

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN  
PIXTON UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA  
FANTASI PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 2  
BELITANG MULYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Febya Enggelina**

**NIM 06021282126022**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN PIXTON  
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI  
PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 2 BELITANG MULYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Febya Enggelina**

**NIM: 06021282126022**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 196609191994031002

Pembimbing,



Dr. Izzah, M.Pd.  
NIP 196812101997022001



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN  
PIXTON UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERITA  
FANTASI PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 2  
BELITANG MULYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Febya Enggelina**

**NIM: 06021282126022**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**


**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

**TIM PENGUJI**

1. Ketua/Pembimbing : **Dr. Izzah, M.Pd.**



---

2. Anggota/Penguji : **Dr. Agus Saripudin, M.Ed.**



---

**Palembang, 14 Maret 2025  
Mengetahui,  
Koordinator Program  
Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 196609191994031002**

### Pernyataan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Febya Enggelina

NIM: 06021282126022

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan *Pixton* Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penganggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, 19 April 2025  
Pembuat Pernyataan



Febya Enggelina  
NIM 06021282126022

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas rahmat yang diberikan kepada Allah SWT., berkat rahmat dan limpahan karunianya skripsi ini dapat dirampungkan. Atas segala berkah yang diberikan penulis dapat diberikan kenikmatan, kesempatan, kesehatan, dan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir jenjang sarjana di Universitas Sriwijaya. Terima kasih pula kepada orang-orang yang turut membantu secara langsung penelitian dan proses penyusunan skripsi ini.

1. Kepada cinta pertama dan pintu surga, Bapak Hasanin dan Ibu Elia. Terima kasih atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan berupa moril maupun materil yang tidak terhingga sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai di Universitas Sriwijaya.
2. Kedua saudari tercinta, Sonya Adela Putri dan Navya. Terima kasih telah menjadi adik sekaligus teman cerita yang memberikan semangat, doa, dan dorongan moral untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Izzah, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah berperan penting dalam proses penulis selama ini. Terima kasih atas segala kebahagiaan, dukungan, arahan, dan doa yang telah membantu penulis sehingga meraih prestasi membanggakan selama perkuliahan.
4. Alm. Bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., yang telah menjadi dosen pembimbing penulis sebelumnya. Terima kasih atas segala ilmu, doa, dan arahan yang telah diberikan. Semoga beliau selalu berada di sisi terbaik Allah SWT.
5. Bapak Dr. Agus Saripudin, M.Ed., selaku dosen penguji skripsi. Terima kasih atas segala ilmu, arahan dan saran untuk perbaikan skripsi penulis.
6. Seluruh dosen Universitas Sriwijaya, khususnya seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih Bapak/Ibu telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama perkuliahan.
7. Keluarga besar SMP Negeri 2 Belitang Mulya yang telah memberi penulis kesempatan untuk melakukan penelitian.

8. Kepada pemilik NIM 09021382126170 Gunawan Rio Wijaya. Terima kasih atas peran, dukungan, kesabaran, dan cinta yang telah diberikan kepada penulis. Setiap langkah menuju keberhasilan, selalu penulis iringi bersamanya.
9. Sahabat-sahabat penulis yaitu Pratidina Trihuningsih, Aghnia Misiarani Meida, Tri Nurhidayah AS, Lufi Permata Putri dan Miratina. Terima kasih telah menjadi rumah kedua bagi penulis. Terima kasih atas segala canda, tawa, pengalaman, dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini bersama kalian di Universitas Sriwijaya.
10. Untuk saya sendiri, Febya Enggelina. Terima kasih telah menjadi pribadi yang kuat dan mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Terima kasih sudah mengatur ego dan memilih bangkit dengan rasa semangat sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Sriwijaya.
11. Terima kasih kepada almamater tercinta Universitas Sriwijaya.

