

Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint* pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang

Tri Handayani¹, Fahrur Rozi², Irsan³, Risma Sitohang⁴, Laurensia M. Perangin-angin⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail: tri280901@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dikembangkan dengan metode *Borg and Gall*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-Ramunia Deli Serdang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, soal tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang, (2) Produk yang dihasilkan mendapatkan penilaian dari segi materi dengan persentase 87% termasuk kategori "Sangat layak", penilaian dari segi desain media dengan persentase 90% termasuk kategori "Sangat layak", hasil penilaian praktikalitas penggunaan media mendapatkan persentase akhir 94,8% dengan kategori "Sangat Praktis", (3) Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 57,8% dan setelah diterapkan media 86%. Sedangkan *N-gain* sebesar 21,3 dengan rata-rata 71,1% dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk ini, maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis multimedia *powerpoint* ini sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik, Multimedia Powerpoint, Tematik*

Abstract

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of multimedia powerpoint based comic media products on theme 7 subtheme 1 class IV Sidodadi-R National Private Elementary School Deli Serdang. This research is a type of development research (*Research and Development*). This research was developed using the Borg and Gall method. The subjects of this research were students in class IV-A of the Sidodadi-Ramunia National Private Elementary School, Deli Serdang. Data collection techniques were carried out using interviews, questionnaires, test questions and documentation. The results of the research show that: (1) This research produces a product in the form of powerpoint multimedia based comic media on theme 7 subtheme 1 class IV Sidodadi-R National Private Elementary School Deli Serdang, (2) The resulting product received an assessment in terms of material with a percentage of 87% including "Very feasible" category, the assessment in terms of media design with a percentage of 90% is included in the "Very feasible" category, the results of the assessment of the practicality of media use get a final percentage of 94.8% in the "Very Practical" category, (3) Average results before implementation media 57.8% and after applying media 86%. Meanwhile, *N-gain* was 21.3 with an average of 71.1% in the "Effective" category. Based on the results of the feasibility, practicality and effectiveness test of this product, it can be concluded this multimedia powerpoint-based comic media is very feasible, practical and effective for use in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Comics, Multimedia Powerpoint, Thematic*

PENDAHULUAN

Pendidikan terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, pendidikan adalah suatu tindakan yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menggerakkan siswa agar mengembangkan potensi siswa, termasuk kekuatan spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa.

Pendidikan memiliki ukuran keberhasilan yang ditetapkan oleh tingkat pendidikan nasional. Pendidikan nasional, sebagai bagian dari upaya pembangunan nasional untuk meningkatkan intelektualitas masyarakat, memiliki tujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang kuat dan berpengaruh sebagai elemen sosial, dengan visi untuk memberdayakan seluruh warga Indonesia agar berkembang menjadi individu berkualitas. Melalui pendidikan, kita dapat meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki karakter yang baik. Dalam pendidikan, ada banyak elemen sumber daya, dan kurikulum merupakan salah satu elemen yang memiliki dampak besar dalam meningkatkan potensi peserta didik. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, pendidikan memerlukan suatu kurikulum yang mengatur tujuan, isi, materi pelajaran, serta metode yang menjadi panduan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemerintah telah mengalami perubahan dalam kurikulum, dari sebelumnya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013, dan saat ini tengah menguji coba Kurikulum Merdeka. Dalam penerapan Kurikulum 2013 ini, salah satu perubahan utama adalah peralihan dari model pembelajaran konvensional menjadi model tematik di sekolah.

Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran dari berbagai bidang studi ke dalam satu tema atau topik pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2013), "Pendekatan pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam menggabungkan dan memahami berbagai materi menggunakan metode ilmiah". Dengan kata lain, setiap informasi tidak terbatas pada sumber informasi yang satu arah dari guru, tetapi dapat berasal dari berbagai sumber dan kapan saja. Tujuan dari pembelajaran tematik adalah untuk mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam konteks tema tertentu.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tematik tersebut, diperlukan strategi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk menjelajahi konsep-konsep baru dalam materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga materi tersebut menjadi lebih mudah dipahami (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi untuk mengilustrasikan dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh pendidik selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan karena dapat memudahkan proses komunikasi antara guru dan siswa, baik dalam penyampaian maupun penerimaan informasi. Namun, pada kenyataannya, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum mencapai tingkat optimal. Hal ini terutama terjadi karena sebagian besar guru hanya memanfaatkan media-media sederhana seperti buku paket dan gambar (Asnawati, 2019). Penyebab utama dari situasi ini adalah kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran dan juga kekurangan dalam fasilitas dan infrastruktur yang disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober terhadap seorang guru kelas IVA di SD Swasta Sidodadi-R Deli Serdang, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beragam faktor, baik dari siswa, guru, maupun media yang digunakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, terlihat bahwa media yang digunakan oleh guru tidak mencakup banyak variasi dan kurang memadai, meskipun sekolah telah menyediakan

proyektor yang bisa digunakan oleh guru selama proses pengajaran. Ironisnya, dalam pengajaran, guru hanya menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar dan video yang diambil dari sumber-sumber seperti *YouTube*. Selain itu, guru hanya memanfaatkan media cetak berupa gambar yang diambil dari buku siswa. Hal ini mengakibatkan situasi pembelajaran di dalam kelas terasa monoton, bising, dan siswa cenderung sibuk dengan aktivitas masing-masing, sehingga pemahaman siswa pun menjadi kurang optimal.

