

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS
PEMBELAJARAN MULTILITERASI**

**Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan
Gerak Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri
Kembangan Utara 09**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Sarjana
Pendidikan



Oleh

NURAFIAH RIZKIYANI

NIM. 2227180059

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

2022

**THE DEVELOPMENT OF KOMIK BRILIAN MEDIA BASED ON
MULTY-LITERACY LEARNING**

**Research of Development on The Relationship between Force and Motion
Materials Theme 8 Subtheme 2 Learning 1 in The 4TH Classof SD Negeri
09Kembangan Utara**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Sarjana
Pendidikan



Disusun Oleh :

NURAFIAH RIZKIYANI

NIM. 2227180059

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini ditetapkan bahwa skripsi berikut :

Skripsi : Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran
Multiliterasi
Nama : Nurafrah Rizkiyani
NIM : 2227180059
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 23 Juni 2022
melalui siding skripsi dan dinyatakan LULUS

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Menyetujui,

Ketua Penguji

Penguji I

Penguji II

A. Syachruraji, M. Pd.
NIP. 197908162005011006

Sigit Setiawan, M.Pd.
NIP. 201808032264

Rina Yuliana, M.Pd.
NIP. 198604242014042001

Mengetahui,

Dekan

Ketua Jurusan

Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Dase Erwin Juansah, M.Pd.
NIP. 197707262003121001

Indhira Asih V.Y, S.Si., M.Pd.
NIP. 196906292003122001

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI

Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8
Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri Kembangan Utara 09

Serang, Juni 2022

Menyetujui,

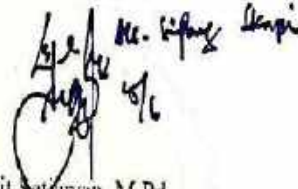
Pembimbing I,



A. Syachruroji, M.Pd.

NIP. 197908162005011006

Pembimbing II,



Sigit Setiawan, M.Pd.

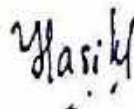
NIP. 201808032264

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Indhira Asih V.Y, S.Si., M.Pd

NIP. 196906292003122001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai penulis skripsi berikut :

Judul : Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran
Multiliterasi

Nama : Nurafiah Rizkiyani

NIM : 2227180059

Fakultas: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ternyata terdapat pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 23 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Nurafiah Rizkiyani

2227180059

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF KOMIK BRILIAN MEDIA BASED ONMULTY- LITERACY LEARNING

(Research of Development on The Relationship between Force and Motion Materials
Theme 8 Subtheme 2 Learning 1 in The 4TH Classs of SD Negeri 09 Kembangan Utara)

Nurafiah Rizkiyani

2227180059

Primary Teacher Education

Faculty of Teacher Training and Education

University of Sultan Ageng Tirtayasa

Email : 2227180059@untirta.ac.id

This study aims to develop learning products in the form of Brilliant Comics media based on Multiliteration learning on the material Relationship of Style with Motion Theme 8 Sub-theme 2 Learning 1 in grade IV Elementary School. The research location for this development is at SD Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta. The subjects of this study were students of class IV (four) D. The research model used was the Research & Development (Research & Development) model from Sugiyono (2015) which had been directed, namely: Analysis of potential and problems, Data collection, Designing product designs , Product design validation, Product design revision, Product trial (limited trial), and Final results. While the data collection techniques were obtained through interviews, preliminary studies, observation, questionnaire collection, and documentation. Brilliant Comic Media has passed the validation stage with an average percentage score of 90.75% from the media expert team in the "Very Eligible" category, the material expert team at 93% in the "Very Eligible" category, the linguist team at 90.85 % with the category "Very Eligible". In the limited trial for class IV D, the average percentage value of student responses was 93.57% with the "Very Good" category. Based on these values, it shows that the development of Brilliant Comics media based on Multiliteration Learning is declared feasible to be developed and used in fourth grade elementary school students can be scientifically justified.

