

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses maupun hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ialah menghasilkan media pembelajaran IPAS berbasis media komik pada materi keberagaman budaya Indonesia di SD Negeri 105273 Helvetia kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. Dalam pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis media komik, Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut: Analisis (Analysis, Desain (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

4.1.1 Analysis (Tahapan Analisis)

Analysis (Analisis) merupakan Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahapan analisis dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, serta analisis kurikulum dan materi. Adapun hasil analisis yang akan dibahas sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan wawancara pada tanggal 12 Desember 2023. Analisis kebutuhan merupakan Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran IPAS

berbasis media komik .Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara guru kelas IV di SD Negeri 105273 Helvetia yaitu Ibu Juliana Simanjuntak,S.Pd.Hasil wawancara tersebut dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis media komik pada materi keberagaman budaya Indonesia .dari wawancara analisis kebutuhan guru yang dilakukan maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Apa saja metode pembelajaran yang ibu pakai disaat proses pembelajaran?	Metode yang biasa saya pakai metode ceramah dan tanya jawab kepada siswa
2.	Bagaimana ibu menerapkan metode pembelajaran disaat proses pembelajaran?	Metode yang biasa setelah tanya jawab saya memberikan siswa untuk mengerjakan tugas.
3.	Apa saja yang menjadi hambatan ibu disaat proses pembelajaran?	Hambatannya kadang siswa merasa bosan saat pembelajaran.
4.	Apa solusi yang ibu dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut?	Solusinya biasanya saya melakukan break atau istirahat sebentar untuk siswa.
5.	Apakah dalam proses pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran khususnya di pembelajaran IPAS?	Saya minim penggunaan media pembelajaran paling Cuma menggunakan media yang biasa berupa buku pembelajaran saja.
6.	Bagaimana tanggapan siswa saat proses pembelajaran ibu hanya menggunakan media buku saja untuk pembelajaran IPAS?	Tanggapan siswa kurang baik ,siswa cenderung lebih cepat bosan dan tidak kondusif saat pembelajaran.
7.	Menurut pendapat ibu apa yang membedakan proses pembelajaran	Yang saya tanggap sehari-hari ,jika tidak menggunakan media siswa

	menggunakan media pembelajaran dengan tidak menggunakan media ?	cenderung bosen,mungkin kalau ada medianya siswa akan aktif saat proses pembelajaran.
8.	Menurut pendapat ibu apakah media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya di pembelajaran IPAS ?	Seharusnya Sangat efektif karena pembelajaran IPAS sangat penting menggunakan media
9.	Apakah ibu sebelumnya pernah menggunakan media komik IPAS sebagai media pembelajaran?	Saya belum pernah menggunakan media komik pada pembelajaran ipas
10.	Apa yang ibu harapkan dengan adanya media pembelajaran itu ?	Yang saya harapkan yaitu dengan adanya media yang baru tentunya akan menambah antusias belajar siswa dan siswa dapat memahaminya dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia yang telah dilaksanakan peneliti menarik kesimpulan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada peserta didik guru juga minim penggunaan media pembelajaran serta pembelajaran hanya berpaku pada buku yang disediakan oleh pemerintah.hal ini berdampak kepada siswa yang mudah merasa jenuh dan bosen karena kurang keterlibatan yang membuat siswa cenderung bosen dalam pembelajaran..Untuk menghadapi beberapa kendala saat kegiatan pembelajaran perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran menyenangkan dengan itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik IPAS.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis Kebutuhan Peserta didik dilakukan dengan mengalisis permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran maupun mengenai perangkat media

pembelajaran yang digunakan .analisis dilakukan dengan mewawancara guru kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia.Instrument wawancara berisi 10 butir pertanyaan.Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV didapatkan informasi bahwa peserta didik masih menggunakan media buku paket dari pemerintah untuk pembelajaran dan guru minim menggunakan media pembelajaran membuat siswa cenderung bosan.