#### **MOTTO**

**“Mungkin kita tidak bisa mengubah masa lalu, tapi kita memiliki kekuatan untuk mengubah masa depan, bertarunglah.”**

**(Eren Yeager)**

## **PRAKATA**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan *Pixton* Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya” ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan arahan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Alm. Dr. Didi Suhendi, S.Pd. dan Dr. Izzah, M.Pd., selaku dosen pembimbing selama perkuliahan termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya dan Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi skripsi ini. Terima kasih pula penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Maret 2025  
Penulis



06021282126022

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KETERANGAN LULUS UJIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Teori Pengembangan .....	7
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Ciri- Ciri Media Pembelajaran.....	8
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	9
2.2.4 Macam-Macam Media Pembelajaran .....	11
2.3 Komik Digital .....	12
2.3.1 Hakikat Komik Digital .....	12
2.3.2 Keunggulan Komik Digital.....	13
2.4 Aplikasi <i>Pixton</i> .....	14
2.4.1 Hakikat Aplikasi <i>Pixton</i> .....	14



2.4.2 Kelebihan Aplikasi <i>Pixton</i> .....	14
2.4.3 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Pixton</i> .....	15
2.4.4 Tampilan Aplikasi <i>Pixton</i> .....	16
2.5 Teks Cerita Fantasi .....	18
2.5.1 Hakikat Teks Cerita Fantasi.....	18
2.5.2 Struktur Teks Cerita Fantasi .....	19
2.5.3 Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi .....	20
2.5.4 Unsur Kebahasaan Teks Cerita Fantasi .....	20
2.6 Menulis Teks Cerita Fantasi .....	21
2.7 Penelitian Relevan .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
3.1 Metode Penelitian .....	26
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian.....	26
3.3 Prosedur Penelitian .....	26
3.3.1 Tahap Perencanaan .....	27
3.3.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	28
3.3.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.4.1 Wawancara .....	29
3.4.2 Angket.....	31
3.4.3 Uji Validasi .....	31
3.5 Teknik Analisis Data .....	31
3.5.1 Teknik Analisis Kebutuhan .....	31
3.5.2 Teknik Analisis Wawancara .....	32
3.5.3 Teknik Analisis Validasi Ahli .....	32
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	35
4.1.1 Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik dan Guru Terhadap Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan <i>Pixton</i> Pada Materi Teks Cerita	

Fantasi .....	34
4.1.1.1 Kebutuhan Peserta Didik .....	43
4.1.1.2 Kebutuhan Guru.....	57
4.1.2 Rancangan Pengembangan Media Komik Digital Pembelajaran	
Menulis Teks Cerita Fantasi.....	67
4.1.3 Desain dan Pengembangan .....	71
4.1.4 Ciri-Ciri Media Komik Digital yang Dikembangkan .....	81
4.1.5 Validasi Ahli.....	82
4.1.5.1 Validasi Ahli Media.....	83
4.1.5.2 Validasi Ahli Materi .....	84
4.1.5.3 Validasi Ahli Bahasa .....	86
4.1.6 Revisi .....	87
4.1.6.1 Perbaikan Media .....	88
4.1.6.2 Perbaikan Materi.....	89
4.1.6.3 Perbaikan Bahasa.....	90
4.2 Pembahasan .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>96</b>
5.1 Kesimpulan .....	96
5.2 Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara dan Analisis Kebutuhan Terhadap Guru dan Peserta Didik.....	30
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi .....	32
Tabel 3.3 Konverensi Data .....	33
Tabel 4.1 Presentase Kebutuhan.....	43
Tabel 4.2 Kebutuhan Media Komik Digital Secara Umum .....	43
Tabel 4.3 Kebutuhan Media Secara Indikator dan Kompetensi .....	45
Tabel 4.4 Kebutuhan Materi .....	47
Tabel 4.5 Kebutuhan Penyajian .....	52
Tabel 4.6 Kebutuhan Evaluasi.....	56
Tabel 4.7 Kebutuhan Guru .....	58
Tabel 4.8 Angket Terbuka Guru dan Peserta Didik .....	62
Tabel 4.9 Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	67
Tabel 4.10 <i>Storyboard</i> Media Komik Digital.....	72
Tabel 4.11 Hasil Desain Pengembangan Komik Digital Menulis Teks Cerita Fantasi Untuk Peserta Didik Kelas VII.....	74
Tabel 4.12 Validasi Media.....	83
Tabel 4.13 Validasi Materi .....	84
Tabel 4.14 Validasi Bahasa .....	86
Tabel 4.15 Perbaikan Media.....	88
Tabel 4.16 Perbaikan Materi.....	89
Tabel 4.17 Perbaikan Bahasa.....	90