Keywords : Learning Media, Comics, Grade IV Elementary School

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BRILIANBERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI

(Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8
Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri Kembangan Utara 09)

Nurafiah Rizkiyani

2227180059

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Sultan

Ageng Tirtayasa Email :

2227180059@untirta.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 di kelas IV Sekolah Dasar. Tempat penelitian pengembangan ini di SD Negeri Kembangan utara 09 Jakarta. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV (empat) D. Model penelitian yang digunakan adalah model Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) dari Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi yakni : Analisis potensi dan masalah, Pengumpulan data, Merancang desain produk, Validasi desain produk, Revisi desain produk, Uji coba produk (uji coba terbatas), dan Hasil akhir. Sedangkan teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, studi pendahuluan, observasi, pengumpulan angket, dan dokumentasi. Media Komik Brilian telah melewati tahap validasi dengan perolehan nilai presentase rata-rata dari tim ahli media sebesar 90,75% dengan kategori “Sangat Layak”, tim ahli materi sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”, tim ahli bahasa sebesar 90,85% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji coba terbatas kelas IV D diperoleh nilai presentase rata-rata respon siswa sebesar 93.57% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, menunjukkan bahwa pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi dinyatakan layak untuk dikembangkan serta digunakan pada Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, Sekolah Dasar kelas IV

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamiin. Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multliterasir" dengan baik.

Sholawat serta salam juga tercurahkan kepada junjungan nabi kita Muhammad SAW yang merupakan pemimpin terakhir umat muslim di dunia ini. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat penyelesaian Strata I penulis di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Selaku penulis, saya sangat bersyukur kepada Allah SWT atas pemberian dukungan dan motivasi melalui orang-orang yang saya sayangi seperti orangtua, kakak, adik serta kerabat dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini. Semangat dan doa mengiringi penulis dalam menyusun skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Sulaiman, ST. MT., selaku Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
2. Bapak Dr. Dase Erwin Juansah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
3. Ibu Indhira Asih V.Y, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
4. Bapak Encep Andriana, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
5. Bapak Zerri Rahman Hakim, M.Pd., Selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan saran, memotivasi serta mengontrol mahasiswanya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak A. Syachruroji, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan, saran serta motivasi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Sigit Setiawan, M.Pd., selaku dosen II yang dengan sabar memberikan arahan, saran serta motivasi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Rina Yuliana, M.Pd., selaku dosen Penguji seminar proposal dan sidang skripsi yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyempurnakan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen yang telah membekali pengetahuan serta pengalamannya yang bermanfaat kepada penulis selama masaperkuliahan.
10. Ibu Purwati Prihatiningsih, S.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Kembangan Utara 09 yang telah memeberikan izin serta dukungan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Kembangan Utara 011 Petang.
11. Bapak Marhudin, S.Pd., selaku guru dan walikelas IV D SD Negeri kembangan Utara 09 yang telah mengizinkan penlulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di kelas anak didiknya.
12. Peserta didik kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian untuk menyelesaikan proposal ini.
13. Kakak Isdayanti, S.Pd selaku kakak tingkat yang membantu mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi penelitian.
14. Taufik Teguh Permana, selaku teman yang telah membantu memberikan inspirasi untuk mengefektifkan pemanfaatan teknologi masa kini.
15. Seluruh Teman-Teman seperjuangan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan tahun 2018 yang sejak awal berjuang bersama dalam menyelesaikan perkuliahan ini, terutama kepada Teman-Teman kelas C.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Kebutuhan	6
C. Analisis Kebutuhan	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoretis	10
2. Secara Praktis	10
H. Kebaharuan Penelitian (Novelty)	11
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	14
A. Landasan Teori.....	14
1 Media Pembelajaran.....	14
2. Gaya Belajar	25
3. Media Audio Visual.....	26
4. Interaktif.....	30
5. <i>Comic Page Creator</i>	32
7. Materi Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1	42
B. Penelitian yang Relevan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Tempat dan Tujuan Penelitian	50
B. Latar Penelitian	50
C. Metode dan Prosedur Penelitian	51
D. Data dan Sumber Data	57
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	58
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
G. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	62

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian.....	66
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	99
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	106
A. Simpulan.....	106
B. Rekomendasi	107
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR LAMPIRAN