Situasi ini telah berdampak negatif pada hasil belajar siswa yang menunjukkan tingkat yang rendah. Banyak siswa yang meraih nilai yang tidak mencapai standar yang diharapkan, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, dimana nilai-nilai tersebut berada di bawah angka KKM (Kelulusan Kelas Minimal). Permasalahan ini didukung oleh data hasil belajar siswa di kelas IVB SD Swasta Sidodadi-R Deli Serdang selama tahun ajaran 2022/2023. Data tersebut menunjukkan bahwa dari total 30 siswa, sebanyak 18 siswa (60%) memperoleh nilai yang tidak mencapai angka KKM dalam ulangan harian pada tema 4 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. KKM yang telah ditetapkan adalah 70. Mengingat kondisi ini, peneliti memiliki niat untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan perangkat *PowerPoint*.

Microsoft powerpoint adalah salah satu perangkat lunak yang dilengkapi dengan alat pengendali yang dapat digunakan oleh pengguna untuk memilih menu yang sesuai dengan keinginan peneliti. Penggunaan *PowerPoint* dalam konteks pembelajaran juga bisa dimanfaatkan oleh siswa sebagai media untuk menghadirkan unsur humor dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik (Wardana, 2020). Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak positif dalam kehidupan, salah satunya adalah kemampuan untuk membuat komik.

Komik dapat diartikan sebagai bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa untuk membentuk cerita serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nugraha dkk., 2013). Komik mampu membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran karena biasanya sangat diminati oleh anak-anak. Komik menampilkan gambar-gambar menarik dan memiliki alur cerita yang sederhana sehingga menarik perhatian anak-anak, dan karakter-karakter dalam komik bisa digunakan untuk menyampaikan pesan moral (Nugraheni, 2017). Dengan menggunakan media komik, siswa secara tidak langsung belajar materi yang diajarkan oleh guru, sambil mengeksplorasi nilai-nilai yang terkandung dalam karakter-karakter komik tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini akan dilakukan dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang T.A 2022-2023. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang.

METODE

Jenis penelitian dalam pengembangan media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 ini dalam pelaksanaannya menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan dapat di pertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2007, h. 164). Menurut Punaji (2010) penelitian pengembangan bertujuan untuk menilai perubahan yang terjadi sering berjalannya waktu. Penelitian pengembangan juga merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Tahun Ajaran 2022/2023 di Dusun Banjar Negro A Desa Sidodadi-R Kec. Beringin Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan mulai dari semester genap Tahun Ajaan 2022/2023. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah dosen ahli materi/konten isi, dosen ahli desain media, guru kelas IV-A dan seluruh peserta didik kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R yang berjumlah 30 orang.

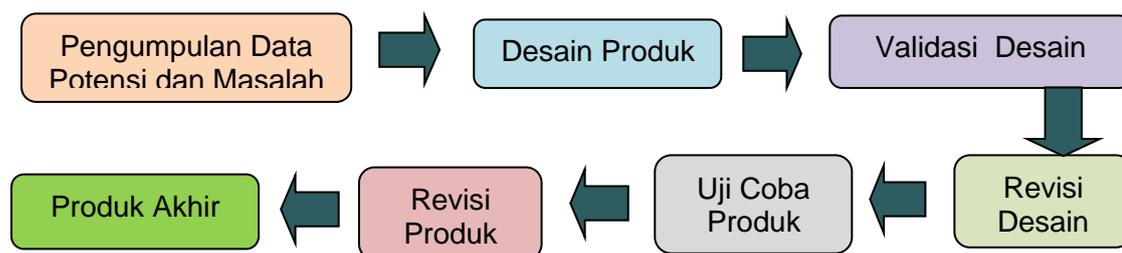
Tabel 3. 1 Jumlah siswa kelas IV-B SD Swasta Nasional Sidodadi-R

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV-B	16	14	30

Objek penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* yang berfungsi untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam memahami materi pelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model *Borg and Gall* dengan langkah-langkah yang terdiri dari: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produk final (Sugiyono, 2012).

Adapun dalam penelitian tesis dan disertasi, *Borg dan Gall* menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian (Emizer, 2013, h. 271). Sehingga langkah-langkah dalam penelitian pengembangan dapat disesuaikan dan disederhanakan sesuai kebutuhan. Penyederhanaan penelitian dan pengembangan ini mengacu pada penghematan waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan produk akhir yang layak menggunakan waktu yang singkat, sehingga prosedur penelitian yang akan dilalui terdiri dari atas: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk dan produk akhir. Berdasarkan langkah-langkah di atas, penelitian dan pengembangan ini dirincikan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan model penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan adanya prosedur penelitian, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Awal Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai data berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapat menggunakan metode wawancara dan observasi kelas.
2. Desain Produk
 - a. Menyusun perangkat pembelajaran Kompetensi Dasar dan Indikator materi.
 - b. Mencari referensi pembauatan media komik dari buku, jurnal maupun internet.
 - c. Menentukan ide cerita, plot dan alur cerita sesuai isi materi.
 - d. Menyusun dialog karakter tokoh menjadi sebuah *script* menggunakan *Ms.word*.
 - e. Pembuatan gambar karakter komik menggunakan *Website Freepik* yang kemudian diekstrak pada *microsoft powerpoint*.
 - f. Pembuatan komik pada panel lembar kerja baru *microsoft powerpoint* dimulai dengan penyesuaian gambar latar belakang dengan dialog pada setiap panel.
 - g. Rencana penempatan karakter dan teks/dialog pada balon teks disesuaikan dengan gambar latar belakang pada setiap panel.
 - h. Rencana penambahan audio dialog karakter pada setiap panel dilakukan dengan rekaman suara, kemudian ditambahkan melalui fitur *audio* pada *Ms.powerpoint*.
3. Validasi desain

Pada tahap ini produk divalidasi oleh validator, validator yang peneliti gunakan yaitu pakar materi dan media. Instrumen penilaian yang digunakan berupa angket.

4. Revisi Desain

Setelah mendapatkan penilaian dan masukan dari para ahli. Produk yang mendapat validasi dari validator akan diketahui kelemahannya, selanjutnya kelemahan tersebut dikurangi dengan memperbaiki desain.

5. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan kepada dua pengguna. Pertama, untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media berdasarkan tanggapan guru dan siswa sebagai pengguna media pada proses pembelajaran. Kedua, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media berdasarkan hasil pengujian media kepada 30 siswa di kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang.

6. Revisi Produk dan Produk Akhir

Revisi produk dilakukan apabila dalam melakukan uji coba ke peserta didik masih terdapat kelemahan yang perlu diperbaiki, sehingga nantinya dapat digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan memecahkan masalah berhubungan dengan pertanyaan penelitian dengan tujuan menemukan data penelitian yang valid. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media komik berbasis multimedia *powerpoint*. Instrumen ini diisi dengan tanda centang (✓) pada setiap indikator. Apabila tingkat kelayakan, kepraktisan dan efektifan produk belum cukup maka diharuskan memberi masukan sebagai acuan perbaikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis tes yaitu jenis tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes ini dilaksanakan sebelum menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint* (*pre-test*) dan setelah menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint* (*post-test*). Peneliti menggunakan bentuk tes berupa pilihan ganda berjumlah 20 soal mengenai tema 7 subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku muatan Bahasa Indonesia dan IPA yang akan diberikan kepada peserta didik. Soal yang diberikan dikategorikan menggunakan *Taksonomi Bloom*.

Menurut Nurkencana & Sunartana (2012, h.141), "Kualitas tes yang baik dapat dilihat berdasarkan empat kriteria yaitu: (1) validitas, artinya tes tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur, (2) reliabilitas, artinya tes tersebut dapat menunjukkan hasil yang konstan, (3) tingkat kesukaran, artinya mempunyai keseimbangan antara butir soal mudah, sedang dan sukar, serta (4) tingkat daya beda, artinya tes tersebut dapat membedakan siswa menurut kemampuannya".

Teknis analisis data adalah proses penyederhanaan dan penyajian data yang telah diperoleh baik dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan dan saran dari validator ahli dan guru. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator ahli, guru dan siswa kelas IV-B SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis multimedia *Powerpoint* ini diawali dengan tahap pengumpulan data awal mengenai masalah yang ada pada saat proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan pada tahap awal menggunakan metode wawancara berupa pertanyaan kepada guru kelas IV-A oleh Ibu Juli Handayani dan observasi di kelas IV-A. Data informasi yang didapatkan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi dan situasi belajar yang kurang kondusif yang disebabkan kurangnya pemahaman guru tentang penggunaan media berbasis teknologi sehingga media kurang inovatif dan bervariasi yang menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada ulangan harian tema 4 muatan Bahasa Indonesia dan IPA. Menunjukkan bahwa dari 30 siswa sebanyak 18 (60%) siswa mendapat

nilai di bawah KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Data pada tahap awal pengumpulan informasi tersebut menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan untuk merancang konsep media pembelajaran pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran ke-1 pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut untuk melakukan uji coba lapangan.

Media komik berbasis multimedia ini dikembangkan menggunakan *Software Microsoft Powerpoint*. Media ini dirancang sebagai media yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, memotivasi dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Dalam pengembangan media komik berbasis multimedia *powerpoint* peneliti mulai menyusun produk awal sebagai berikut:

1. Cover/sampul.



Gambar 4. 1 Sampul/Cover

2. Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran.



Gambar 4. 2 Pengenalan KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

3. Pengenalan Tokoh. Nama tokoh pada komik ini merupakan karakter yang sering dijumpai agar pembaca lebih mudah memahami isi cerita yang ingin disampaikan.



Gambar 4. 3 Pengenalan Tokoh Karakter

4. Konsep Cerita Komik. Cerita diawali dengan siswa yang ingin menikmati hari libur sekolah bersama temannya di sebuah taman. Tanpa mereka sengaja ternyata ada acara Pawai Budaya, dan keesokan harinya mereka melakukan *study tour* dari sekolah untuk menyaksikan Pawai Budaya bersama-sama.



Gambar 4. 4 Cerita Komik

5. Narasi Komik.



Gambar 4. 5 Narasi Cerita Pada Babak Komik

6. Komik berbasis multimedia *powerpoint* merupakan media yang dibuat dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *Microsoft Powerpoint* dan dapat dibuka dan dibaca secara *online* dan *offline* menggunakan handphone ataupun laptop.



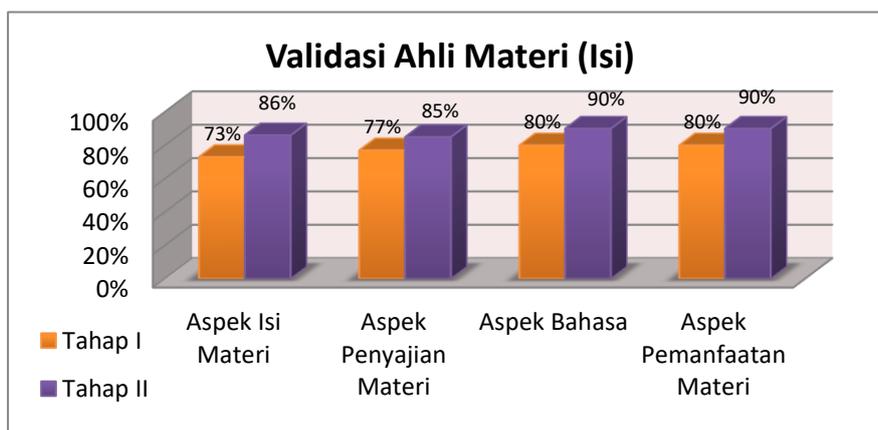
Gambar 4. 6 Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Selanjutnya tahap validasi media pembelajaran dilakukan oleh para validator atau validasi dalam penilaian produk media pembelajaran yang dibuat peneliti. Tahap validasi dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari dosen ahli materi dan dosen ahli desain media. Validasi media bertujuan untuk mengetahui produk media pembelajaran yang dibuat peneliti memiliki kualitas dan kelayakan dari hasil penilaian, komentar dan saran perbaikan produk hingga mendapatkan hasil yang efektif.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Suyit Ratno, M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan pada tanggal 19 dan 20 Juni 2023. Hasil data validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Tahap I		Tahap II	
		Persentase	Keterangan	Persentase	Keterangan
1.	Isi Materi	73,3%	Layak	86%	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	77%	Layak	85%	Sangat Layak
3.	Ketepatan Bahasa	80%	Layak	90%	Sangat Layak
4.	Kemanfaatan Materi	80%	Layak	90%	Sangat Layak
	Jumlah	78%	Layak	87%	Sangat Layak