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Pixton</i> .....	16
Gambar 2.2 Tampilan Pendaftaran Akun .....	16
Gambar 2.3 Latar Belakang Komik.....	17
Gambar 2.4 Fitur Tokoh Komik .....	17
Gambar 2.5 Fitur Dialog Komik.....	28
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Alessi & Trollip (2001) .....	27
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Komik Digital .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul .....	102
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi .....	103
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian .....	105
Lampiran 4 Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian .....	106
Lampiran 5 Surat Tugas Validator .....	107
Lampiran 6 Buku Bimbingan Skripsi .....	108
Lampiran 7 Materi .....	113
Lampiran 8 Tautan Produk .....	121
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli .....	122
Lampiran 10 Dokumentasi .....	129
Lampiran 11 Instrumen Analisis Kebutuhan .....	130
Lampiran 12 Persetujuan Ujian Akhir Program Studi .....	133
Lampiran 12 Keterangan Pengecekan Similarity .....	134

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN  
PIXTON PADA MATERI MENULIS TEKS CERITA FANTASI  
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 BELITANG MULYA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik digital berbantuan *pixton* untuk materi pembelajaran menulis teks cerita fantasi di SMP Negeri 2 Belitang Mulya. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Alessi Trollip. Media komik digital yang dikembangkan berlandaskan angket analisis kebutuhan serta wawancara peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil tahap perancangan yang mencakup analisis kebutuhan, produk media komik digital dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran menulis teks cerita fantasi di SMP Negeri 2 Belitang Mulya. Berikutnya dilakukan perancangan (*design*) yang mencakup perancangan konsep pembelajaran, membuat *flowchart* dan *storyboard*, menyiapkan materi. Kemudian dilakukan tahap pengembangan yang mencakup mengembangkan audio dan gambar, menyatukan hasil desain, dan validasi produk. Validasi produk dinilai berdasarkan aspek media, materi, dan kebahasaan. Berdasarkan validasi ahli yang dilakukan terhadap produk media komik digital secara keseluruhan dalam kategori sangat layak. Presentase yang diperoleh dalam validasi media ini mencapai 90% atau dalam kategori sangat layak. Presentase yang diperoleh dalam validasi materi ini mencapai 100% atau dalam kategori sangat layak. Terakhir, presentase yang diperoleh dalam validasi bahasa ini mencapai 80,55% atau dalam kategori sangat layak. Setelah mendapatkan penilaian, dilakukan revisi terhadap produk sesuai saran dari ahli dan dapat dilanjutkan ke tahap desiminasi.

**Kata-kata kunci: pengembangan, komik digital, menulis teks cerita fantasi**

---

---

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Febya Enggelina  
NIM : 06021282126022  
Dosen Pembimbing : Dr. Izzah, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA ASSISTED  
BY PIXTON ON THE MATERIAL OF WRITING FANTASY  
STORY TEXT FOR GRADE VII STUDENTS  
IN JUNIOR HIGH SCHOOL 2 BELITANG MULYA**

