

## Pengembangan Media Komik Berbasis Powerpoint Pada Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup Siswa Kelas III SD

I Wayan Sumerta Yoga<sup>1</sup>, I Komang Ngurah Wiyasa<sup>2</sup>, D.B. Kt. Ngr. Semara Putra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [iwayansumertayoga69@gmail.com](mailto:iwayansumertayoga69@gmail.com)<sup>1</sup>, [ngrh.wiyasa@undiksha.ac.id](mailto:ngrh.wiyasa@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [semara.putra@undiksha.ac.id](mailto:semara.putra@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh dasar permasalahan yang terdapat pada proses kegiatan pembelajaran, khususnya pada media yang digunakan saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui rancang bangun dan validitas media komik berbasis *powerpoint* pada Subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup khususnya pada pembelajaran 1. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara dan metode kuesioner. Analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data memperoleh hasil sebagai berikut. Ahli isi muatan pelajaran Tematik memperoleh persentase 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli desain instruksional memperoleh persentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh persentase 94,1% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,05%. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran), hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa produk media komik berbasis *powerpoint* ini layak digunakan pada pembelajaran muatan Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup pada pembelajaran 1 kelas III SD Negeri 1 Keliki.

**Kata Kunci:** *Media Komik, Powerpoint*

### Abstract

This development research is motivated by the basis of problems contained in the learning activity process, especially in the media used during the learning process. The purpose of this study is to determine the design and validity of powerpoint-based comic media in Subtheme 1 of the characteristics of living things, especially in learning 1. The test subjects in this study were lesson content experts, instructional design experts, learning media experts, and grade III elementary school students. This research uses the ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development model. Data were collected using the interview method and the questionnaire method. Data analysis uses quantitative and qualitative descriptive analysis methods. The results of the data analysis obtained the following results. Ahli content of the thematic lesson content obtained a percentage of 97.5% with excellent qualifications, Ahli instructional design obtained a percentage of 90.6% with excellent qualifications, Ahli learning media obtained a percentage of 90% with excellent qualifications, and the results of individual trials obtained a percentage of 94.1% with excellent qualifications and small group trials gaining a percentage of 93.05%. Based on the results of product test data analysis by experts (lesson content experts, instructional design experts, learning media experts), the results of individual trials and small group trials can be concluded that this powerpoint-based comic media product is suitable for use in content learning Theme 1 Growth and Development of Living Beings, Subtheme 1 Characteristics of Living Beings in learning 1 class III SD Negeri 1 Keliki.

**Keywords:** *Comic Media, Powerpoint*.

### PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman pembelajaran mengalami banyak perubahan yang awalnya dilakukan dengan tatap muka hingga pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi. dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di abad ke-21 ini dunia pendidikan mengalami perubahan mulai dari penerapannya yang awalnya dengan tatap muka menjadi belajar daring dikarenakan pandemi virus Covid-19 masih melanda Indonesia. Hal ini juga berdampak pada sarana dan prasarana yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran harus tetap mengedepankan komponen pendidikan meliputi peserta didik, pendidik (guru), tujuan pembelajaran, isi (materi), metode dan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Di dalam kegiatan pembelajaran media diperlukan sebagai alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru ke siswa (Rahmi, Budiman, & Widyaningrum 2019). Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Supriyono, 2018). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam kurikulum 2013 ini, menggunakan pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik (Hidayah, 2015). Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna. Dalam Kemendikbud (2013:192-193) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik/terpadu/tematik integratif menggunakan tema dalam 1 tema terdiri dari beberapa subtema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup pembelajaran 1 di kelas III yang membahas tentang ciri-ciri makhluk hidup di sekitar siswa yang dipadukan dengan mata pelajaran sebagai berikut, (Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP) dengan tujuan membuat pengalaman belajar siswa lebih bermakna dalam memahami konsep yang harus diketahuinya. Dengan demikian pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat mendukung sesuai dengan perkembangan siswa. Pada pembelajaran tematik materi yang terdapat pada buku sangat minim khususnya materi ciri-ciri makhluk hidup yang seharusnya dijabarkan dengan lebih banyak penjelasan. Untuk menanggapi kekurangan tersebut harus dikembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan materi yang dibahas dengan pemanfaatan perkembangan teknologi di era modern seperti sekarang ini.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat mengikuti Program Asistensi Mengajar tanggal 10 Oktober 2021 dengan guru wali kelas III yang bernama Ni Wayan Warsi S.Pd di Sekolah Dasar Negeri 1 Keliki ditemukan permasalahan sebagai berikut. 1) Pada saat kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah masih monoton dan tidak menarik bagi siswa, hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, apalagi kegiatan belajar dilakukan secara daring. 2) Pada saat kegiatan belajar