Gambar 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi

Gambar tersebut merupakan hasil validasi media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* yang telah dilakukan oleh ahli materi terdapat 14 butir pertanyaan dengan aspek isi materi, penyajian materi, bahasa dan pemanfaatan materi. Penilaian tahap 1 mendapatkan skor 54 dengan persentase skor 77% dengan kategori “layak dengan revisi sesuai saran”. Saran yang diberikan oleh validator yaitu (1) memperbaiki penggunaan kata baku pada dialog, dan (2) menambahkan materi IPA pada dialog komik.

Setelah itu peneliti melakukan validasi materi kembali sesuai dengan saran ahli yaitu pada tahap II. Pada aspek isi materi memperoleh skor 13 dengan persentase skor 86% termasuk kategori “Sangat Layak”, aspek penyajian materi memperoleh skor 30 dengan persentase skor 85% termasuk kategori “Sangat Layak”, aspek ketepatan materi memperoleh skor dengan persentase skor 90% termasuk kategori “Sangat Layak”, dan aspek kemanfaatan materi memperoleh skor 9 dengan persentase skor 90% termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil rata-rata dari setiap aspek media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* mendapatkan hasil skor 61 dengan persentase skor 87% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi tersebut, maka media ini sangat layak diuji cobakan dan digunakan sebagai media pembelajaran dengan syarat perbaikan dari komentar dan saran. Komentar dan saran dari ahli materi sebagai berikut:

Saran 1	<p>Penggunaan kata baku perlu diperbaiki, sebaiknya ubah kata yang tidak baku menjadi kata baku.</p> <p style="text-align: center;">SEBELUM REVISI</p>  <p style="text-align: center;">SETELAH REVISI</p> 
----------------	---

Saran 2

Materi IPA pada dialog komik terlalu sedikit, sebaiknya tambahkan materi IPA agar menambahkan pengetahuan siswa.

SEBELUM REVISI



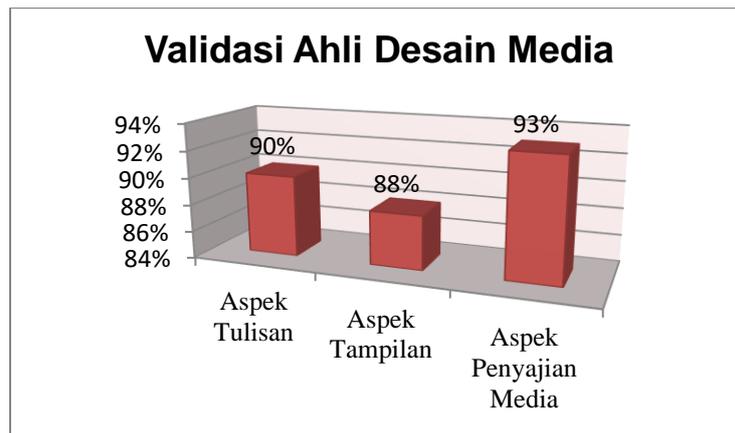
SETELAH REVISI



Validasi ahli desain media dilakukan oleh Ibu Reni Ramadhani, S.Kom, M. Kom. selaku Dosen Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan pada tanggal 22 dan 23 Juni 2023. Hasil data validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Desain Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
1.	Tulisan	90%	Sangat Layak
2.	Tampilan	88%	Sangat Layak
3.	Penyajian Media	93%	Sangat Layak
Jumlah		90%	Sangat Layak



Gambar 4. 8 Hasil Validasi Ahli Desain Media

Gambar tersebut merupakan hasil validasi media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* yang telah dilakukan oleh ahli desain media pada setiap aspek. Aspek tulisan memperoleh skor 18 dengan persentase skor 90% termasuk kategori “Sangat Layak”, aspek tampilan memperoleh skor 31 dengan persentase skor 88% termasuk kategori “Sangat Layak”, dan aspek penyajian media memperoleh skor 14 dengan persentase skor 93% termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil rata-rata dari setiap aspek media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* mendapatkan hasil skor 63 dengan persentase skor 90% termasuk kategori “Sangat Layak”.

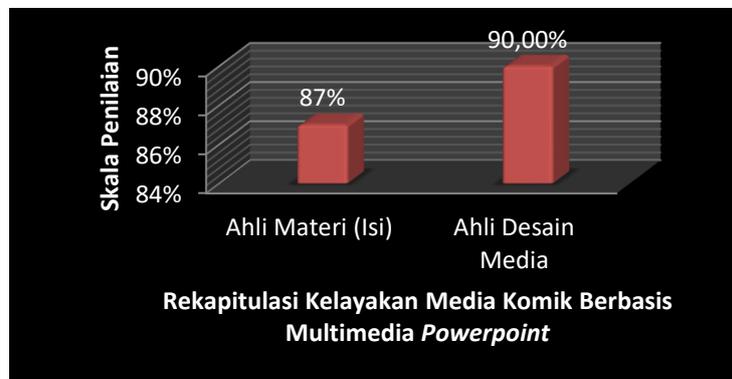
Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain media tersebut, maka media ini sangat layak diuji cobakan dan digunakan sebagai media pembelajaran dengan sarann membuat lebih menarik tampilan cover dan pengenalan tokoh. Saran dari ahli materi sebagai berikut:

<p>Saran 1</p>	<p>Tampilan Cover kurang menarik dan seharusnya dijelaskan lebih rinci mengenai kelas, judul dan nama pengarang.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>SEBELUM REVISI</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>SETELAH REVISI</p>  </div> </div>
<p>Saran 2</p>	<p>Latar pengenalan tokoh kurang menarik, sebaiknya latar diubah dengan penambahan efek <i>pop art background</i> agar lebih menarik.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>SEBELUM REVISI</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>SETELAH REVISI</p>  </div> </div>

Hasil penilaian ahli materi memperoleh prsentase 87% dan ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka hasil rata-rata penilaian memperoleh persentase 88,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan validasi media komik berbasis multimedia *powerpoint* sangat layak digunakan dan diuji cobakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil validasi dan penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan media.

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

No.	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Ahli Materi	87%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	90%	Sangat Layak
Total		88,5%	Sangat Layak



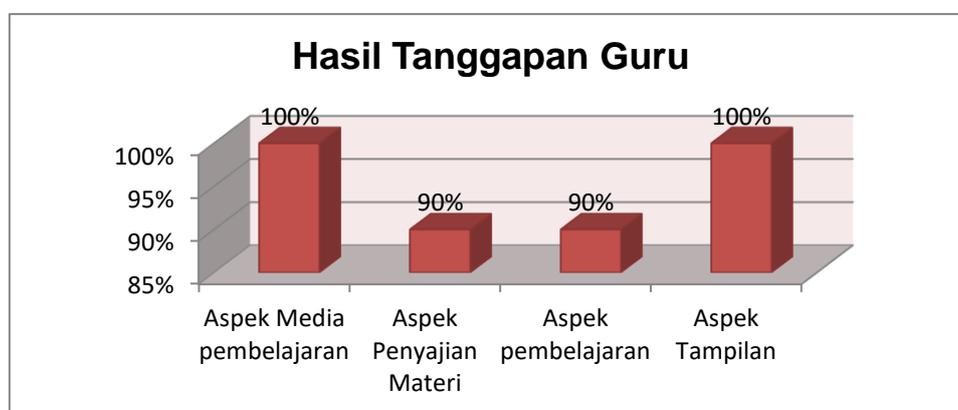
Gambar 4. 9 Rekapitulasi Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Setelah media di validasi oleh validator ahli materi dan media serta telah dilakukan revisi oleh peneliti sesuai saran dan komentar validator, selanjutnya media diujikan kepada dua pengguna antara lain tanggapan dan respon dari guru maupun siswa.

Angket tanggapan dan respon guru diberikan pada saat uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan media melalui tanggapan dan masukan guru terhadap penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint*. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengoperasikan media komik berbasis multimedia *powerpoint* dengan satu tahapan langsung di SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang bersama Ibu Juli Handayani, S.Pd pada hari Rabu, 26 Juli 2023. Hasil penilaian dan tanggapan guru terhadap penggunaan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Tanggapan Guru

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
1.	Media Pembelajaran	100%	Sangat Praktis
2.	Penyajian Materi	90%	Sangat Praktis
3.	Pembelajaran	90%	Sangat Praktis
4.	Bahasa	100%	Sangat Praktis
Jumlah		95%	Sangat Praktis



Gambar 4. 10 Hasil Tanggapan Guru

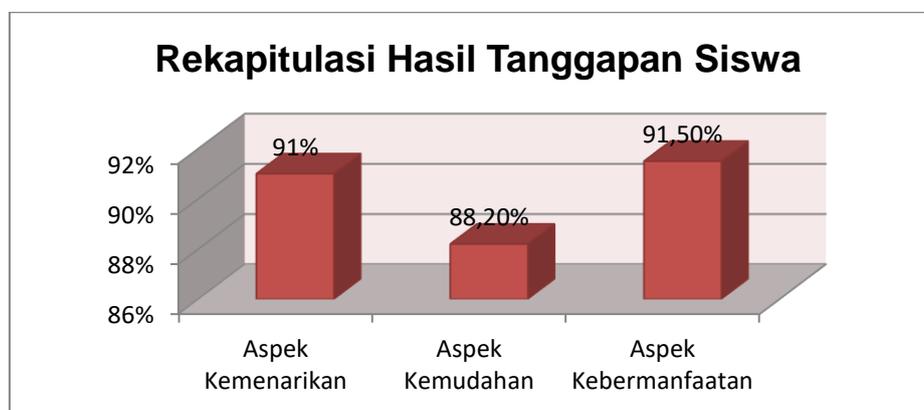
Gambar tersebut merupakan hasil dari tanggapan guru terhadap penggunaan media berbasis multimedia *powerpoint* pada setiap aspek. Aspek media pembelajaran mendapatkan skor 15 dengan persentase skor 100% termasuk kategori “Sangat Layak”,

aspek penyajian materi memperoleh skor 18 dengan persentase skor 90% termasuk kategori “Sangat Praktis”, aspek pembelajaran memperoleh skor 9 dengan persentase skor 90% termasuk kategori “Sangat Praktis”, dan aspek bahasa memperoleh skor 15 dengan skor 100% termasuk kategori “Sangat Praktis”. Hasil rata-rata dari setiap aspek media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* mendapatkan hasil skor 57 dengan persentase skor 95% termasuk kategori “Sangat Praktis”.