Berdasarkan hasil pengamatan mengenai karakteristik peserta didik kelas IV SD tersebut dalam pembelajaran ,maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran komik karena media komik ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik .media pembelajaran komik memiliki kelebihan dengan ukurannya yang sedang sehingga diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.Media Komik ini juga memungkinkan peserta didik dan guru dapat melihat gambar-gambar yang menarik secara Bersama-sama maka pembelajaran yang berlangsung lebih bervariasi.

c. Analisis Perangkat Pembelajaran

Analisis perangkat pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 105273 Helvetia merupakan Modul ajar yang digunakan guru.Berdasarkan kegiatan analisis yang telah dilaksanakan ,Modul yang digunakan oleh guru merupakan modul yang dibuat oleh sendiri oleh guru kelas IV di SD Negeri 105273 Helvetia yang telah dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok dan tujuan pembelajaran tertentu yang mengacu pada Modul.Modul yang dijadikan guru sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menuliskan identitas penyusunan Modul secara teratur ,perumusan tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan terget capai peserta didik dan keseluruhan aspek yang terdapat di dalam modul sudah lengkap dan baik..

d. Analisis Materi dan Kurikulum

Analisis materi dan kurikulum dilakukan pada tanggal 31 Mei 2022 di SD Negeri 105273 Helvetia Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang yang merupakan sekolah tempat peneliti. Di sekolah ini menggunakan kurikulum merdeka, dimana kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengutamakan mewujudkan merdeka belajar dan merdeka mengajar harus mengutamakan adanya kolaborasi. Hal ini dikarenakan kurikulum merdeka bersifat konten, bersifat karakter, dan menanamkan nilai-nilai profil pelajar Pancasila dalam setiap prosesnya. SD Negeri 105273 Helvetia Kecamatan Sunggal sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan baik, dimana dapat terlihat melalui pengamatan secara langsung siswa mampu menjalankan merdeka belajar dan dapat menanamkan nilai-nilai profil Pancasila. Materi pembelajaran yang diambil sebagai materi dalam penelitian ialah materi keberagaman budaya Indonesia.

4.1.2 Design (Desain /Perancangan)

Tahap desain (perancangan) bertujuan untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran Komik IPAS, mulai dari Langkah pembuatan sketsa, materi pembelajaran serta instrument penilaian dalam pembelajaran. Adapun Langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran Komik IPAS adalah sebagai berikut :

4.1.2.1 Penyusunan Bahan-Bahan Pembelajaran

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah Menyusun bahan-bahan pembelajaran, yaitu merancang modul ajar sesuai dengan kurikulum merdeka Bab 6 topik B kekayaan Budaya Indonesia. Bahan tersebut kemudian dianalisis untuk

kesempurnaan produk yang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah membuat outline yang sesuai dengan komponen-komponen penyusun media pembelajaran Komik IPAS sebagai berikut :

- 1) Sampul depan (cover)
- 2) Pengenalan Karakter Komik
- 3) Petunjuk penggunaan media
- 4) Makna bentuk balon teks

4.1.2.2 Pemilihan Media

Pemilihan media yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah media komik IPAS. Pemilihan media ini dilakukan agar dapat menyesuaikan media yang relevan dengan karakteristik materi pembelajaran dan analisis peserta didik. Hal ini tentunya akan bermanfaat dalam membantu peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

4.1.2.3 Pemilihan format

Pemilihan format yang dilakukan peneliti adalah untuk penyesuaian dengan rancangan isi pembelajaran, pendekatan dalam pembelajaran yang ada di modul ajar, sumber belajar, isi media komik IPAS, sampul depan serta pemilihan desain gambar dalam media pembelajaran komik. Ukuran kertas yang dipilih dalam pembuatan media pembelajaran ini memiliki resolusi 12000px x 2000px lalu kemudian digabungkan menjadi satu agar pembaca mudah membaca komik tersebut. Media ini dirancang dalam bentuk buku dan untuk ukuran tulisan disesuaikan dengan kebutuhan cerita ataupun besaran balon teks dalam cerita.

Sampul depan dalam media pembelajaran dirancang dengan semaksimal mungkin dengan menampilkan tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa agar termotivasi belajar menggunakan buku komik IPAS .Pada bagian isi media pembelajaran komik,peneliti mendesain media pembelajaran dengan penuh warna disertai dengan ilustrasi yang menggambarkan dialog antar tokoh .Penulisan naskah media pembelajaran Komik disesuaikan dengan standar penulisan ejaan yang disempurnakan (EYD).Peneliti menggunakan bentuk ,ukuran serta jenis tulisan yang dapat dibaca dan dilihat peserta didik dengan baik,sehingga peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

