

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBASIS *HEYZINE* MATERI IPAS UNTUK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 129 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Rika Dwi Putri

NIM : 06131382126062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBASIS *HEYZINE* MATERI IPAS UNTUK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 129 PALEMBANG**

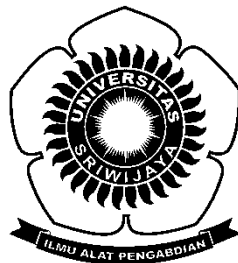
SKRIPSI

Oleh:

Rika Dwi Putri

NIM : 06131382126062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBASIS *HEYZINE* MATERI IPAS UNTUK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 129 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rika Dwi Putri

NIM: 06131382126062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diujikan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC
BERBASIS HEYZINE MATERI IPAS UNTUK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 129 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rika Dwi Putri

NIM: 06131382126062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing




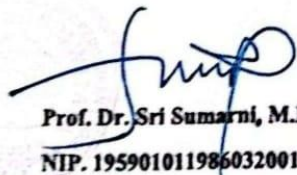
Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

NIP. 195911181986031004

Ketua Jurusan,

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBASIS *HEYZINE* MATERI IPAS UNTUK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 129 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rika Dwi Putri

NIM: 06131382126062

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 04 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



2. Anggota : Bunda Harini, M.Pd.



Palembang, Januari 2025

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rika Dwi Putri

NIM : 06131382126062

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Heyzine* Materi IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 129 Palembang", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Rika Dwi Putri

NIM. 06131382126062

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalanan dari SD hingga kuliah pada jenjang S1 di Universitas Sriwijaya. Atas izin Allah, SW, segenap perjuangan dan ikhtiar serta do'a , akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terima kasih, kasih sayang dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Ir. Paisal dan Ibu Syamsiah, S.Pd yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dari doa, semangat, mendengarkan keluh kesahku, dan membiayai pendidikan ku. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan ku, tanpa dukunganmu mungkin putri kecilmu ini tidak bisa sampai ke jenjang saat ini. Berkat doa darimulah yang bisa menjadikan pintu utama dalam menjemput masa depanku serta membuat ibu dan bapak bangga dengan putrinya. Harapan dari anakmu ini agar kalian sehat selalu dan ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidupku.
2. Saudara yang ku banggakan Rizki Saputra, S.K.M yang telah memberikan arahan terhadap masa depan adikmu ini sekaligus menjadi acuan semangat untuk saya dalam meraih mimpi dan cita-cita. Yang mengajari untuk senantiasa memiliki mental kuat dalam menghadapi kehidupan. Doakan agar adik bungsu mu ini menjadi orang yang berguna dimasa yang akan datang.
3. Seluruh keluarga besar SD Negeri 129 Palembang yang saya hormati Bapak Mat genti, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah, wakil kurikulum Ibu Nora Fransiska S.Pd., G.r, dan wali kelas IV.E Ibu Rizky Fadilah, S.Pd, serta seluruh siswa kelas IV.E yang saya banggakan. Berada di tempat inilah saya diberi kesempatan untuk melakukan penelitian dan diberi bimbingan serta arahan selama proses penelitian pengumpulan data terhadap produk yang saya kembangkan.

4. Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah meluangkan waktunya, memberi saran, semangat, memotivasi, dan membimbing kami para mahasiswa terkait penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Mazda Leva Oktavia, M.Pd. yang telah memberi kami ilmu dan membantu kami dalam perihal pengurusan administrasi perihal akun simak Unsri. Terimakasih telah bersedia menjadi tempat kami bertanya, memberikan kami penyemangat dalam kesusahan.
6. Yang saya hormati Koordinator Program Studi PGSD Universitas yakni ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. telah mempermudah dalam proses administrasi skripsi, yang memperjuangkan segala hal teruntuk mahasiswa PGSD sampai rela membagi waktu pekerjaanya.
7. Seluruh dosen-dosen PGSD yang saya hormati, terimakasih telah banyak memberi kami ilmu dan tak kenal lelah untuk mengajar tentang ilmu keguruan yang kelak menjadi sebuah pondasi bagi kami para mahasiswa di masa yang akan datang.
8. Serda Nugroho Laksono Wibowo yang menemani dari masa SMA sampai penyelesain jenjang Sarjana, sekaligus penyemangat dalam pengerjaan skripsi, tempat berbagi suka dan duka dalam menjalani kehidupan, yang senantiasa sabar dan tidak pernah menuntut waktu saat sedang mengerjakan tugas perkuliahan, dan berjuang bersama dalam menggapai impian dan cita-cita
9. Sahabatku Hafizhoh Mariska sedari SMA yang tahu perjuangan diriku untuk dapat masuk ke Universitas Sriwijaya, terima kasih telah menjadi sahabat yang mendengar keluh kesah perjalanan mimpi ku dalam meraih cita-cita ini. Dengan besarnya harapan kedua orang tua, kami berdua tak pernah lelah dalam mengambil kesempatan untuk mewujudkan impian masing-masing.
10. Teman seperjuangan dalam perkuliahan dalam suatu grup ‘‘Seejoan Taunyo’’ dengan anggota serly, putri, dinda, ayu, dan enjel terimakasih telah bekerjasama dengan baik dalam menuntaskan tanggung jawab sebagai seorang mahasiswa, selalu ambisi dalam setiap hal dunia perkuliahan, dan kami semua merupakan harapan terbesar bagi kedua orangtua.

11. Teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi sekaligus satu pembimbing yakni putri handayani, fania khairunnisa, dan maharani. Kami semua saling support dalam menyelesaikan skripsi ini yang selalu dikejar dalam waktu singkat untuk dapat menyelesaikan beberapa lembaran kertas. Sampai pada tahap ini kami dapat menyelesaikan skripsi dengan waktu yang bersamaan.
12. Teruntuk sepupuku Metha Miranda Adha, Desy, dan Dela yang saat ini kami masih berjuang bersama untuk dapat membawa nama baik keluarga besar keluarga. Terimakasih sudah menjadi penyemangat serta tempat bertukar pikiran dan tempat curhat dalam dunia pendidikan.
13. Almamater Universitas Sriwijaya Program Studi Pendidikan Keguruan dan Ilmu pendidikan Jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar yang sangat saya banggakan, sebagai tempat terkahir diriku menimbah ilmu untuk dapat melanjutkan kehidupan dimasa yang akan datang.
14. Angkatan 21 PGSD kelas Palembang yang sudah berjuang bersama dalam menyelesaikan banyaknya tugas perkuliahan, selalu kompak dalam segala hal, dan selalu memaafkan dikala ada kesalahan. Teman-temanku sekalian ini bukanlah kenangan terakhir bagi kita, melainkan memori terindah yang tak dapat diukur dan hanya dapat dikenang.
15. Teuntuk diriku sendiri terimakasih telah berjuang sampai detik ini, begitu banyaknya lika-liku perjalanan kehidupan yang dapat dirasakan sendiri dan tak banyak ku deskripsikan disini. Aku hebat dan aku bisa menaklukan dunia kehidupanku atas izin Allah SWT dan orang-orang yang menyayangiku.

Motto

‘Masa depan tergantung dari niat dan usahamu, bukan seberapa pintar sekolahmu’

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Heyzine* Materi IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 129 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada penguji yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Januari 2025
Yang membuat pernyataan



Rika Dwi Putri
NIM. 06131382126062

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
PERNYATAAN.....	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I.....	19
PENDAHULUAN.....	19
1.1 Latar Belakang.....	19
1.2 Rumusan Masalah.....	22
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	22
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	22
1.4.2 Manfaat Praktis	23
BAB II	24
KAJIAN PUSTAKA	24
2.2 Media Pembelajaran	24
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	24
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	25
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	26
2.2.5 Prinsip Media Pembelajaran.....	27
2.2.5 Jenis - jenis Media Pembelajaran	28
3.4.3 Media E-Comic.....	29
2.3.1 Pengertian Media <i>E-Comic</i>	29
2.3.2 Kelebihan <i>E-Comic</i>	30

2.3.3 Kekurangan <i>E-Comic</i>	31
2.4 Macam-macam Aplikasi Pembuatan <i>E-Comic</i>	31
2.4.1 <i>Pixton</i>	31
2.4.3 <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	32
2.4.4 <i>Heyzine</i>	34
2.5 Materi Wujud Zat dan Perubahannya	34
2.5.2 Capaian dan Tujuan Pembelajaran IPAS	35
2.6 Penelitian Relevan	36
2.7 Kerangka Berpikir.....	38
BAB III.....	40
METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Subjek Penelitian	41
3.4 Prosedur Penelitian	41
3.4.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	43
3.4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	43
3.4.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	47
3.4.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5.1 Wawancara	49
3.5.2 Dokumentasi.....	49
3.5.3 Angket	50
3.6 Teknik Analisis Data.....	52
3.6.1 Analisis Data Kualitatif.....	52
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif	53
BAB IV	62
HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Hasil Penelitian	62
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	62
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	65
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	78
4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)	95
4.2 Pembahasan	99