**ABSTRACT**

*This study aims to produce learning media products in the form of pixton-assisted digital comic media for learning materials for writing fantasy story texts at SMP Negeri 2 Belitang Mulya. This research uses the Alessi Trollip research and development model. The digital comic media developed is based on a needs analysis questionnaire and interviews with students and teachers. Based on the results of the design stage which includes needs analysis, digital comic media products are needed to support learning to write fantasy story texts at SMP Negeri 2 Belitang Mulya. Next, design is carried out which includes designing learning concepts, making flowcharts and storyboards, preparing materials. Then the development stage is carried out which includes developing audio and images, putting together the design results, and product validation. Product validation was assessed based on media, material, and linguistic aspects. Based on expert validation conducted on digital comic media products as a whole in the category of very feasible. The percentage obtained in this media validation reached 90% or in the very feasible category. The percentage obtained in this material validation reached 100% or in the very feasible category. Finally, the percentage obtained in this language validation reached 80.55% or in the very feasible category. After getting an assessment, revisions are made to the product according to suggestions from experts and can be continued to the dissemination stage.*

*Key words: development, digital comic, writing fantasy story text.*

---

---

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing



Dr. Izzah, M.Pd.

NIP 196812101997022001

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era globalisasi, perkembangan sistem teknologi berjalan begitu cepat di dunia pendidikan. Dalam hal ini pendidik dituntut untuk berkolaborasi secara langsung dengan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering diimplementasikan saat ini adalah media pembelajaran visual. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar salah satunya yaitu komik digital. Media komik digital merupakan komik yang dapat diakses melalui internet. Komik digital ini mampu dijadikan referensi komik edukasi bagi peserta didik. Dalam pengembangan komik digital tentunya harus menggunakan beberapa aplikasi salah satunya adalah aplikasi *Pixton*. Aplikasi *Pixton* merupakan aplikasi pembuatan karakter animasi/e-komik yang dapat diakses dengan mudah. Dengan kualitas baik dan mengandung visualisasi yang tinggi, aplikasi ini sesuai dipergunakan untuk mengembangkan komik digital pada pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 2 Belitang Mulya, fasilitas untuk melaksanakan pembelajaran dengan teknologi digital sudah memadai. Terdapat ruang komputer dan akses internet yang dapat digunakan peserta didik. Akan tetapi, seluruh fasilitas ini belum diimplementasikan secara maksimal oleh guru dan peserta didik. Beriringan dengan hal tersebut, kurikulum merdeka sangat berorientasi pada keterampilan menulis yang dimiliki peserta didik, namun diketahui bahwa peserta didik terkendala dalam menulis teks cerita fantasi karena hanya menggunakan buku paket sehingga memiliki dampak yang tidak sesuai dengan keinginan guru dalam proses pembelajaran. Sekalipun menerapkan media pembelajara, desain *power point* sangat klasik sehingga peserta didik kurang tertarik. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Handayani et al. 2023) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku secara umum yang



memuat teks materi sehingga menjadikan peserta didik merasa jenuh. Perlu adanya media pembelajaran yang digemari peserta didik. Akan tetapi permasalahan yang ditemui adalah masih banyak guru yang kurang menguasai bahkan tidak mengetahui aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, terjadi kesenjangan antara penelitian yang telah dilakukan dengan data yang ditemukan.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan komik digital berbasis aplikasi *Pixton*. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran untuk melengkapi media yang telah digunakan melalui aplikasi yang telah disediakan. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini, referensi yang tepat guna menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dari media sebelumnya. Hal tersebut, mampu menjadikan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif melalui komik digital dalam materi menulis teks cerita fantasi. Pengembangan media pembelajaran ini sebelumnya pernah dilakukan pada kurikulum merdeka. Penelitian ini dilakukan oleh Akhir & Prihandani (2018) yang menghasilkan media pembelajaran visual menggunakan *software Cartoon Story Maker* pada materi tema selalu berhemat energi. Selain itu, penelitian ini juga sebelumnya dilakukan oleh Narestuti et al (2021), mengimplementasikan media pembelajaran komik digital yang menitikberatkan pada kemampuan hasil belajar peserta didik. Terakhir, pengembangan ini juga dikembangkan oleh Mufarrochah (2022) mengenai aplikasi *Pixton* untuk meningkatkan minat menulis pada materi teks cerita sejarah dengan memanfaatkan beberapa karakter yang dapat dikreasikan dalam proses pembelajaran.