mengajar guru hanya memanfaatkan sarana penunjang pembelajaran seadanya seperti buku siswa dan dalam menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah saja hal ini yang membuat kegiatan belajar kurang bervariasi dan efektif. 3) Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. 4) Materi pembelajaran yang terdapat pada buku siswa kurang sedikit dan terbatas. 5) Siswa mudah bosan dan kurang termotivasi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dalam keterbatasan materi buku siswa kelas III Tema 1 Subtema 1 materi Ciri-ciri Makhluk Hidup merupakan materi yang menjelaskan tentang makhluk hidup dan keanekaragaman keunikannya serta jenis-jenis makhluk itu sendiri dan cara berkembangnya hingga proses adaptasi dalam lingkungannya. Makhluk hidup sendiri memiliki banyak ciri-ciri dan manfaatnya pada kehidupan di dunia ini. Dengan mempelajari ciri-ciri makhluk hidup diharapkan siswa dapat memahami berbagai perkembangan dan jenis dari makhluk hidup, jika siswa belajar ciri-ciri makhluk hidup di lingkungan sekitar itu akan memakan waktu yang cukup lama dan kurang efektif apalagi dalam keadaan pandemi virus corona atau Covid-19. Pada kegiatan belajar siswa harus mendapatkan bimbingan dalam mempelajari sebuah ilmu harus di dampingi oleh guru agar meminimalisir kesalahan dalam mengembangkan pengetahuannya. Oleh karena itu materi subtema ciri-ciri makhluk hidup dapat diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran agar disamping menarik minat siswa juga efisien terhadap waktu dan memperjelas sebuah materi yang di bahas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan mudah di pahami agar terciptanya kegiatan belajar yang aktif dan tidak membosankan. Dengan ini diharapkan siswa termotivasi dalam mengembangkan pengetahuannya melalui proses pembelajaran yang diberikan di kelas.

Dalam pengembangan sebuah media harus memperhatikan komponen-komponen sebagai berikut; maksud dan tujuan serta sasaran yang ingin di targetkan, media harus sesuai dengan materi pada pembelajaran yang dilakukan, menuliskan naskah dan langkah-langkah dalam pembuatan media seperti isi dan desain, merevisi media sehingga tingkat kesalahan dapat di minimalisir, dan mengembangkan alat ukur keberhasilan media itu sendiri. Pengukuran sendiri dilakukan berdasarkan validasi para ahli dan uji perorangan maupun kelompok agar terciptanya media yang layak digunakan.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan berupa Komik pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Pembelajaran 1 dengan menggunakan *microsoft powerpoint* yang berisikan gambar-gambar dan kata-kata yang menarik serta alur cerita yang singkat padat dan jelas dalam tampilannya sehingga membuat siswa lebih mudah memahami tentang ciri-ciri makhluk hidup. Dengan ini diharapkan siswa mampu menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup dan membedakannya dengan makhluk tidak hidup, menjelaskan ciri-ciri tumbuhan dengan benar, menjelaskan jenis-jenis hewan dengan benar, menjelaskan persamaan tumbuhan dan hewan dengan benar, dan menjelaskan ekosistem dari makhluk hidup dengan benar. Makhluk hidup sendiri dibagi menjadi 3 macam yakni: hewan, tumbuhan, dan manusia. Selain itu juga media ini disesuaikan dengan mata pelajaran yang terdapat pada Subtema Ciri-ciri Makhluk Hidup pada buku siswa khususnya pembelajaran 1 seperti (Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP) keunggulan dari media ini yaitu: meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran, meningkatkan kecakapan siswa dalam mengeluarkan pendapatnya dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berdiskusi dan memecahkan suatu masalah. Media ini sangat mudah dibawa dan digunakan kapanpun dan dimanapun hal ini dikarenakan bentuk media berupa file *powerpoint* sehingga dapat dibuka melalui handphone maupun komputer.

*PowerPoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft* dan merupakan salah satu program berbasis multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. yang digunakan khusus sebagai sarana persentasi. *Powerpoint* sendiri sangat bagus digunakan sebagai alat dalam membuat media pembelajaran dengan segala kemudahan yang ditawarkan. Berikut opsi yang dimiliki *Microsoft office power point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media, seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan grafik, serta animasi (Studi et al., 2021).

Pengembangan media komik berbasis *powerpoint* ini sangat cocok diterapkan dalam situasi pandemi Covid-19 khususnya pada kegiatan belajar mengajar baik secara daring maupun tatap muka dikarenakan media yang mudah diaplikasikan dan tidak banyak mengeluarkan biaya dalam pembuatannya. Penelitian ini didukung dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Sri Ayu Cahya Pinatih (2021) yaitu

pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA memperoleh hasil persentase 90,8% dengan kategori sangat layak.

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk atau media pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi para ahli yaitu ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa kelas III SD yang berjumlah 9 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Keliki.

Ada 2 jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada penelitian ini data kualitatif di dapat berdasarkan hasil wawancara, saran dan komentar dari subjek penelitian (validator, ahli isi media, serta siswa) yang memberikan tanggapannya terhadap media yang dikembangkan. Data tersebut dapat berupa angka atau skor dan biasanya diperoleh dengan menggunakan alat pengumpul data yang jawabannya berupa rentang skor atau pertanyaan yang diberi bobot. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui angket/kuesioner. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan sesuai kondisi tempat penelitian guna mengumpulkan informasi yang akan dijadikan bahan dalam menemukan permasalahan dan menyusun cara menyelesaikannya secara sistematis. Metode Wawancara adalah suatu teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada si narasumber atau responden untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono 2015: 194). Dengan tujuan untuk menentukan hasil dari sebuah penelitian yang dikembangkan. Pada penelitian ini responden yang menjadi sasaran yaitu para ahli materi, ahli media, dan siswa. Angket atau Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung maupun tidak langsung pada responden untuk dijawabnya (Sugiyono2015:199). Dengan tujuan memperoleh sebuah hasil pada penelitian yang dikembangkan. Pada penelitian ini responden yang menjadi sasaran yaitu para ahli materi, ahli media, ahli desain, dan siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Dalam pengembangan media komik berbasis *powerpoint* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran 1 dikembangkan dengan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini sangat baik digunakan dalam mengembangkan media komik karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam membuat sebuah produk.

Pengembangan media komik ini didasari oleh permasalahan yang dihadapi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar secara daring dikarenakan situasi pandemi Covid-19. Disamping itu juga media ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa agar lebih jelas memahami suatu hal yang dibelajarkan dan efisien terhadap waktu. Media ini sangat mudah digunakan karena media berbentuk *file powerpoint* yang dapat dibuka melalui laptop/komputer dan Handphone (HP). Maka dari itu media ini diharapkan sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu meningkatkan motivasi siswa saat belajar.

Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa di SD Negeri 1 Keliki dengan melakukan wawancara dengan guru kelas III. Berdasarkan wawancara tersebut mendapatkan sebuah informasi bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar secara daring guru hanya memberikan materi dengan menggunakan buku dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran. Maka dari itu peneliti berinisiatif dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karaktersistik kelas III yang tergolong ke dalam kelas rendah, media yang dirasa cocok adalah media yang memiliki banyak gambar dan warna yang menarik serta siswa di kelas rendah harus memantapkan literasi membacanya. Maka dari itu peneliti memilih media yang dikembangkan adalah komik yang dapat digunakan pada situasi belajar daring.

Tahap perancangan dilakukan untuk menentukan desain dari media agar semenarik mungkin dan menentukan alat yang akan digunakan dalam mendesain media komik. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran komik ini adalah *powerpoint* karena memiliki fitur yang lengkap dan

bagus dalam mengembangkan sesuatu yang bersifat menjelaskan informasi serta aplikasi ini sangat mudah di gunakan oleh guru maupun siswa. dalam perancangan ini media yang didesain akan memiliki komposisi warna yang menarik, gambar yang jelas, teks percakapan yang jelas dan mudah dipahami. Tidak hanya itu peneliti juga menentukan *flowchart* dan *storyboard* pada media komik yang akan dikembangkan.