BAB V.....	102
KESIMPULAN DAN SARAN	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	102
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP dan TP IPAS.....	35
Tabel 3. 1 Rancangan <i>Storyboard Layout E-Comic</i> Berbasis <i>Heyzine</i>	46
Tabel 3. 2 Rancangan <i>Storyboard Prototype</i>	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Wawancara	49
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Ahli Materi	50
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Ahli Desain.....	51
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Praktisi Guru Kelas	51
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	52
Tabel 3. 8 Kriteria Jawaban Validasi	53
Tabel 3. 9 Kategori Tingkat Kevalidan Media <i>E-Comic</i>	54
Tabel 3. 10 Kriteria Angket Respon Siswa.....	54
Tabel 3. 11 Kategori Tingkat Kepraktisan Media <i>E-Comic</i>	55
Tabel 3. 12 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	55
Tabel 3. 13 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 3. 14 Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain	58
Tabel 3. 15 Instrumen lembar Validasi Praktisi Guru Kelas.....	59
Tabel 3. 16 Instrumen Angket Respon Siswa	60
Tabel 4. 1 Analisis Materi dalam Pembelajaran IPAS.....	63
Tabel 4. 2 <i>Storyboard Layout</i> Media <i>E-Comic</i>	68
Tabel 4. 3 <i>Storyboard Prototype E-Comic</i> Berbasis <i>Heyzine</i>	79
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	85
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain.....	87
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Praktisi Guru Kelas.....	89
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Para Ahli	90
Tabel 4. 8 Revisi Materi Pembelajaran	91
Tabel 4. 9 Revisi Desain Media <i>E-Comic</i>	93
Tabel 4. 10 Revisi Ahli Praktisi	95
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	96
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar.....	97
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Angket Siswa	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Depan <i>Pixton</i>	31
Gambar 2. 2 Tampilan Elemen <i>Pixton</i>	32
Gambar 2. 3 Tampilan Pembuatan <i>E-Comic</i>	32
Gambar 2. 4 Tampilan Elemen <i>Canva</i>	33
Gambar 2. 5 Tampilan Upload Media	34
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	40
Gambar 3. 2 Modifikasi Pengembangan ADDIE	42
Gambar 3. 3 Rancangan Kerangka <i>E-Comic</i>	44
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Guru Kelas	63
Gambar 4. 2 Kerangka Media <i>E-Comic</i> Berbasis <i>Heyzine</i>	66
Gambar 4. 3 Halaman <i>Login Canva</i>	78
Gambar 4. 4 Halaman <i>Login Heyzine</i>	79
Gambar 4. 5 Proses Validasi Bersama Ahli Praktisi.....	88
Gambar 4. 6 Uji Coba Kelompok Kecil.....	96
Gambar 4. 7 Uji Coba Kelompok Besar	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	110
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	111
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dari FKIP Unsri	113
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dari Kesbangpol	114
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dari Dinas	115
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian Dari SD Negeri 129 Palembang	116
Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru Kelas.....	117
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	123
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli Desain	124
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Desain	125
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain.....	127
Lampiran 14 Lembar Validasi Praktisi Guru Kelas.....	128
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Praktisi Guru Kelas	130
Lampiran 16 Lembar Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	131
Lampiran 17 Rekapitan Jawaban Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	135
Lampiran 18 Lembar Angket Uji Coba Kelompok Besar	137
Lampiran 19 Rekapitan Jawaban Angket Uji Coba Kelompok Besar	141
Lampiran 20 Dokumentasi	144
Lampiran 21 Kartu Bimbingan	147
Lampiran 22 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	151
Lampiran 23 Surat Pengecekan <i>Similarity</i>	152
Lampiran 24 Hasil Media yang Dikembangkan	153
Lampiran 25 Tabel Perbaikan Ujian Skripsi.....	154
Lampiran 26 Bukti Perbaikan Skripsi	162
Lampiran 27 Izin Penjilidan Skripsi	163

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
BERBASIS *HEYZINE* MATERI IPAS UNTUK SISWA KELAS
IV SD NEGERI 129 PALEMBANG**

Oleh:

Rika Dwi Putri

06131382126062@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Heyzine* materi IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 129 bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi hanya dengan 4 tahap (*Analysis, Design, Development, dan Implementation*). Hasil validasi ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media sebesar 89,4% dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli praktisi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba pada kelompok kecil mencapai 95,83%, dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok besar mencapai 97,32% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Heyzine* materi IPAS untuk siswa kelas IV SD layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran *E-Comic*, *Heyzine*

***DEVELOPMENT OF E-COMIC LEARNING MEDIA BASED ON
HEYZINE SCIENCE MATERIAL FOR GRADE IV STUDENTS
OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 129 PALEMBANG***

By:

Rika Dwi Putri

06131382126062@student.unsri.ac.id

Supervisor: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

**Elementary School Teacher Education
Faculty Of Teacher Training and Education, Sriwijaya University**

ABSTRACT

This study developed Heyzine-based E-Comic learning media for science subject matter for fourth grade students of SD Negeri 129 aims to describe the level of validity and practicality of the developed learning media. This study uses a type of research and development (R&D) with a modified ADDIE development model with only 4 stages (Analysis, Design, Development, and Implementation). The results of the material expert validation were 95% with a very valid category. The results of the media expert validation were 89.4% with a very valid category, the results of the practitioner expert validation were 96% with a very valid category. The results of the small group trial reached 95.83%, with a very practical category. The results of the large group trial reached 97.32% with a very practical category. Based on these results, the Heyzine-based E-Comic learning media for fourth grade students of elementary school is feasible and practical to use in learning. Furthermore, it is hoped that this learning media can be used to deliver material in learning in elementary schools.

Keywords: Development, E-Comic learning media, Heyzine

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat (1) yang mengatur tentang pendidikan menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan adalah salah satu komponen yang memiliki peran penting untuk membangun kualitas sebuah negara. Peningkatan kualitas pendidikan harus melalui proses yang dinamis dan dilakukan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan zaman di semua jenjang, guna menghadapi kebutuhan masa depan dan memenuhi tuntutan global yang semakin kompleks.

Perundang-undangan Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha yang terencana dan terstruktur untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi siswa, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional pada era revolusi industri 4.0 yang berfokus pada teknologi dan digitalisasi, telah mengubah cara pandang terhadap pendidikan. Perubahan ini tidak terjadi dalam metode pengajaran saja, tetapi juga pada konsep pendidikan.

Konsep pendidikan di abad 21 guru dan siswa dituntut untuk memahami teknologi sebagai upaya meningkatkan standar pendidikan. Kehadiran teknologi bagi siswa untuk menguasai keterampilan pembelajaran seperti kolaborasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, menggali kreativitas dan menciptakan inovasi dalam berpikir, serta mampu menggunakan teknologi informasi. Agar keterampilan belajar tersebut berjalan dengan efektif dan efisien, guru juga harus mahir dalam bidang pengintegrasian antara teknologi dan pedagogi serta penguasaan materi dalam mengembangkan pembelajaran (Purnasari, P. D., & Sadewo, 2020)

Guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, dituntut untuk kreatif serta inovatif dalam menyampaikan pembelajaran supaya aktivitas belajar mengajar dapat tersampaikan secara baik pada siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seiring dengan Perkembangan zaman yang sudah canggih akan teknologi, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas dalam aktivitas belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran (Handayuni & Zainil, 2023). Media Pembelajaran yang diperlukan haruslah menarik, menyenangkan, dan interaktif serta relevan dengan tingkat perkembangan zaman.

Media pembelajaran mencakup manusia, benda, atau konteks lingkungan sekitar yang berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran (Hamid, dkk., 2020). Pemanfaatan teknologi dalam proses pengajaran dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran berdasarkan apa yang dibutuhkan siswa saat proses pembelajaran, guna mempermudah dalam memahami materi yang dijelaskan, dan menciptakan pembelajaran dikelas yang tidak membosankan bagi mereka (Arnandi, dkk., 2022).

E-Comic merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat diakses secara digital dengan memanfaatkan teknologi. Penyajian melalui cerita bergambar dengan karakter tokoh untuk menyampaikan informasi atau pesan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Desandi, R et al., 2023) bahwa *E-Comic* merupakan singkatan dari *electronic comic* atau komik elektronik atau yang biasa disebut dengan komik digital. Komik digital merupakan bentuk cerita bergambar dengan tokoh dan karakter tertentu untuk menyajikan informasi atau pesan secara elektronik. Konsep ini berkembang agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif kepada siswa. Media pembelajaran interaktif berupa *E-Comic* berbasis *Heyzine* memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran cetak biasa. Media ini dinilai lebih mampu memunculkan ketertarikan siswa untuk belajar serta menggunakan di mana saja dan kapan saja melalui tautan atau *file* yang dapat tersambung melalui handphone.