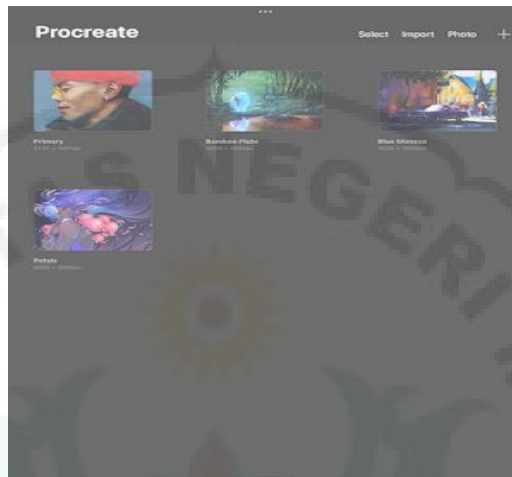
Rancangan produk yang akan dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran komik IPAS ,pada proses pembuatannya menggunakan aplikasi procreate dan aplikasi coral draw x7.Adapun Langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran komik adalah sebagai berikut :

1. Buka laptop/macbook nyalakan dan pastikan laptop/macbook yang digunakan sudah memiliki aplikasi procreate dan aplikasi coral draw x7,jika belum terpasang maka user/pengguna dapat menginstal aplikasi procreate dan aplikasi coral draw x7.



Gambar 4.1 Aplikasi Procreate dan Aplikasi Coral Draw x7

2. Buka aplikasi procreate di macbook ,lalu rancanglah terlebih dahulu karakter pada komik pada buku sketsa untuk dijadikan tokoh dalam cerita komik keberagaman budaya Indonesia.



Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Procreate

3. Kemudian mulailah untuk merancang alur cerita komik keberagaman budaya Indonesia agar alur cerita berjalan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
4. Sesuaikan ukuran kanvas pada aplikasi procreate sesuai dengan kebutuhan dalam perancangan .
5. Kemudian mulailah dengan merancang cover komik keberagaman budaya Indonesia ,pembuatan cover dilakukan secara manual dengan membuat sketsa kasar langsung dalam aplikasi procreate .Isi bagian cover memuat judul ,nama penulis dan gambar pendukung cover.



Gambar 4.3 Cover Komik

6. Membuat pengenalan karakter tokoh yang akan berperan dalam cerita ukuran huruf disesuaikan dengan kebutuhan dalam tahap perancangan. Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran.



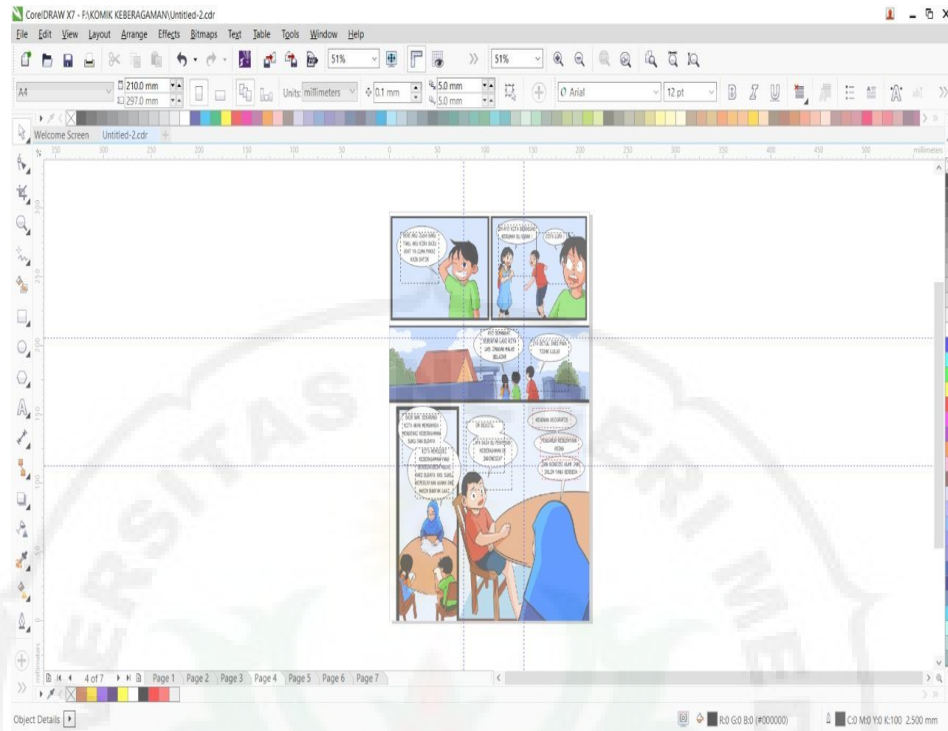
Gambar 4.4 Tokoh dalam Komik

7. Mulailah membuat isi dalam komik tersebut dengan sesuai rancangan yang telah dibuat disketsa.



Gambar 4.5 Sketsa Gambar Komik

8. Setelah membuat sketsa gambar lalu membuka aplikasi corel draw x7 untuk mewarnai sketsa gambar yang telah dibuat.



Gambar 4.6 Proses Perwarnaan Sketsa

9. Rancangan yang terakhir dalam pembuatan Komik adalah merapikan Kembali letak-letak yang kurang rapi.

Dalam tahapan pembuatan komik ada beberapa penjelasan dari pembuatan media pembelajaran ini dapat dijelaskan sabagai berikut :