Tahap pengembangan menyiapkan materi dan mengumpulkan berbagai sumber gambar yang akan digunakan dalam mengembangkan media komik ini. Setelah itu media dikembangkan dengan sarana dan rancangan yang telah disiapkan. Lalu media dikembangkan dengan aplikasi *powerpoint*, setelah itu hasil akhirnya berupa *file powerpoint*.

Tahap implemenatasi dilakukan untuk mengetahui respon dari siswa baik dari segi kemenarikan dan kelayakan media pembelajaran komik yang dikembangkan. Dalam pengujian respon siswa dilakukan dengan uji perorangan dan kelompok kecil menggunakan kuesioner atau angket dikarenakan situasi pandemi covid-19. Sebelum media di berikan kepada siswa, terlebih dahulu media harus melewati beberapa tahapan yang dilakukan oleh validator yang melakukan pengujian terhadap media, dalam pengujian dilakukan oleh ahli isi atau materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan setelah produk diujicobakan kepada subjek. Tujuan dari tahap ini adalah untuk meninjau kembali media yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh subjek yang digunakan dalam acuan dalam perbaikan media agar terciptanya media yang sempurna dan optimal pada saat digunakan.

## **PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil validitas media komik berbasis *powerpoint* meliputi hasil *review* dari ahli isi atau materi, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, dan uji coba produk meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Hasil *review* ahli isi mata pelajaran terhadap media komik mendapatkan skor persentase kelayakan sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik. Dalam penilaian ini ditentukan oleh 3 aspek yang dinilai yaitu kurikulum, materi, dan bahasa. Pada aspek kurikulum kompetensi dasar dan indikator sudah jelas sesuai dengan kurikulum 2013. Pada aspek materi sudah mencakup keseluruhan yang dibahas dan sudah bersifat tematik dengan penjelasan yang baik dan sudah sesuai dengan pembelajaran yang dipilih. Pada aspek bahasa menurut ahli isi sudah baik sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang dimana bahasa yang baik adalah bahasa yang mudah dimengerti dan diahmi. Dari 3 aspek yang telah dinilai oleh ahli isi sudah masuk ke dalam kategori baik. Adapun saran dan komentar ahli isi yang digunakan sebagai perbaikan yang digunakan untuk mengarahkan agar materi yang ada pada komik menjadi lebih baik dan mengarah pada penyempurnaan terhadap media pembelajaran komik. Berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik sangat layak digunakan pada proses pembelajaran dan materi yang ada pada media sudah disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dengan ini media pembelajaran komik dapat membantu siswa pada saat kegiatan pembelajaran.

Hasil *review* ahli desain pembelajaran pada media komik mendapatkan skor persentase kelayakan sebesar 90,6% dengan kualifikasi sangat baik. Pada penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran meliputi aspek tujuan, aspek strategi, dan aspek evaluasi. Pada aspek tujuan dalam media pembelajara komik sudah dengan tujuan pembeajaran yang ada pada indikator pencapaian kompetensi. Pada aspek strategi tahapan pembelajaran yang ada pada media sudah sesuai dengan materi, contoh, soal evaluasi, dan rangkuman. Pada aspek evaluasi pada media komik sudah jelas dan dari segi penugasan sudah menggunakan soal yang sesuai dengan isi pada media. Adapun saran dan masukan dari ahli desain yang dijadikan sebagai perbaikan dalam penyempurnaan media. Berdasarkan saran dan masukan media telah direvisi sesuai dengan arahan yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran media komik sangat layak digunakan dalam membntu pada saat kegiatan pembelajaran.

Hasil *review* ahli media pembelajaran pada media komik dengan persentase kelayakan sebesar 90% termasuk pada kualifikasi sangat baik. Ini dinilai dari beberapa aspek yang meliputi warna, gambar, kemenarikan, dan kemudahan dalam penggunaan. Dari semua aspek tersebut sudah termasuk kedalam kategori buik. Dari hal tersebut media sudah sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dalam bobot skor penilaian media memperoleh bobot di angka 4 dan 3 yang berarti media sudah baik. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam penyempurnaan media komik. Berdasarkan saran dan masukan yang sudah diberikan selanjutnya media

direvisi agar merujuk ke arah sempurna dan optimal. berdasarkan pemaparan tersebut media dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah produk melewati tahap pengujian yang dilakukan oleh ahli, selanjutnya produk di uji cobakan kepada siswa. dalam pengujian ini meliputi uji perorangan dan uji kelompok kecil. hasil dari uji perorangan yang terdiri dari 3 orang siswa mendapatkan skor persentase sebesar 94,1% berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji kelompok kecil yang telah dilakukan dalam pengujian produk mendapatkan persentase sebesar 93,05% yang berada pada rentang kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan media berdampak positif saat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu pada saat kegiatan pembelajaran secara daring, beberapa siswa mengungkapkan bahwa dengan media komik ini membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring.

