Total	Skor Maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Guru Kelas IV	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	46	50
Rata-rata persentase											88%	

Berdasarkan rekapitulasi pada tabel di atas, bahan ajar *e-comic* mendapatkan respons yang sangat baik dari guru kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata persentase respon guru yang mencapai 92%. Variasi persentase yang diperoleh berkisar antara 81% hingga 100%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *e-comic* dinilai sangat layak (baik) untuk digunakan dalam materi pembelajaran tersebut. Secara keseluruhan, bahan ajar *e-comic* ini sudah dianggap sesuai dan tidak memerlukan revisi.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil data memperlihatkan bahwa penggunaan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia mudah digunakan, menyajikan isi

materi yang mudah dipahami, serta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik merasa antusias dan menikmati proses belajar menggunakan bahan ajar *e-comic* tersebut. Selain itu, bahan ajar ini juga mendukung efektivitas proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* dinilai mampu mendorong motivasi belajar peserta didik dan sangat layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1 Grafik Hasil Kelayakan *E-Comic*

Hasil validasi dari tiga ahli, serta respon peserta didik dan guru, dapat dilihat melalui penyajian diagram persentase yang telah ditampilkan sebelumnya. Ketiga hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan layak digunakan, dengan rincian persentase : ahli media sebesar 100%, ahli materi 98%, dan

ahli bahasa 96%. Sementara itu, hasil respon dari 25 peserta didik menunjukkan persentase sebesar 90%, dan respons dari guru kelas mencapai 92%, yang menunjukkan bahwa produk pengembangan ini mendapat tanggapan positif dari seluruh pihak yang terlibat.

Pembahasan

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi para ahli serta tanggapan guru dan peserta didik, bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *Pixton* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan revisi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Soleh et al. (2020) yang menunjukkan media *e-comic* efektif menyampaikan materi dan sangat layak digunakan, dengan validasi ahli media sebesar 86,17%, ahli materi 89,21%, tanggapan peserta didik 85,83%, dan tanggapan guru 87,95%.

Berbeda dengan penelitian Dasi et al. (2021), yang mengembangkan *e-comic* berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda untuk kelas V SD, diperoleh validasi ahli materi sebesar 97,91%, ahli bahasa 93,75%, dan tanggapan peserta didik 94,33%.

Dalam penelitian ini, e-comic berbantuan aplikasi Pixton memperoleh validasi ahli media sebesar 100%, ahli materi 98%, dan ahli bahasa 96%. Respon peserta didik mencapai 90% dan guru 92%, menunjukkan bahan ajar dinilai sangat layak dengan tampilan menarik, memotivasi, serta memudahkan pemahaman materi.

Jika dibandingkan dengan penelitian Soleh et al., persamaannya terletak pada penggunaan *e-comic* dan metode pengumpulan tanggapan, sedangkan perbedaannya pada fokus materi dan hasil persentase kelayakan. Penelitian Dasi et al. memiliki persamaan pada pendekatan R&D, namun berbeda pada materi dan kelas.

Secara keseluruhan, temuan para ahli dan respon peserta didik menunjukkan bahan ajar ini sangat layak digunakan. Tujuan pengembangan ini adalah mempermudah pemahaman materi, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan

aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar memanfaatkan penelitian *Research dan Development (R&D)* tipe model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implentation, and Evaluation*). Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan di SDN Cogreg 02 melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua adalah merancang, di mana peneliti membuat desain produk bahan ajar *e-comic* berbantuan aplikasi *Pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia. Tahap ketiga merupakan pengembangan produk dengan memanfaatkan *e-comic* yang memuat teks dan gambar. Setelah produk siap, dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa untuk mengetahui kekurangan dan melakukan perbaikan. Tahap keempat adalah implementasi, di

mana produk diuji coba kepada 25 peserta didik kelas IV SDN Cogreg 02 untuk mengetahui tanggapan mereka. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui saran dan komentar dari ketiga ahli menggunakan angket penelitian untuk mengetahui kelayakan bahan ajar e-comic berbantuan aplikasi Pixton.