- 1) Bagian Sampul Depan



Gambar 4.7 Tampilan Sampul Depan

Pada bagian sampul depan, peneliti mendesain sampul depan dengan bantuan aplikasi procreate untuk membuat sketsa gambar dan aplikasi crow draw x7 untuk memberi warna pada sketsa yang di gambar .dalam proses pembuatan desain gambar yang ada disampul depan terlihat gambar guru beserta para sswa yang menggambarkan tokoh-tokoh yang berperan dalam alur cerita komik.

2) Bagian Isi Materi

Pada bagian isi materi, menjelaskan tentang keberagaman budaya Indonesia yang mana materi tersebut menjelaskan bahwa Indonesia kaya akan keberagaman budaya dan di Indonesia banyak sekali kekayaan budaya mulai dari baju adat keberagaman Bahasa ,keberagaman rumah adat dan lainnya .dan menjelaskan bahwa indonesia kaya akan keberagaman.



Gambar 4.8 Isi cerita

4.1.3 Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap kelanjutan dari tahap perancangan yang telah menghasilkan rancangan awal berupa produk awal. Kemudian media akan divalidasi kepada para ahli yaitu terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, validator praktisi Pendidikan dan uji coba produk. Media pembelajaran komik yang telah divalidasi dan telah melalui tahap revisi menentukan layak atau tidaknya digunakan atau diujicobaan ke sekolah hasil pada tahap ini berupa produk yaitu media pembelajaran komik. Pada tahap pengembangan ini merupakan pembuatan produk media pembelajaran komik keberagaman budaya Indonesia.

4.1.3.1 Validasi Media Pembelajaran

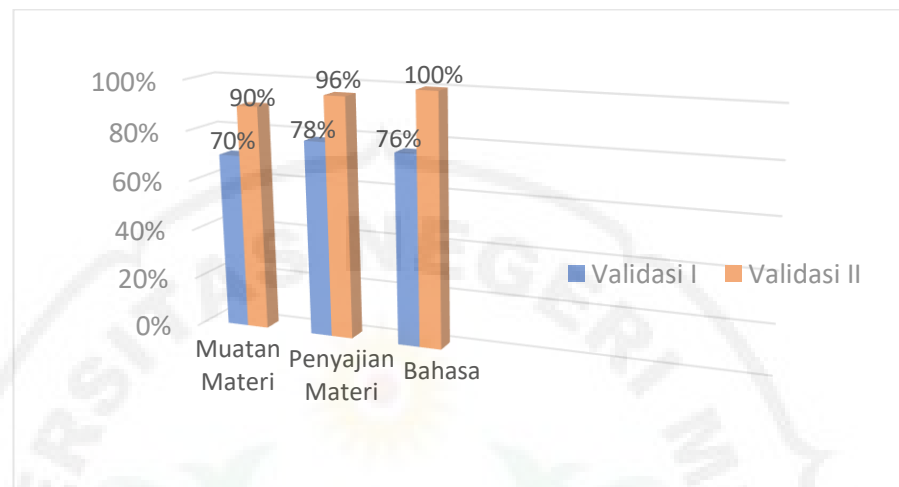
Setelah media komik keberagaman budaya Indonesia dikembangkan, tahap validasi dilaksanakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menilai produk media pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran berupa saran, kritikan, komentar dan masukan yang diberikan validator sebagai dasar dalam perbaikan media pembelajaran. Adapun hasil validasi media pembelajaran yang telah dilakukan sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi ini adalah Ibu Yusra Nasution, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi terkait dengan penilaian materi atau isi yang ada di dalam media

pembelajaran yang dikembangkan. Pada proses validasi, peneliti melakukan 2 kali validasi materi.



Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Komik

Hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ahli materi pada tiap aspek media pembelajaran. Berdasarkan validasi tahap I dapat disimpulkan bahwa ahli materi memberikan skor 76 dengan persentase 76 % memiliki kategori “Layak”. Berdasarkan penilaian tersebut, peneliti mencoba memperbaiki dan menyempurnakan materi-materi yang ada pada media komik keberagaman budaya Indonesia sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi memberikan skor 96 dengan persentase 96% memiliki kategori “Sangat Layak”. Setiap tahap validasi memiliki peningkatan terhadap media yang dikembangkan.