Angket tanggapan dan respon siswa diberikan pada saat uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan terhadap penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint*. Angket diberikan kepada siswa yang berjumlah 30 siswa kelas IV-B SD Swasta Nasional Sidodadi-R pada tanggal 26 Juli 2023. Hasil tanggapan siswa terhadap penggunaan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
1.	Kemenarikan	96,2%	Sangat Praktis
2.	Kemudahan	93,7%	Sangat Praktis
3.	Kebermanfaatan	94,8%	Sangat Praktis
Jumlah		94,8%	Sangat Praktis



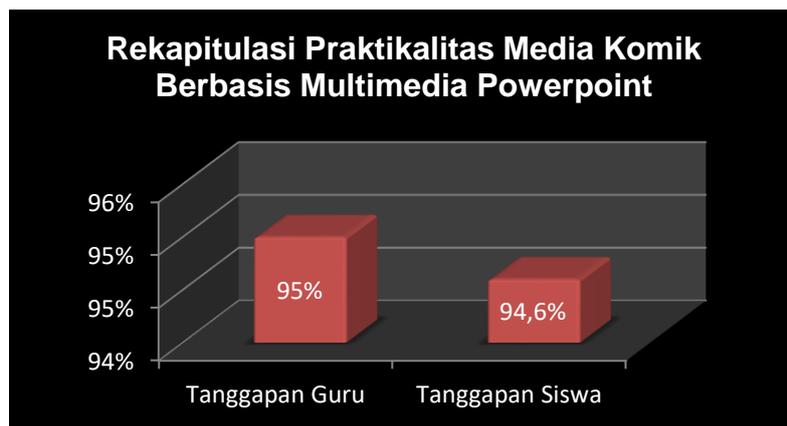
Gambar 4. 11 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa

Gambar tersebut merupakan hasil dari tanggapan siswa terhadap penggunaan media berbasis multimedia *powerpoint* pada setiap aspek. Aspek media pembelajaran mendapatkan skor 433 dengan persentase skor 96,2% termasuk kategori “Sangat Sangat Praktis”, aspek penyajian materi memperoleh skor 422 dengan persentase skor 93,7% termasuk kategori “Sangat Praktis”, dan aspek pembelajaran memperoleh skor 568 dengan persentase skor 94,6% termasuk kategori “Sangat Praktis”. Hasil rata-rata dari setiap aspek media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* mendapatkan hasil skor 1.423 dengan persentase skor 94,6% termasuk kategori “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil penilaian tanggapan guru dan siswa dalam segi praktikalitas penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint* memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil penilaian tanggapan guru memperoleh persentase 95% dan tanggapan siswa memperoleh persentase 94,6%. Maka hasil rata-rata penilaian tanggapan guru dan siswa memperoleh persentase 94,8% termasuk kategori “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan dalam segi praktikalitas penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh para responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Rekapitulasi Praktikalitas Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint

No.	Validator	Persentase	Keterangan
1.	Tanggapan Guru	95%	Sangat Praktis
2.	Tanggapan Siswa	94,6%	Sangat Praktis
Total		94,8%	Sangat Praktis



Gambar 4. 12 Rekapitulasi Praktikalitas Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Analisis data tes dilakukan dengan menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda tes. Uji tes dilakukan kepada kelas setelahnya yaitu kelas V-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang yang berjumlah 26 siswa dengan jumlah soal 25 soal berbentuk pilihan berganda.

Uji validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya tes hasil belajar siswa. Proses validitas dengan melakukan uji coba ke siswa yang sebelumnya telah mempelajari mengenai suku budaya dan agama di Negeriku pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-1. Hasil validitas dari 25 soal diketahui bahwa sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen tes. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 maka instrumen tes dinyatakan “reliabel”. Sedangkan jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,70 maka instrumen tes dinyatakan “tidak reliabel”. Hasil uji reliabilitas secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Tes

Butir Soal	Nilai Ketetapan	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Simpulan	Kriteria
25	0,70	0,8229	Reliabel	Sangat Tinggi

Berdasarkan perhitungan reliabilitas instrumen tes tersebut, maka mendapatkan hasil 0,8229 yang menurut dasar pengambilan keputusan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tes dinyatakan “Reliabel” dengan kriteria “Sangat Tinggi”.

Uji taraf kesukaran tes merupakan penentu keberadaan suatu butir soal apakah sulit, sedang atau mudah. Untuk menguji kesukaran tes tiap butir soal yang telah dilakukan yaitu sebanyak 20 soal dinyatakan valid. Hasil uji kesukaran tes diketahui bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori “sukar” dan 22 butir soal dengan tingkat kategori “sedang”.

Daya beda tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur bagaimana baiknya sebuah soal dalam membedakan tingkat kemampuan siswa. Semakin tinggi daya beda sebuah soal maka semakin baik soal tersebut membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dari siswa yang memiliki kemampuan rendah. Hasil uji beda tes diketahui bahwa terdapat 16 butir soal dengan kategori “baik”, 7 butir soal dengan tingkat kategori “cukup”, 1 butir soal dengan kategori “jelek” dan 1 butir soal dengan kategori “sangat jelek”. Maka secara keseluruhan berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda tes terhadap instrumen tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda dinyatakan 20 soal valid dan reliabel dengan tingkat kesukaran dan daya beda yang baik.

Uji coba produk dilakukan untuk melihat keefektifan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar siswa didapatkan berdasarkan nilai *pre-test* yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint* dan nilai *post-test* yang dilakukan setelah akhir pertemuan pembelajaran menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint*.

Tes yang diberikan sebagai uji coba kepada siswa, sebelumnya telah dilakukan pengujian tes kepada 24 siswa kelas V SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang yang telah mempelajari materi tema 7 subtema 1 Pembelajaran ke-1 dengan menguji validitas tes, uji reliabilitas tes, uji tingkat kesukaran, dan uji pembeda tes. Berdasarkan uji tersebut peneliti mendapatkan hasil yaitu dari 25 soal pilihan ganda dinyatakan 20 soal valid dan reliabel dengan tingkat kesukaran dan daya beda yang baik.