A. Analisis Kurikulum	112
B. Hasil Analisis Potensi, Masalah dan Kebutuhan.....	114
C. Surat Izin Sekolah	117
D. Hasil Studi Pendahuluan dan Wawancara	118
E. Instrumen Pengumpulan Data	125
F. Validasi Ahli Media, Materi dan Bahasa	141
1) Surat Izin Validasi Komik Brilian	141
2) Dokumentasi Hasil Validasi Ahli	144
3) Dokumentasi Hasil Angket Respon Peserta Didik	161
4) Skor Hasil Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik.....	171
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	172
H. Bahan Ajar	184
I. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	190
1) Perolehan Nilai Tugas Kelompok.....	198
2) Dokumentasi Hasil Pengerjaan LKPD	199
J. Rancangan Desain Produk	209
K. Langkah pembuatan Produk.....	210
L. Cara Penggunaan Produk.....	214
M. Daftar Hadir Peserta Didik	214
N. Surat Balasan Sekolah.....	218
O. Daftar Riwayat Hidup	219

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1	35
Tabel 2.2 Perbedaan Gaya dengan Gerak	43
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi	59
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	60
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Bahasa.....	61
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa.....	62
Tabel 3.5 Pemberian Skor	63
Tabel 3.6 Kriteria kategori Interpretasi	64
Tabel 3.7 Penetapan Nilai Skala Likert untuk pernyataan sikap.....	64
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Interpretasi.....	64
Tabel 4.1 Data Kebutuhan Merancang Desain Produk.....	70
Tabel 4.2 Hasil Desain Produk	73
Tabel 4.3 Daftar Validator	77
Tabel 4.4 Data Penilaian Ahli Media	78
Tabel 4.5 Data Penilaian Ahli Materi	79
Tabel 4.6 Data Penilaian Ahli Bahasa.....	80
Tabel 4.7 Catatan Revisi Ahli Media	82
Tabel 4.8 Hasil Revisi	83
Tabel 4.9 Hasil Revisi Ahli Bahasa.....	86
Tabel 4.10 Langkah Pembelajaran	95
Tabel 4.11 Data Hasil Respon Siswa	98
Tabel 4.12 Rerata Skor Validasi Ahli.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Comic Page Creator</i>	34
Gambar 2.2 Tokoh dalam media pembelajaran	35
Gambar 2.3 Penyusunan Alur Cerita	36
Gambar 2.4 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	44
Gambar 2.5 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	44
Gambar 2.6 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	44
Gambar 2.7 Contoh pengaruh gaya terhadap benda	45
Gambar 3.1 Langkah Model Penelitian dan Pengembangan oleh Sugiyono	52
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan Sugiyono (modifikasi)	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di abad ke-21 ini harusnya Indonesia mampu mengembangkan budaya literasi untuk kecakapan hidup di abad ini melalui literasi dasar. Enam literasi dasar yang dimaksud tersebut mencakup literasi numerasi, baca tulis, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Literasi ini perlu diberi perhatian, terutama pada dunia pendidikan mengingat indeks membaca masyarakat sangat rendah dalam survey UNESCO (WEF & BCG, 2015).

Guru sebagai pembimbing di kelas idealnya diharuskan kreatifitas dan inovatif lagi saat menciptakan atau melaksanakan belajar supaya tercapainya tujuan belajar terutama melalui pengimplementasian kurikulum 2013. Seperti halnya menggunakan media belajar untuk membantu menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada Permendiknas No.16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu. Dalam hal ini guru berupaya memaksimalkan kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Namun realitanya, belajar di masa pandemi ini yang sudah berjalan lebih dari 2 tahun membuat banyak siswa tidak nyaman pada kondisi belajar mereka. Hasil survei dari UNICEF menyebutkan bahwa sebanyak 66% dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang pendidikan di 34 provinsi mengaku tidak nyaman belajar di rumah selama pandemi Covid-19. Dari jumlah tersebut, 87% siswa ingin segera kembali belajar di sekolah. Berdasarkan data tersebut, akibat yang dapat ditimbulkan adalah berkurangnya daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran daring di sekolah. Hal ini tentu menjadi masalah jika tidak dicari solusinya. Melihat kondisi seperti ini, sebagai calon tenaga pendidik tentu tidak tinggal diam. Karena jika dibiarkan akan menurunkan kualitas pendidikan di Indonesia. Peran guru sangat penting dalam mengatasi hal ini, karena guru berhadapan langsung dengan siswanya. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Terutama

untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring, jika guru dapat membawa pembelajaran yang menyenangkan dengan memperhatikan kebutuhan siswa seperti penggunaan media pembelajaran, maka pembelajaran dapat lebih efektif, kondusif serta interaktif saat berlangsungnya aktifitas belajar. Hal tersebut dapat mengatasi kejenuhan saat siswa belajar.