Jumlah butir penilaian terdiri dari 20 pernyataan yang dibagi dalam 3 aspek. Pada validasi tahap I aspek muatan materi yang berjumlah 4 butir memperoleh skor 14, aspek penyajian materi yang berjumlah 11 butir memperoleh skor 43 dan aspek Bahasa yang berjumlah 5 butir memperoleh skor 19. Kemudian pada validasi tahap II mengalami

peningkatan pada tiap-tiap aspek .Aspek muatan materi yang berjumlah 4 butir memperoleh skor 53 dan aspek Bahasa yang berjumlah 5 butir memperoleh skor 25.Total keseluruhan skor validasi tahap II memperoleh skor 96 dengan persentase 96 %.Berdasarkan hal tersebut media komik memiliki kategori “Sangat Layak”.

2) Data Kualitatif Validasi Ahli Materi

Data Kualitatif pada validasi materi dihimpun dari masukan ,kritik,saran dan komentar ahli materi pada media pembelajaran komik keberagaman budaya Indonesia.Berikut ini beberapa hal yang perlu diperbaiki maupun ditambahkan seperti pada tabel dibawah ini “

Tabel 4.2 Penilaian Revisi Media Komik oleh Ahli Materi

No.	Kritik dan Saran	Perbaikan
1.	.Materi harus munculkan budaya Sumatera Utara	Memberi contoh gambar kebudayaan Sumatera Utara
2.	Contoh Kebudayaan Daerah	Memberi contoh gambar kebudayaan daerah
3.	Tujuan Pembelajaran belum lengkap	Menambahkan Tujuan Pembelajaran Secara Detail

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi,dapat diketahui bahwa Tujuan Pembelajaran Harus dilengkapi secara detail ,dan memberikan contoh kebudayaan di Sumatera Utara dan daerah lainnya.hal ini difokuskan untuk menarik perhatian siswa dan membuat siswa semangat dalam belajar .

b. Validasi Ahli Media

1) Data Kuantitatif Validasi Ahli Media

Validator ahli media ini adalah Bapak Arfan Ardiansyah yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan .Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi terkait dengan penilaian desain atau isi yang ada di dalam media pembelajaran yang dikembangkan.Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli media yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel.4.3 Penilaian Kelayakan Media Komik Oleh Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Persentase
1.	Konten atau Isi	15	100%
2.	Desain atau Tampilan	62	95%
3.	Penggunaan dan Penyajian	20	100%
4.	Bahasa	25	100%
TOTAL SKOR		122	
Presentase		97,6%	
Kategori		Sangat Layak	

Tabel diatas merupakan hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh ahli media pada tiap aspek pembelajaran.Hasil validasi pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ahli media memberikan skor 122 dengan persentase 97,6 % .Jumlah butir penilaian terdiri dari 25 pernyataan yang dibagi dalam 4 aspek.Aspek konten atau isi yang berjumlah 3 butir memperoleh skor 15 ,aspek desain atau tampilan yang berjumlah 16 butir memperoleh skor 62 aspek penggunaan dan penyajian yang berjumlah 6

butir memperoleh skor 20 dan aspek Bahasa yang berjumlah 5 butir memperoleh skor 25. Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan kategori kelayakan media, maka media komik memiliki kategori “sangat layak”

2) Data Kualitatif Validasi Ahli Media

Data Kualitatif pada validasi materi dihimpun dari masukan, kritik, saran dan komentar ahli media pada media komik. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperbaiki maupun ditambahkan seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Penilaian Revisi Media Komik oleh Ahli Media

Kritik dan Saran	Perbaikan
 ✚ Pada panel gambar (kiri) Balon ucapan, seharusnya memiliki 'ekor' untuk menunjukkan siapa yang berbicara. ✚ Pada panel gambar kanan atas, arah ekor balon ucapan harusnya	 ✚ Pada panel gambar pada ekor balon ucapan sudah di perbaiki keduanya ✚ Gambar sudah di sesuaikan dengan

diperjelas lagi ditujukan pada karakter mana ✚ Gambar ilustrasi antara panel bagian kiri dan kanan atas masih kurang sesuai. Jika memang Ilustrasi gambar pada panel bagian kanan atas merupakan pengambilan sudut pandang yang diperbesar berkaitan dengan pakaian adat yang diambil dari panel gambar sebelah kiri, harusnya jenis pakaian yang digunakan sesuai	memakai pakaian adat di Indonesia
 ✚ Percakapan antar karakter pada panel 2, berlangsung pada situasi yang ramai atau ditengah kerumunan orang yang sedang melihat karnaval, tetapi mengapa terlihat sepi?	 ✚ Background pada latar sudah di tambahkan dengan menampilkan kerumunan yang sedang melihat karnaval.