## SIMPULAN

Hasil analisis data memperoleh hasil sebagai berikut. Ahli isi muatan pelajaran Tematik memperoleh persentase 97.5% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli desain instruksional memperoleh persentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh persentase 94,1% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,05%. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran), hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa produk media komik berbasis *powerpoint* ini layak digunakan pada pembelajaran muatan Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup pada pembelajaran 1 kelas III SD Negeri 1 Keliki.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media.
- Agung, A.A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amalia, R., Hendriana, B., & Vinayastri, A. (2021). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Mengurangi Bullying pada Siswa Anak Usia Dini. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2392–2401.
- Anak Agung Gede Agung, dkk, 2018. (2018). *Pengembangan Lks Berbasis Inkuiri Terbimbing Mata Pelajaran Ipa Di Sd Negeri 4 Kampung Baru Jurusan Teknologi Pendidikan*. 6, 233–244.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Asfihani, K. (2019). Komik Strip Untuk Media Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 58. <https://doi.org/10.30659/pendas.6.2.58-67>  
<https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html>
- Boangmanalu, D., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2018). Pengembangan Media Komik Dengan Model Hannafin Dan Peck Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017 / 2018 Jurusan Teknologi Pendidikan. *Teknolog Pendidikan haruslah membantu guru dalam pembuatan contoh Media Presentasi ( PPT ), Vid. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6, 170–179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20288>
- Darmayanti, N. K. D., & Abadi, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 170–179. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32481>
- Febriani. (2022). *Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya*. 8(1), 8–15.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Habibah, A. (2021). *Pengembangan bahan ajar komik siswa di kelas 3 pada tema 2 sdn tlogo 02 blitar*. 6(2), 1–

- Hariyani, Y. (2018). *Peran Penting Psikologis Terhadap Peserta Didik Sd Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu*. 2(2), 70–76.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2, 33–49.
- Iskandar, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 237–246.
- Koyan, I. W. (2007). *Assesmen dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–28.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Martina, K., Tegeh, I. M., & Sukmana, I. W. Iliya Y. (2018). Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Sekar. *JurnalEdutechUndiksha*, 6(2), 245–255. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20309>
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustina, A. G. T. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 140.
- Misbah, D., Surya, M., & Maskur. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Power Point Model Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Mata Pelajaran Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(September), 404–417.
- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 Sd., 5(2), 124–132. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1354>
- Payadnyana, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Penerbit Deepublish.
- Pinatih2021, C. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Pramana, T. C. (2016). Pengembangan Media Komik sebagai bahan Ajar IPA materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SD negeri Pondowoharjo Sleman. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 3(2), 11.
- Prof. Dr. I Wayan Koyan, M. P. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rini Kristiantari, M. (2015). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 460–470. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i2.4462>
- Saputri, S. M. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry Ips Kelas Iv. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 29–38. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i3.24582>
- Sedana Putra, I. G. A., & Semara Putra, D. K. N. (2021). Komik Pendidikan Berorientasi Children Learning in Science Pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32434>
- Studi, J., Pendidikan, I., Pembelajaran, V., Training, H., Negeri, U. S. M. P., Training, H., Pembelajaran, V., & Training, H. (2021). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Dan Filmora Melalui In House Training Efforts To Improve Teacher Skills In The Preparation Of Power Point And Filmora-Based Learning Videos Uptd SMP Negeri 1 Soca*. 4.
- Suastika, I. K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia*. 3(4), 342–346.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan Berbicara soal kualitas pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas . Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa . Guru mempunyai. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
- Syarah. (2018). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud> Volume 12 Edisi 2 November 2018. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 311–320.

- Trisiana, 2020. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*,10(2),31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Tegeh, I. M. dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Susetyo Andri Wibowo 1, Henny Dewi Koeswanti2. *Jurnal Basicedu*,5(6),5100–5111. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1600>
- Widya Ariesta, F., & Novi Kusumayati, E. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 1).
- Widyaningsih, N. P. A., & Ganing, I. N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32534>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>