Keterhandalan yang difokuskan peneliti dari penelitian sebelumnya adalah peneliti hendak menciptakan media pembelajaran visual yang lebih lengkap dengan menampilkan contoh cerita fantasi dengan animasi yang menarik perhatian peserta didik sehingga materi teks cerita fantasi dapat diterima oleh siswa dengan baik. Media ini memberikan akses tersendiri kepada peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik mampu belajar dimanapun dan kapanpun

melalui link. Selain itu, peneliti juga memberikan ruang interaksi guru dan peserta didik agar pembelajaran lebih komunikatif, aktif, dan kreatif dengan memberikan materi teks cerita fantasi berbentuk komik digital yang baik dan menarik. Disajikan pula fitur tambahan seperti *virtual world* yang dapat diakses pada gawai masing-masing. *Virtual world* merupakan dunia game 3D yang umum diminati saat ini, sehingga peserta didik dapat menjelajahi pengalaman belajar dan bermain dengan peserta didik lainnya dalam dunia virtual. Peneliti mengkombinasikan berbagai alat bantu seperti *link*, PDF, *WhatsApp*, *canva*, aplikasi *pixton*, dan proyektor.

Pengembangan media ini juga memperhatikan aspek kebutuhan dalam proses belajar peserta didik. Peneliti memaksimalkan pengembangan media pembelajaran visual komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* dengan menyediakan beberapa desain karakter yang menarik dan link akses materi komik digital. Terakhir, keterhandalan pada penelitian ini tentu saja peserta didik akan diberikan bahan evaluasi berupa soal yang disajikan dalam bentuk *quiziz* untuk melatih pemahaman mengenai materi yang telah diberikan dan tugas individu guna melatih keterampilan menulis teks cerita fantasi. .

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP N 2 Belitang Mulya, proses pembelajaran yang dilakukan terhadap materi teks cerita fantasi hanya mengimplementasikan buku paket. Metode ceramah merupakan metode yang sering digunakan. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dalam proses belajar. Permasalahan ini sangat disayangkan karena kreatifitas dan keterampilan peserta didik dalam menulis teks cerita fantasi sangat dibutuhkan. Selain itu, kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar terhambat. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, guru hanya terpatok pada buku paket dan proyektor sehingga proses pembelajaran kurang diminati oleh peserta didik. Akan tetapi, faktanya proyektor jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Akibat media pembelajaran kurang diimplementasikan dengan baik, maka kesulitan dalam penyampaian materi cenderung terjadi. Hal tersebut mengharuskan guru menyampaikan materi lebih luas lagi.

Melihat beberapa kendala yang terjadi, hadirnya media ini menjadi salah satu keputusan yang tepat. Komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* ini telah didukung dengan beberapa fitur menarik untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik pada materi teks cerita fantasi. Hal tersebut senada dengan pendapat (Narestuti et al.,2021) yang menyatakan bahwa komik digital mampu menarik semangat peserta didik untuk belajar serta memberikan arahan kepada peserta didik agar dapat mengolah cerita menjadi gambar sehingga siswa mampu mengingat materi dalam waktu yang singkat.

Dari uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media komik digital berbantuan aplikasi *Pixton* pada pembelajaran teks cerita fantasi. Peneliti memilih objek penelitian peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya. Alasan peneliti mengembangkan penelitian ini karena di SMP Negeri 2 Belitang Mulya, guru kurang mampu mengimplementasikan teknologi dan media pembelajaran dengan stabil walaupun sudah memadai. Selain itu juga, penggunaan buku paket sering menjadi patok utama. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terkhususnya teks cerita fantasi belum pernah mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton*. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat fokus dan menarik perhatian sehingga mampu meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi peserta didik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Meninjau uraian yang terdapat pada latar belakang, ditetapkan bahwa terdapat sejumlah masalah yang kemudian dirumuskan menjadi beberapa pertanyaan seperti berikut.