	
✚ Arah ekor balon ucapan harusnya diperjelas lagi ditujukan pada karakter mana	✚ Arah ekor ucapan balon sudah ditunjukkan pada karakter yang berbicara
	
✚ Ilustrasi gambar yang menunjukan sikap nasionalisme seharusnya juga menampilkan bendera merah putih atau burung garuda.	✚ Ilustrasi gambar di tambahkan bendera merah putih untuk menunjukan sikap nasionalisme,

 ✚ Narasi keberagaman rumah adat dan pakaian dengan contoh penekanan pada rumah adat harusnya juga menampilkan rumah adat, kecuali narasi dengan contoh penekanan pakaian adat barulah diilustrasikan dengan gambar pakaian adat.	 ✚ Tampilan background sudah ditambahkan dengan gambar rumah adat Sumatera Barat.
---	---

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media terhadap media komik yang dikembangkan ,dapat diketahui bahwa beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki Pada panel gambar (kiri) Balon ucapan, seharusnya memiliki 'ekor' untuk menunjukkan siapa yang berbicara. ,Gambar ilustrasi antara panel bagian kiri dan kanan atas masih kurang sesuai. Jika memang Ilustrasi gambar pada panel bagian kanan atas merupakan pengambilan sudut pandang yang diperbesar berkaitan dengan pakaian adat yang diambil dari panel gambar sebelah kiri, harusnya jenis pakaian yang digunakan sesuai dan semua kritik dan saran dari ahli media sudah peneliti diperbaiki.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melaksanakan revisi oleh ahli materi dan ahli media akan dilanjutkan dengan tahap implementasi dengan melakukan uji coba produk media komik untuk mengetahui keefektifan dari produk yang digunakan di dalam pembelajaran. dalam tahap implementasi yang dilaksanakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia yang berjumlah 21 orang siswa. Berikut kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi .

4.1.4.1 Uji Coba Produk Media Komik Keberagaman Budaya Indonesia

Uji coba produk media komik keberagaman budaya Indonesia dilaksanakan sesuai dengan modul yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap uji coba produk dilaksanakan dengan proses pembelajaran menggunakan media komik keberagaman budaya Indonesia ,dimana siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia belajar dengan pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk mengetahui keefektifan media komik pada pembelajaran siswa di kelas. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti membagikan soal pre-test kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum belajar menggunakan media pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji coba produk dengan belajar menggunakan media komik di kelas, kemudian peneliti membagikan soal post-test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sesudah belajar menggunakan media komik keberagaman budaya Indonesia.

4.1.4.2 Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru Kelas

Dalam penelitian pengembangan ini yang berperan dalam menilai media komik keberagaman budaya Indonesia dari segi praktikalitas. Guru kelas yang

berperan adalah guru kelas IV ,yaitu Ibu Juliana .Praktikalitas dilakukan dengan mengisi angket praktikalitas terkait dengan penilaian penyajian materi/pembelajaran yang ada di dalam media pembelajaran yang dikembangkan,Berikut rekapitulas hasil praktikalitas media komik yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Penilaian Kepraktisan Media Komik Oleh Guru Kelas

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor	Persentase
1.	Konten atau Isi	20	100%
2.	Muatan Materi	20	100%
3.	Pembelajaran	9	90%
4.	Penyajian Materi	22	88%
5.	Bahasa	25	100%
TOTAL SKOR		96	
Presentase		96%	
Kategori		Sangat Praktis	

Tabel diatas merupakan hasil nilai praktikalitas yang telah diisi oleh guru kelas pada tiap aspek media pembelajaran.Hasil penilaian kepraktisan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa guru kelas memberikan skor 96 dengan persentase 96 %.Berikut uraian penilaian oleh ahli media yang dapat disajikan pada diagram dibawah ini.