Tes ini dilaksanakan sebelum menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint* (*pre-test*) dan setelah menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint* (*post-test*), karena peneliti ingin mengetahui keefektifan penggunaan media komik berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan bentuk tes berupa pilihan ganda.

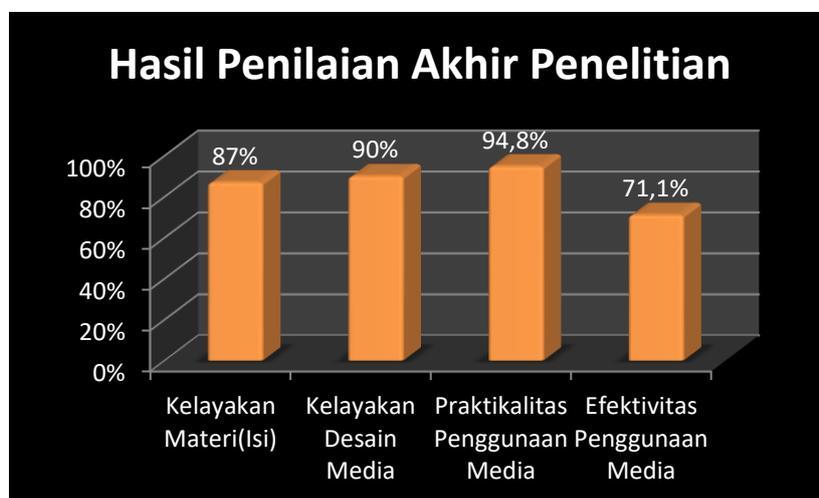
Tes diberikan kepada siswa kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R dengan jumlah subjek 30 siswa terhadap penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint*. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test*

Tindakan	Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa Tuntas	Ketuntasan Belajar
<i>Pre-test</i>	57,8	85	30	11	36%
<i>Post-test</i>	86	100	65	25	83,3%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R yaitu 57,8. Sedangkan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R yaitu 86. Siswa yang mendapat nilai tuntas pada saat *pre-test* sebanyak 11 siswa (36%) dan siswa yang mendapat nilai tuntas pada saat *post-test* sebanyak 25 siswa (83,3%) termasuk kategori "Sangat Efektif". Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R memiliki perbedaan. Hasil penghitungan yang menguatkan bahwa media komik berbasis multimedia *powerpoint* efektif digunakan dalam proses pembelajaran yaitu adanya peningkatan rata-rata kelas yang dihitung dengan N-gain sebesar 71,1%. Peningkatan rata-rata kelas tersebut termasuk dalam kriteria sedang. Berdasarkan temuan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media komik berbasis multimedia *powerpoint* efektif digunakan pada siswa kelas IV tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-1 muatan materi IPA dan Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa. Menurut Arsyad (2014, h. 13) semakin kongkrit media yang digunakan guru dalam pembelajaran maka akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga akan mengakibatkan hasil belajar siswa yang kemungkinan meningkat.

Adapun rangkuman dari semua hasil penelitian dan pengembangan media komik berbasis multimedia *powerpoint* dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4. 13 Rekapitulasi Efektivitas Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Pembahasan

1. Kelayakan Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Hasil uji kelayakan pertama yaitu kelayakan komponen isi materi menurut ahli materi terdapat 14 butir pertanyaan dengan aspek isi materi, penyajian materi, bahasa dan pemanfaatan materi. Penilaian tahap 1 mendapatkan skor 54 dengan persentase skor 77% dengan kategori “layak dengan revisi sesuai saran”. Menurut ahli materi media komik berbasis multimedia *powerpoint* seharusnya lebih memerhatikan penggunaan kata baku pada media komik berbasis multimedia *powerpoint* dengan beberapa perbaikan pada kata “ngga/gak” menjadi kata baku “tidak”. Menurut Afif (2023) penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan fondasi penting dalam menciptakan komunikasi yang efektif, meningkatkan keterampilan berbahasa, mempertahankan identitas budaya, dan persiapan untuk masa depan. Maka dari itu penggunaan Bahasa Indonesia yang baku perlu diperhatikan secara lebih khususnya dalam pembelajaran yang melibatkan siswa dalam praktik belajar. Serta materi IPA yang sedikit pada media komik berbasis multimedia *powerpoint* memerlukan penambahan materi. Berdasarkan muatan materi tema 4 pada kelas 4 hanya ada 2 mata pelajaran bahasa Indonesia dan IPA, maka seharusnya materi IPA perlu adanya penambahan materi pada media komik berbasis multimedia *powerpoint*. Setelah itu peneliti melakukan validasi materi kembali sesuai dengan saran ahli yaitu pada tahap II memperoleh skor 61 dengan persentase skor 87% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Hasil uji kelayakan kedua yaitu kelayakan desain media menurut ahli media terdapat 14 butir pertanyaan dengan aspek tulisan, tampilan dan penyajian. Menurut ahli desain media memberikan masukan untuk memperbaiki tampilan cover dengan mencantumkan kelas, judul dan nama pengarang dan pengenalan tokoh pada media komik berbasis multimedia *powerpoint* agar memiliki tampilan yang lebih menarik dengan adanya penambahan efek *pop op comic*. Hasil kelayakan validasi desain media oleh ahli media mendapatkan skor 63 dengan persentase skor 90% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Dari hasil penilaian validator ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Suyit Ratno, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan dan validator ahli desain media oleh Ibu Reni Ramadhani, S.Kom, M. Kom selaku Dosen Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Medan. Hasil dari penilaian validasi ahli materi dan ahli desain media memperoleh persentase skor akhir 87% dan 90% dengan kualifikasi sangat layak tanpa revisi. Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” oleh Andi Wardana tahun 2018 dengan hasil penelitian antara lain: hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 257 dari skor maksimal 300 dengan persentase 87,87% termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor 167 dari skor maksimal 180 dengan persentase 92,91% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” telah melakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan desain media mendapatkan hasil kategori “Sangat Layak”, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran.