Peneliti telah melaksanakan kegiatan penelitian pendahuluan dengan melakukan pengamatan dan wawancara bersama kepala sekolah Ibu Purwati S.Pd. dan Wali kelas IV D di SD Negeri Kembangan Utara 09. Peneliti mendapatkan informasi dari dua narasumber yang telah disebutkan di atas. Berdasarkan hasil wawancara oleh ibu Purwati S.Pd, didapatkan informasi mengenai permasalahan belajar di SD tersebut yakni : Masih terdapat beberapa guru yang kurang memahami teknologi; Tenaga pendidik kurang terampil dalam menciptakan media pembelajaran dalam kondisi saat ini, namun terdapat juga beberapa guru yang kreatif dan sering membuat media pembelajaran; pengawasan guru dan orangtua siswa dalam membimbing belajar siswa kurang maksimal; terdapat beberapa siswa disetiap kelas yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai macam hambatan; serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Hasil wawancara tersebut merupakan permasalahan yang diungkapkan secara umum. Namun untuk kelas yang akan peneliti gunakan sebagai objek observasi dengan wali kelas bapak Marhudin, S.Pd, setelah peneliti melakukan pengamatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran baik itu melalui pembelajaran tatap muka terbatas maupun dalam jaringan, beliau sudah dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, meskipun belum terlalu lancar. Hal itu dapat peneliti lihat dari penggunaan LCD Proyektor saat pembelajaran tatap muka terbatas berlangsung, penggunaan aplikasi *zoom*, *whatsApp*, dan *google form*.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dengan Walikelas IV (Empat) D SDN Negeri Kembangan Utara 09 yaitu Bapak Marhudin, S.Pd, telah disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa di kelas tersebut saat ini ialah : siswa banyak yang mengalami hambatan jika harus diadakan pembelajaran daring melalui *zoom meeting*

atau googlemeet, menurunnya daya tarik siswa untuk belajar, media belajar yang dipergunakan cenderung monoton, biasanya media belajar yang dipergunakan hanya menggunakan video youtube yang sudah tersedia pada RPP yang telah dibuat dari dinas, siswa kurang interaktif, kurangnya pendampingan orangtua siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring, serta ketertinggalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain wawancara atau saat peneliti melakukan pengamatan prapenelitian, permasalahan yang dapat peneliti simpulkan yaitu kurangnya ketegasan guru dalam pengawasan terhadap peserta didiknya dan kurangnya keterampilan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya di kelas. Penggunaan media pembelajaran di kelas IV D sering digunakan untuk membantu menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), berdasarkan informasi yang diperoleh dari bapak Marhudin, anak kelas IV D tersebut lebih mudah menerima muatan IPA pada materi tertentu dengan media pembelajaran, terutama yang memiliki banyak gambar terlebih lagi disertai dengan audio. Dikarenakan dengan unsur visual, saat pertama kali dilihat oleh siswa dapat memberi rasa ingin tahu pada siswa mengenai materi yang akan dipelajari serta biasanya hanya dengan melihat gambar siswa sudah bisa memperkirakan materi yang akan dipelajari. Selain itu, jika ditambah unsur audio membuat siswa terbantu agar materi yang dipahami dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, karena siswa mendapatkan pemahaman yang berulang dari apa yang mereka lihat dan dengar. Selain itu, kemampuan literasi siswa perlu ditingkatkan lagi dalam proses pembelajaran. Hal ini mengingat tuntutan zaman yang serba digital menjadikan teks bacaan hanya sebagai pelengkap dalam sebuah media pembelajaran yang disajikan sehingga siswa lebih cenderung memperhatikan hal-hal yang menarik berupa gambar ataupun audio. Di kelas IV D, diketahui cara yang digunakan setiap individu untuk menangkap informasi pembelajaran dengan mudah pada siswa diantaranya 50% siswa dengan gaya belajar audio visual, 25% siswa dengan gaya belajar Audio dan 25% lainnya siswa dengan gaya belajar visual.