Jumlah butir penilaian terdiri dari 20 pernyataan yang dibagi dalam 5 aspek .Aspek konten atau isi yang berjumlah 4 butir memperoleh skor 20 aspek muatan materi yang berjumlah 4 butir memperoleh skor 20 ,aspek pembelajaran yang

berjumlah 2 butir memperoleh skor 9 ,aspek penyajian materi yang berjumlah 5 butir memperoleh skor 22 dan aspek Bahasa yang berjumlah 5 butir memperoleh skor 25 .Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan kategori kepraktisan media,maka media komik memiliki kategori sangat praktis

4.1.4.3 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Pada tahap implementasi ini dengan melihat keefektifan media komik keberagaman budaya Indonesia melalui peningkatan dari pemberian hasil tes belajar berupa pre-test dan post-test .Tes hasil belajar yang dilakukan berupa pre-test yang dimana siswa mengerjakan 15 butir soal pilihan ganda yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran dan post -test diberikan sesudah siswa selesai belajar menggunakan media pembelajaran.Adapun uraian hasil pre-test dan post test siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Pretest dan Post-Test Siswa Kelas IV

No.	Responden	Nilai Pre-Test	Keterangan	Nilai Post-Test	Keterangan
1.	S1	47	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2.	S2	47	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3.	S3	53	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4.	S4	60	Tidak Tuntas	93	Tuntas
5.	S5	47	Tidak Tuntas	80	Tuntas
6.	S6	67	Tidak Tuntas	100	Tuntas
7.	S7	67	Tidak Tuntas	93	Tuntas
8.	S8	60	Tidak Tuntas	93	Tuntas

9.	S9	53	Tidak Tuntas	93	Tuntas
10.	S10	60	Tidak Tuntas	87	Tuntas
11.	S11	60	Tidak Tuntas	87	Tuntas
12.	S12	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13.	S13	47	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14.	S14	53	Tidak Tuntas	87	Tuntas
15.	S15	67	Tidak Tuntas	93	Tuntas
16.	S16	47	Tidak Tuntas	87	Tuntas
17.	S17	47	Tidak Tuntas	80	Tuntas
18.	S18	47	Tidak Tuntas	80	Tuntas
19.	S19	60	Tidak Tuntas	93	Tuntas
20.	S20	73	Tuntas	100	Tuntas
21.	S21	40	Tidak Tuntas	73	Tuntas
Jumlah		1142		1826	
Rata-Rata		54,38		86,61	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari pre-test adalah 54,38 dengan 20 siswa tidak tuntas dan 1 siswa tuntas dan rata-rata post-test adalah 86,61 dengan jumlah 21 siswa yang tuntas dengan memenuhi nilai diatas KKM. Pada tabel di atas dengan mengetahui rata-rata dari pre-test dan post-test terjadi peningkatan hasil belajar. Adapun tabel peningkatan hasil belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Peningkatan Rata-rata Hasil Pretest dan Pos-Test

Nilai rata-rata		Peningkatan
Pre-Test	Post-Test	
54,38	86,61	32,23

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan cukup signifikan dari hasil pretest dan posttest yang dijalankan oleh siswa. Rata-rata nilai hasil pretest sebesar 54,38 dan posttest sebesar 86,61 sehingga mengalami peningkatan sebesar 32,23 .Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa media komik pada bab 6 Topik B efektif digunakan.

4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan mengevaluasi keseluruhan proses yang dilakukan selama penelitian dengan mengumpulkan keseluruhan data hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan praktisi Pendidikan (guru kelas IV) SD Negeri 105273 Medan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media komik yang telah dikembangkan. Adapun uraian rekapitulasi kelayakan media komik yang dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Kelayakan Media Komik

No.	Validator	Hasil Kelayakan	
		Skor	Presentase
1.	Ahli Materi	96	96%
2.	Ahli Media	122	97,6%
Rata-Rata		96,9%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil kelayakan media komik secara keseluruhan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media adalah 96,9 % dengan kategori sangat layak.berikut hasil rekapitulasi kelayakan media komik yang disajikan pada diagram di bawah ini.

Berdasarkan pada diagram diatas menunjukan bahwa media komik pada bab 6 topik b memiliki kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.Kemudian Adapun aspek lain yang dinilai yaitu kepraktisan media komik .Uraian rekapitulasi kpraktisan media komik yang dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Kepraktisan Media Komik

No.	Validator	Hasil Kelayakan	
		Skor	Presentase
1.	Praktisi Pendidikan (Guru Kelas IV)	96	96%
	Rata-Rata	96%	
	Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rat nilai hasil kepraktisan media komik secara keseluruhan dilakukan oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) adalah 96 % dengan ketegori sangat praktis .

Berikut hasil rekapitulasi kepraktisan media komik yang disajikan pada diagram dibawah ini

Berdasarkan pada diagram diatas menunjukkan bahwa media komik pada bab 6 topik b memiliki kategori sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan membantu guru dalam penyampaian pembelajaran dengan mudah dan praktis.

4.2 Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik .Materi yang termuat dalam komik adalah materi IPAS yang terdapat dalam bab 6 topik b pada kelas IV SD.