1. Bagaimana kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media komik digital *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya?
2. Bagaimana kebutuhan guru Bahasa Indonesia terhadap pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya?

3. Bagaimana rancangan awal pengembangan media pembelajaran terhadap pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya?
4. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Meninjau beberapa rumusan masalah yang telah diuraikan, maka ditetapkan beberapa tujuan penelitian seperti berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya.
2. Mendeskripsikan kebutuhan guru Bahasa Indonesia terhadap pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya.
3. Mendeskripsikan rancangan awal pengembangan media pembelajaran terhadap pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya.
4. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap pengembangan media komik digital berbantuan aplikasi *pixton* pada materi menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Mulya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Diharapkan beberapa faedah teoritis maupun praktis. Berikut lebih lanjut penjelasan manfaat dari penelitian ini.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Peneliti berharap pengembangan ini mampu memberi pemahaman mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan aplikasi *Pixton*. Selain itu, hasil ini mampu menjadikan peserta didik lebih mandiri untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi.

## **2. Manfaat Praktis**

Peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan dampak terutama terhadap peserta didik, pendidik, dan sekolah. Manfaat secara praktis diuraikan sebagai berikut.

### **a) Bagi Peserta Didik**

Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat; (1) Dipergunakan oleh peserta didik dengan mudah karena media ini dibuat menarik, kreatif, dan tidak dibatasi ruang dan waktu; (2) Mampu menarik perhatian dan menghilangkan rasa jenuh serta meningkatkan keterampilan peserta didik terhadap materi teks cerita fantasi; (3) Diharapkan dapat membuat peserta didik mampu memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **b) Bagi Pendidik**

Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi alternatif atau refrensi media yang efektif untuk digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan media ini dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan teknologi karena akses aplikasi yang mudah digunakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berikutnya.

### **c) Bagi Sekolah**

Diharapkan mampu memberikan jalan keluar kepada sekolah agar mampu menciptakan suasana sekolah yang lebih baik. Selain itu, diharapkan mampu menambah ketersediaan media pembelajaran yang efektif serta meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran yang ada.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akhir, R. M., & Prihandani, W. M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1).
- 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>
- Aprilia, N. A., Arafah, A. A., Sukriadi, S., Rahmi, R. P., Iksam, I., & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan MARBIKA (Media Pembelajaran dengan Etnomatematika) Berbasis Google Sites pada Materi Pola Gambar dan Pola Bilangan Kelas IV. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1185–1199. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3245>
- Balqis, K., Purnomo, M. E., & Oktarina, S. (2021). Learning Media for Writing Fantasy Story Text Based on Scientific Plus Using Adobe Flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 387. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.35635>
- Cahyaningrum, F. D., & Setyaningsih, N. H. (2019). Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Konservasi Bagi Peserta Didik Smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 56–63. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Camerling, Y. F., Lauled, M. C., & Eunike, S. C. (2020). Gereja Bermisi Melalui Media Digital Di Era Revolusi Industri 4.0. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 2(1), 1–22. <https://doi.org/10.35909/visiodei.v2i1.68>
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2014). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 2670–2684.
- Ernalida, Oktarina, S., & Ansori. (2023). Mobile Learning Based-Creative Writing In Senior High School. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(2), 299–307. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i2.56025>
- Fauzan, I., Anriani, N., & Suidiana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa SMA. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 271. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i4.13465>
- Febriyanti, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Menelaah Struktur Cerita Fantasi Menggunakan Metode Peta Pikiran. *Sarasvati*, 2(2), 208. <https://doi.org/10.30742/sv.v2i2.1092>
- Fitri Ayu, Devi Anggriani, & Nizamuddin Nizamuddin. (2023). Meningkatkan

- Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Melalui “Process Approach” Pada Siswa/I Sma Panca Budi. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(2), 21–33. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i2.8797>
- Fitri Khadar, R. S. (2020). Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Educational Technology.*, 1945–1949.
- Hairul, M. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Trikosi (Trisula Kompetensi Literasi). *Unej*, 43–62.
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Web Pixton Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(3), 613–621. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1575>
- Hanifa, S. A., Novita, L., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Komik Menggunakan Web Pixton Pada Tema 3 Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 681–687. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1738>
- Kholidin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*, 06(12), 21.
- Kusuma Putra, G. L. A., & Kesuma Yudha, A. A. N. B. (2021). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Imagine*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/10.35886/imagine.v1i2.264>
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need Analysis of MOOCs-Based Learning Media Development to Improve Student Motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 868–873. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.646>
- Maya Meilawati, C., & Etika Rahmawati, L. (2022). Media Strip Story Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Menulis Teks Cerita Fantasi. *Juli*, 1(1), 1–8.
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- 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>
- Mulyani, M., & Jamilus, J. (2021). Pengembangan Pendidik sebagai Sumber Daya Manusia di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1170–1176. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.519>
- N.L.S. Ernawati, I.N. Suandi, & I.W. Rasna. (2022). Analisis Prinsip Komposisi Naskah Pidato Siswa SMA Negeri 4 Denpasar Serangkaian HUT ke-76 RI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 135–143. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v11i2.977](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i2.977)

- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Noprianti, Destia; Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik. *FKIP E-PROCEEDING*, 17–37.
- Novita, E., & Nursaid, N. (2020). Struktur, Unsur, Dan Tipe Teks Dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas Vii Smp Negeri 7 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3), 55. <https://doi.org/10.24036/110720-019883>
- Novita, E., & Nursaid, N. (2022). Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Peserta Didik. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(2), 207. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i2.382>
- Nurohmah, E., Rafli, Z., & Hutubessy, E. D. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar berbicara bahasa Jerman berbasis mobile smartphone Di era 4.0. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 156.
- Nursidрати, Salahuddin, M., & Komalasari, L. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Matriks Pada Materi Perkalian Matriks. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2011), 223–228.
- Offiana, I., Agung, D. A. G., & Nafi'ah, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pokok Keruntuhan Voc Untuk Peserta Didik Kelas Xi Mipa 4 Sman 1 Turen Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1), 19. <https://doi.org/10.17977/um0330v6i1p19-29>
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(April), 464–475. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>
- Rusdiana, B., & Febrianto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuzha (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 3187–3198. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1414>
- Seksiani, E. (2018). Meningkatkan Kualitas Hasil Pembelajaran Menulis Menggunakan Pendekatan Proses 5 Fase. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 4(3), 269–277. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/20010/7567>
- Setiawati, N. (2016). Kolam Bening Sebagai Media Pembelajaran Sebab Akibat Benda Terapung Dan Tenggelam. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1), 48–52. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2860>
- Surono, B. (2021). Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 164–168. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.604>



- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Urip, I. N., Renol, & Tarupay, H. K. (2023). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajeme*, 7(2), 99–111. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110>
- Utami, M. Z., Setiawan, I., & Eko Risdianto, E. V. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 334–350.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wibowo, M. C. (2021). Desain Komik Digital. In *Yayasan Prima Agus Teknik*. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/132>
- Widiarini, W. -, Nisak, W. K., Nisa, L. L., & Niam, F. (2023). Analisis kebutuhan (need analysis) bahasa inggris untuk mahasiswa PGSD dan PIAUD guna menunjang kesuksesan akademik dan kesiapan kerja. *Patria Eduacational Journal (PEJ)*, 3(4), 289–293. <https://doi.org/10.28926/pej.v3i4.1363>
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah Development Of Learning Media Of Digital Comic Based On Indonesian Heroic Character On Circulatory System Material. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67–78. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>
- Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). Unsur-Unsur Grafis Dalam Komik Web. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 2(2), 123–134. <https://doi.org/10.25105/jdd.v2i2.2184>
- Zahrina, Q. (2018). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Face Threatening Act of Different Ethnic Speakers in Communicative Events of School Context*, 9(2), 61–71. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>