2. Kelayakan bahan ajar e-comic berbantuan aplikasi *pixton* pada materi kekayaan budaya Indonesia yang sudah dinilai oleh ahli media, materi dan Bahasa dapat dikatakan “sangat layak” untuk digunakan sebagai bahan ajar saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator di bidangnya dengan rata-rata persentase 97% yang termasuk dalam nilai 81 - 100% dan dikatakan kriteria “layak”. Dan respon peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria “layak” serta lembar angket respon guru sebanyak 92% yang termasuk pada nilai 81% - 100% dengan kategori “layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, M. (2020). Pengembangan E-Comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pancar*, 4(2), 92–97.
- Aini, K., Misbahudholam, M. A., Arifah, S., Astutik, C. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic bagi SDN Kebunagung II Sumenep. *JABB : Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622–1635.
- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan E-Comic Berbasis Ai “Petinju” (Petualangan Tino Jujur) Tentang Materi Perilaku Terpuji Pada Pembelajaran Pai Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 243–263.
- Ardiansyah, A. S., & Sutarto, H. (2023). Pengembangan E-Comic Matematika Bermuatan Etnomatematika Kabupaten Klaten Pada Materi Aritmetika Sosial. 4(1), 499-508).
- Asnawi, Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar “E-Komik” Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407–412.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 354–362.

- Delasari, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI. 33(1), 1–12.
- Dwi, P. (2024) Pengembangan Komik Matematika Berbasis Cerita Petualangan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Representasi Matematis Siswa.
- Fahmudita, A. (2024). *Pengembangan E-Comic Berbantuan Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pecahan Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 432–445.
- Firliani, N., & Utami, L. (2023). Desain dan Uji Coba Media Komik Berbantuan Pixton Berbasis Android Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 15(1), 12–20. <https://doi.org/10.22437/jisic.v15i1.19518>
- Fitri, D. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Terhadap Berfikir Kritis Untuk Peserta Didik Kelas VII SMPN 36 Bandar Lampung*.
- Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. 7(2), 457–469. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3453>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Gundo, A. J. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Keterampilan nMenjelaskan Pada Mata Kuliah Microteaching*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 10(13). 1012-1018.
- Ika, N. A., & W. (2022). *Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan aplikasi web pixton untuk siswa kelas VI*. 7(1), 269–273.
- Khotimah, N., Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Meilani, P. D. I. (2021). Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan

- Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022. *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Mufarrochah, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Pixton Untuk Meningkatkan Minat Menulis Pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas XII. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 27–40.
<https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.829>
- Mulyanis, Nuraini Fatmi, Faradhillah, Muliani, & Widya. (2023). Pengembangan Media Science Comic Berbantuan Pixton Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Tekanan Zat. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 71–80.
<https://doi.org/10.31851/luminous.v4i2.11851>
- Nurulnafsi Elmuthmainah. (2023). Pengembangan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media E-Comic Strip Untuk Memberikan Pemahaman Tentang Cyber Bullying Pada Peserta Didik Di MTS Negeri 1 Bandar Lampung, 51–61.
- Pratama, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 353–356.
<https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.425>
- Putri, H. E., Syams, A., & Ahmad, E. (2023). Kreativitas Artistik Dalam Berkarya Komik Menggunakan Platform Pixton Di Smp Laboratorium Ydwp Unesa. *Jurnal Seni Rupa*, 11(3), 65–78.
- Qamari, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Pixton dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Research Journal*, 2(2), 126–131.
<https://doi.org/10.30863/maraja.v2i2.5597>
- Rahmata, A., Tuljannah, L., Chotimah, S. C., & Fiangga, S. (2020). Validitas E-Comic Matematika Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Kesebangunan. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(1), 53–65.
<https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.53-65>