Berdasarkan hasil analisis buku cetak Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD dari Kemendikbud Ristek, masih ditemukan beberapa kekurangan. Tampilan desain pada buku masih berbahan cetak dan belum mengintegrasikan pemanfaatan teknologi. Pembahasan di dalam buku masih sangat terbatas dan kurang visualisasi berupa gambar yang dapat memperjelas isi materi. Buku cetak yang tidak interaktif ini juga memiliki komponen kegiatan Mari Mencoba, Mari Refleksikan, dan Belajar Lebih Lanjut yang mengakibatkan kondisi belajar melalui satu arah sehingga cenderung digunakan dengan pasif, tanpa pemahaman yang memadai.

Keterbatasan penggunaan media saat pembelajaran di kelas dapat mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara efektif. Terutama pada mata pelajaran IPAS materi Bagaimana Wujud Benda Berubah membuat siswa dapat memahami materi dari hal abstrak ke konkret yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Moreno, R., & Mayer, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan media interaktif akan membuat siswa cenderung lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran menarik dan interaktif sangat diperlukan agar materi yang disampaikan pada siswa dapat dipahami dengan baik serta memunculkan ketertarikan dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 129 Palembang, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *Microsoft Power Point*. Media ini dimanfaatkan untuk mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi yang ada pada buku. Penyampaian materi dilakukan oleh guru melalui media *Power Point*, sementara peserta didik hanya dapat melihat dan mendengar materi yang disampaikan tanpa ada keterlibatan aktif. Sehingga proses pembelajaran masih cenderung bersifat pasif karena peserta didik tidak dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Heyzine* Materi IPAS Untuk Kelas IV SDN 129 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran materi IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 129 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Heyzine* materi IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 129 Palembang?
3. Bagaimana validitas dan kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Heyzine* materi IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 129 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran materi IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 129 Palembang?
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Heyzine* materi IPAS siswa kelas IV SD Negeri 129 Palembang.
3. Untuk menguji validitas dan kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Heyzine* materi IPAS siswa kelas IV SD Negeri 129 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Heyzine* materi IPAS dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar, agar kegiatan pembelajaran tidak bersifat monoton serta dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan bermakna.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan penggunaan *E-Comic* dapat menumbuhkan ketertarikan dan memudahkan siswa dalam memahami materi Bagaimana Wujud Benda Berubah pada mata pelajaran IPAS.
- b. Bagi guru, diharapkan pengembangan ini dapat memberi motivasi untuk menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang menarik minat siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih fleksibel, efektif, dan efisien.
- c. Bagi sekolah, diharapkan memberikan bahan pertimbangan untuk menerapkan media *E-Comic* dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai bekal untuk menjadi pendidik di masa yang akan datang, menambah pengetahuan serta pengalaman dalam mengembangkan media *E-Comic* sebagai kontribusi dalam kemajuan pendidikan. Disamping itu, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang tertarik untuk menjalankan penelitian serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Peserta didik Anak Usia Dini. (5): *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 2393–2401.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (n.d.). Plusminus: <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), (Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar.), 345–356.
- Arsyad, A. (n.d.). *Edisi Revisi Cetakan Ke 21. Depok: Rajagrafindo Persada. Media Pembelajaran.*
- Arsyad Bin Rahmatullah. (n.d.). *Purbalingga. CV. Eureka Media Aksara. Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Interaktif.*
- DESANDI, & ROKI. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Terhadap Literasi Digital Siswa Pada Sub Materi Zat Aditif Kelas Viii Mts Islamiyah Pontianak. *Thesis (Diploma)*, 7(2), 809–820.
- Equatora, M. A., & Manting, L. (n.d.). *Bitread Publishing. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=oS5MEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=dokumentasi+adalah+teknik+pengumpulan+data&ots=QWJlE1-3El&sig=IU3xFXQ4qYhYHjzLQqq9FKb-jc&redir_esc=y#v=onepage&q=dokumentasi adalah teknik pengumpulan data](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=oS5MEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=dokumentasi+adalah+teknik+pengumpulan+data&ots=QWJlE1-3El&sig=IU3xFXQ4qYhYHjzLQqq9FKb-jc&redir_esc=y#v=onepage&q=dokumentasi%20adalah%20teknik%20pengumpulan%20data). Teknik Pengumpulan Data.*
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara. ISBN: Diakses dari. <https://books.google.co.id/books?id=rN4fEAAAQBAJ>. Depok: UNJ Press*
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (n.d.). Kelebihan dan Kekurangan JenisJenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), (Kelebihan dan Kekurangan JenisJenis Media.), 81–87.

- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (n.d.). *Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis*.
- Handayuni, D., & Zainil, M. (n.d.). 11(Pengembangan Media Pembelajaran), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14623>. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar.*, 291–303.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, F. E., & Al., E. (n.d.). *Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Hidayati, S. & Rahman, A. (n.d.). 75-88. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(1)*, (Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Budaya di Sekolah.), 75–88.
- Ilhan, G. O., dkk. (n.d.). Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. (1), 161–179. <https://doi.org/10.46328/ijonses.106>. *International Journal on Social and Education Sciences, 3*, 161–179.
- Ina Marthiani. (2024). Ina Marthiani. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa, Vol.2, No.*(Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Biologi), 351–356.
- Irawati, & Rokhmani, L. (2016). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di Sman 7 Malang Pokok Bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, 09(1)*, 30–39. <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v09i12016p030>
- Jailani, M. S. (n.d.). 1(Teknik Pengumpulan Data), <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>. *Jurnal Pendidikan Islam, 1–9*.(Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif.).
- Kaukaba, S. Q., Nora, N., Fattikasari, D. W., Rizqiyah, D. Z., & Lutfi, A. (n.d.). Kaukaba, S. Q., Nora, N., Fattikasari, D. W., Rizq. <https://doi.org/10.26740/ujced.v11n2.p143-157>. *UNESA Journal of Chemical Education, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Aplikasi Phet*

Pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.

Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (n.d.). Pengembangan E-modul Berbasis Model Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.

Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas Xi Sma Paramarta 1 Seputih Banyak. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>

M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, 4 Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.

Magdalena, I. (n.d.). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD. Pabuaranmekar: CV Jejak, anggota IKAPI.*

Mesra, R. (n.d.). (2023). In M. Jannah (Ed.), <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>. Pt. Mifandi Mandiri Digital. *Research & Development Dalam Pendidikan.*

Miftah, M., & Rokhman, N. (n.d.). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. doi: 10.55904/educenter.v1i4.92. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.

Moreno, R., & Mayer, R. E. (n.d.). “Engaging Students in Active Learning: The Case for Personalized Multimedia Messages.” *Educational Psychologist*, 35(2), 101–112.

Nurfadhilah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (n.d.). <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>. *Publikasi Pendidikan*,

- 10(3),(Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik.), 189.
- Putri Weldami, T., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.
- Rasagama, I. G. (n.d.). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video YouTube untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91101>. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(2), 91-101.
- Rayanto, Y. H., & S. (n.d.). <https://doi.org/978-623-93491-2-7>. *Lembaga Academic & Research Intitute., Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek (T. Rokhmawan (ed.))*.
- Rohani. (n.d.). *Media Pembelajaran. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Saraswati, R. R., & Salsabila, E. (n.d.). *Pengembangan LKPD Digital Berbasis HOTS Pada Materi Dimensi Tiga.(2)*, <https://ejurnal.kpmunj.org>. 6, 17–25.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 11-19.
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Suarni, N., Taufina, & Zikri, A. (n.d.). Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Karakter Positif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Sugiyono, P. (n.d.). *Bandung: Alfabeta. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sumarsono, L. M. A., & Anggaryani, M. (2022). Pengembangan E-book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Statis. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(2), 24–32. <https://doi.org/10.26740/ipf.v11n2.p24-32>

- Susilana, R., & Riyana, C. (n.d.). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung.
- Syahmi, F. A., dkk. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis smartphone untuk siswa Sekolah Dasar. (1): *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.*, 5, 81-90.
- Triwahyuni Ramadhani, D., Dwi Yasa, A., & Suastika, I. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(4), 342–346. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i4.6538>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (n.d.). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1),(Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.), 107.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (n.d.). 23-27. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1),(Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar.), 23-27.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zega, Y. K. (n.d.). <https://doi.org/10.52849/apokalupsis.v13i1.41>. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1),(Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik.), 70–92.