4.2.1 Kelayakan Media Komik Keberagaman Budaya Indonesia

Dalam mengetahui kelayakan media komik ,Instrumen penilaian yang digunakan yaitu angket dengan skala likert yang akan dibagikan oleh ahli media dan ahli materi,Validasi dilakukan setelah media komik sudah dikembangkan,Tingkat kelayakan media komik diukur dengan mengisi angket dalam skala penilaian 1-5.

Kelayakan media pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi terdiri dari 3 aspek yaitu aspek muatan materi,aspek penyajian materi dan aspek Bahasa ,materi yang terdapat pada media komik pada bab 6 topik b berdasarkan tujuan pembelajaran kelas IV kurikulum merdeka dengan mata pembelajaran IPAS .Materi yang terdapat pada media komik ini juga menampilkan gambar dan penjelasan.Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai 96 % dengan kategori sangat layak.

Kelayakan media pembelajaran yang dinilai oleh ahli media terdiri dari 4 aspek yaitu aspek konten dan isi,aspek desain atau tampilan ,aspek penyajian dan penggunaan maupun aspek Bahasa.Tampilan media komik yaitu berisikan materi pembelajaran ,gambar dan informasi yang berbentuk komik.Desain Komik dibuat dengan warna-warni maupun animasi gambar yang sem menarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang ada di

kelas dan penggunaan media komik dapat mendorong peserta didik antusias dalam belajar karena memuat komik yang menarik dan unik. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai 97,6% dengan kategori sangat layak.

Adapun hasil rata-rata kelayakan media komik berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yaitu diperoleh sebesar 96,9%. Dari penilaian yang diberi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Zainiyati, H.S. (2017, h.63) bahwa media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran termasuk media yang layak digunakan kebenarannya.

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli terhadap media komik sesuai dengan tabel kategori yang ada, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan teks yang dikemas dengan semenarik mungkin dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan diujicobakan langsung kepada siswa.

4.2.2 Kepraktisan Media Komik

Dalam mengetahui kepraktisan media komik, instrument penilaian yang digunakan yaitu angket dengan skala likert yang akan dibagikan oleh praktisi Pendidikan yaitu gurukelas. Penilaian kepraktisan dilakukan setelah media komik diimplementasi. Tingkat Praktisan media komik diukur dengan mengisi angket dalam skala penilaian 1-5.

Kepraktisan media pembelajaran yang dinilai oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) terdiri dari 5 aspek yaitu aspek konten atau isi, aspek muatan materi, aspek pembelajaran, aspek penyajian materi dan aspek Bahasa. Hasil kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat praktis, tanpa revisi yang diberikan. Dalam memilih media diperlukan pertimbangan yang didasarkan oleh kriteria tertentu, dengan begitu media yang akan dikembangkan dapat dikatakan media yang sesuai dengan standart pembuatan media serta praktis digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Cahyadi, A (2019, h. 52-53) Bahwa Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah praktis untuk digunakan.

Media komik memiliki daya Tarik lebih bagi siswa karena dipadukan dengan gambar dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Dapat diketahui respon siswa dalam menggunakan media komik cukup antusias dan bersemangat dalam memahami pembelajaran keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi terhadap media komik dengan tabel kategori yang ada, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian media komik yang dikembangkan sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik, praktis digunakan dan mempermudah guru menyampaikan materi dengan gambaran yang lebih baik kepada siswa.

4.2.3 Efektivitas Media Komik

Efektivitas yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pretest dan post test yang diberikan kepada

siswa sebelum maupun sesudah menggunakan media komik .Test yang dibagikan berupa test pilihan berganda yang berjumlah 15 soal dan akan diberikan kepada 21 orang siswa kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia .adapun KKM yang ditentukan sesuai SD Negeri 105273 Helvetia yaitu KKM 75.

Hasil rata-rata sebelum menggunakan media pre-test sebesar 54,38 dengan 20 orang siswa tidak tuntas dan 1 orang siswa tuntas dalam pembelajaran.Sedangkan hasil rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran post test sebesar 86,61 dengan 21 orang siswa tuntas sehingga mengalami peningkatan sebesar 32,23.Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif.

Berdasarkan rata-rata ketuntasan belajar bahwa media komik yang dikembangkan oleh peneliti berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.perubahan proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif dapat berubah menjadi aktif dengan adanya partisipasi dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Faktor penyebab keefektifan penggunaan media komik yaitu media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi dilaksanakan oleh beberapa ahli ,yaitu ahli media dan ahli materi .Selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh praktisi Pendidikan.