2. Praktikalitas Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Pengukuran kepraktisan penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint* dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian tanggapan dan respon pendidik oleh Ibu Juliani, S.Pd selaku guru kelas IV-A serta peserta didik kelas IV-A pada tanggal 26 Juli 2023. Pada tahap penilaian kepraktisan yang dilakukan terhadap penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint* menggunakan penilaian skala likert. Hasil uji kepraktisan pertama oleh pendidik terdapat 12 butir pertanyaan dengan aspek media pembelajaran, penyajian materi, pembelajaran dan tampilan mendapatkan hasil skor 57 dengan persentase skor 95% termasuk kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji kepraktisan

kedua oleh peserta didik terdapat 10 butir pertanyaan dengan aspek kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatannya memperoleh skor 568 dengan persentase skor 94,6% termasuk kategori “Sangat Praktis”.

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang. Hasil dari penilaian tanggapan dan respon pendidik dan peserta didik memperoleh persentase skor akhir 95% dan 94,6% dengan kualifikasi sangat praktis. Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” oleh Andi Wardana tahun 2018 dengan hasil penelitian antara lain: hasil penilaian pendidik mendapatkan nilai 148 dari skor maksimal 160 dengan persentase 92,59%. Hasil respon peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 557 dari skor maksimal 600 dengan persentase 96,27% termasuk kategori “Sangat Layak” dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI” telah melakukan uji kepraktisan penggunaan media berdasarkan tanggapan guru dan siswa mendapatkan hasil “Sangat Praktis”, sehingga produk yang dikembangkan sangat praktis dan layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam pembelajaran.

3. Efektivitas Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Data hasil belajar siswa didapatkan dari nilai *pre-test* yang diambil sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint* dan nilai *post-test* yang dilakukan setelah akhir pertemuan pembelajaran menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint*. Namun sebelum dilakukannya kegiatan tes, peneliti sebelumnya telah menguji kevalidannya kepada kelas setelahnya yaitu kelas V SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang dengan menguji validitas tes, uji reliabilitas tes, uji tingkat kesukaran, dan uji pembeda tes. Berdasarkan hasil pengujian tes dari 25 soal didapatkan uji validitas sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan 5 soal tidak valid. Uji reliabilitas tes mendapatkan hasil yang lebih besar dari ketetapan 0,70 yaitu sebesar 0,8229 dengan kriteria reliabel sangat tinggi. Tingkat kesukaran tes mendapatkan hasil 22 soal kriteria sedang dan 3 soal dengan kriteria sukar. Sedangkan daya pembeda tes berdasarkan tingkat kemampuan siswa mendapatkan sebanyak 16 soal dinyatakan baik, 7 soal cukup, 1 soal jelek dan 1 soal sangat jelek.

Hasil uji coba efektivitas media komik berbasis multimedia *powerpoint* didapat berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R. Rata-rata nilai *pre-test* siswa yaitu 57,8% dengan siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 11 siswa (36,6%). Rata-rata nilai *post-test* siswa yaitu 86% dengan siswa yang mendapat nilai tuntas sebanyak 25 siswa (83,3%). Sedangkan nilai *N-gain* keseluruhan siswa 21,3 dengan kriteria “tinggi maka didapatkan nilai rata-rata *N-gain* kelas yaitu 71,1% dengan kategori “Efektif”.

Sehingga hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV-A SD Swasta Nasional Sidodadi-R memiliki perbedaan. Keefektifan penggunaan media komik berbasis multimedia *powerpoint* dapat ditentukan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui rumus *N-gain*, dengan menentukan nilai *N-gain* kelas dari keseluruhan siswa mendapatkan hasil rata-rata yaitu 71,1% termasuk kategori “Efektif”. Maka dapat disimpulkan media komik berbasis multimedia *powerpoint* ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang” oleh Musdalifah tahun 2019 menyatakan rata-rata nilai siswa sebelum menerapkan media komik digital mendapat hasil 43%. Sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menerapkan media komik digital mendapatkan

hasil 57% sehingga terdapat selisih peningkatan 14% dengan kesimpulan terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* melalui penggunaan komik digital yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis multimedia *powerpoint* pada tema 7 subtema 1 kelas IV SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang telah dilakukan uji keefektifan penggunaan media berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil meningkat dengan kategori "Sangat Efektif", sehingga produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis multimedia *powerpoint* adalah media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan adanya media tersebut, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan guru dapat dengan mudah dipahami siswa. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, maka media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* layak diaplikasikan kepada siswa dan guru kelas IV-B SD Swasta Nasional Sidodadi-R Deli Serdang. Berdasarkan hasil analisis data angket respon serta tanggapan guru dan siswa sebagai uji praktikalitas, memperoleh persentase akhir 94,8% termasuk kategori "Sangat Praktis" untuk digunakan pada siswa. Sedangkan hasil uji coba dari berdasarkan nilai *N-gain* kelas melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* memperoleh persentase akhir 71,1% termasuk kategori "Efektif". Maka dari kualifikasi tersebut, media komik berbasis multimedia *powerpoint* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, B. (2023, Juni 08). *SMA NEGERI 1 SUKOREJO*. Dipetik Agustus 02, 2023, dari Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar di Lingkungan sekolah.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawati. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Pengawasan Akademik Kepala Sekolah SD Negeri 63 Pekanbaru. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan* , 10 (1), 44-58.
- Emizer. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nugraha, E. A., Yulianti, D., & Khanafiyah, S. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal* , II, 61-68.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika* , 7 (2), 112-117.
- Nurkencana, W., & Sunartana. (2012). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa. *Misykat* , III (01), 171-187.
- Punaji, S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2012). *Media Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.