Berdasarkan kebutuhan siswa di kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09, penulis mengembangkan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Sub tema 2 Pembelajaran 1 dengan menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*, aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat cerita bergambar atau komik dimana terdapat banyak objek gambar dan teks yang dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan penulis. Selain itu, penulis juga akan menambahkan suara pada setiap kali percakapan didalam komik tersebut. Manfaat dari pengembangan media belajar ini yaitu dapat menimbulkan daya tarik siswa untuk membaca isi konten pembelajaran. Selain itu, media ini dapat dinikmati siswa dengan karakter belajar visual , audio, ataupun audio visual dengan dibantu arahan dari guru. Selain itu, jika siswa yang ingin memutar audio hanya dengan menekan simbol pada balon percakapannya saja. Hal ini penulis perkirakan dapat meningkatkan antusias siswa dalam hal literasi serta membuat siswa lebih interaktif.

Selain itu, penerapan media pembelajaran oleh peneliti akan digunakan model belajar multiliterasi yang salah satunya berupa pembelajaran dengan mendesain untuk penggunaan dari kontek kurikulum 2013. Abidin (2018 : 187) menjelaskan bahwasanya belajar konsep multiliterasi yakni sebuah bentuk melalui belajar saintifik sehingga dapat dioptimalkan proses pada keterampilan saat berliterasi seperti membacakan, berbicara, menuliskan dan menguasai media informasi serta komunikasi. Konsep multiliterasi yang dirancang diharapkan dapat dijawab kebutuhannya dalam keterampilan yang diperlukannya pada abad ke 21. Pembelajaran multiliterasi di desain agar sanggup dengan menghubungkan 4 keterampilan multiliterasi yaitu baca, tulis, bahasa ucapan, serta IT dengan 10 kompetensi belajar secara khusus yakni : (1) kreativitas dan inovasi, (2) berpikir kritis, pemecahan masalah dan pembuatan keputusan, (3) metakognisi. (4) komunikasi, (5) kolaborasi, (6) literasi informasi, (7) literasi teknologi informasi dan komunikasi, (8) sikap berkewarganegaraan, (9) berkehidupan dan berkarir, dan (10) responsibilitas personal dan sosial, termasuk

kesadaran atas kompetensi dan budaya. Dilihat dari pentingnya keterampilan tersebut, maka peneliti rasa pembelajaran multiliterasi cocok diterapkan pada penelitian dan pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Pembelajaran 1 lebih khusus pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam.

Dilihat dari penelitian yang relevan dilaksanakan oleh Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik dengan pelajaran IPA dengan hasil penelitian bahwasanya komik pada digital yang berbasis saintifik berkualifikasi sangat baik serta layak dalam pengembangannya (Ayu, 2021 : 115-121). Di sisi lain juga penelitian yang dilakukan oleh Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar dengan hasil dibuktikan bahwasanya media komik digital yang digunakan dalam memengaruhi tingkatannya pada literasi sains oleh siswanya (Handayani, 2021 : 22-29). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati dengan judul Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi terdapat peningkatan secara keseluruhan rata-rata skor *pretest* yang diperoleh siswa yaitu dengan skor 66 dan rata-rata skor *posttest* mencapai 80,2. Peningkatan hasil belajar dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *gain score* yang diperoleh sebesar 0,41 dengan kategori sedang dan dalam hal kelayakan media pada respon siswa dengan kriteria interpretasi skor dapat dinyatakan sangat layak (Andayani, 2020 : 308-318).

Maka dari itu, relevannya sebuah penelitian harus memiliki perbedaan dengan penelitian lainnya yakni : 1) Dari penelitian Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra hasil pengembangan dari sebuah produk dari penelitian yakni audio visual; Aplikasi yang digunakan pada penelitian tersebut ialah *CamScanner*, Model penelitian yang digunakan pada

penelitian tersebut adalah model pengembangan ADDIE; 2) Penelitian Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto (2021 : 22-29) menggunakan model 4D (Define, Design, Development and Disseminate), pengembangan komik digital dalam penelitian tersebut berbasis STEM, Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yakni analisis buku ajar, kuesioner, wawancara, pretest dan posttest; 3) Penelitian oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati (2020 : 308-318) berbasis software berupa Adobe Photoshop. Sedangkan pada penelitian ini model yang digunakan yaitu langkah penelitian Sugiyono yang telah dimodifikasi berdasarkan waktu dan kebutuhan peneliti, pengembangan komik dengan menggunakan aplikasi *comic page creator*, penggunaan teknik data yang dikumpulkan yakni instrument wawancara, instrument kuesioner ahli media, materi, bahasa dan respon siswa dan dokumentasi.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan penulis melaksanakan penelitian melalui Judul “Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi (Penelitian Pengembangan pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Kembangan Utara 09)”.

B. Identifikasi Kebutuhan

Adapun identifikasi kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu materi tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Pembelajaran 1.
2. Hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut berupa media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
3. Media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi hanya mencakup materi hubungan gaya dengan gerak dan Teks Fiksi untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
4. Tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi.
5. Indikator yang diukur adalah media pembelajaran komik brilian berbasis

pembelajaran multiliterasi kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar pada pokok bahasan hubungan gaya dengan gerak, hasil validasi dari para validator uji ahli bidang materi, media, dan bahasa serta uji coba pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

C. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan berguna untuk mengetahui kebutuhan mengenai pengembangan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi ke sekolah tujuan penelitian guna mencari tahu permasalahan serta hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Kegiatan observasi tahap awal tersebut dilakukan dengan mendatangi langsung SDN Kembangan Utara 09 serta dilaksanakannya wawancara baik dengan Ibu Kepala Sekolah dan Wali Kelas.

Setelah data terkumpul, penulis mengidentifikasi masalah serta mengkajinya untuk mencari solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran yang terdapat di sekolah tersebut. Permasalahan yang terdapat di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 umumnya mengenai motivasi belajarsiswa yang kurang selama proses pembelajaran daring, kejenuhan siswa mengenai media pembelajaran yang setiap waktu hanya itu itu saja, serta keterbatasan faktor pendukung terlaksananya kegiatan belajar dalam jaringan atau daring seperti alat komunikasi, kuota seluler dan lainnya.

Solusi dari hasil observasi dan wawancara yang penulis dapatkan yakni mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat dirasakan oleh seluruh siswa serta praktis dan hemat dalam penggunaannya, penulis juga mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran yang sering peserta didik kelas IV D konsumsi agar tidak terjadi kejenuhan. Setelah mendapatkan solusi kemudian penulis melakukan studi literatur untuk dianalisis guna memaksimalkan pengembangan produk berupa media pembelajaran. Setelah produk yang dikembangkan selesai, maka tahap selanjutnya adalah menguji coba produk pada objek sasaran yakni siswa kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Kegiatan uji coba tersebut sekaligus menjadi alat ukur keberhasilan produk yang dikembangkan penulis dengan

proses wawancara guru dan siswa, dokumentasi, pengumpulan angket sebagai respons kepuasan siswa.

Selanjutnya jika data sudah terkumpul, maka penulis akan melakukan analisis dari data hasil penelitian tersebut guna mengetahui tingkat efektifitas produk serta keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Media berbasis komik umumnya hanya dapat dikaji secara visual saja, sehingga bagi seseorang yang karakteristiknya dalam menerima informasi secara audio atau audio visual tidak dapat atau bahkan tidak tertarik untuk membaca komik.

Media berbasis komik umumnya memiliki manfaat yang sangat positif bagi para pembacanya. Media komik dapat meningkatkan minat membaca pada seseorang terlebih lagi unsur visualnya yang menarik. Pada kesempatan ini peneliti menambahkan unsur audio agar dapat dinikmati oleh seluruh peserta didik.

Komik Brilian adalah nama dari media pembelajaran Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, dengan kata Brilian sebagai sinonim dari kata cerdas atau terang akal. Nama Komik Brilian ini dimaksudkan agar pengguna Komik Brilian ini dapat memiliki pengetahuan yang luas berdasarkan kompetensi dasar yang dikembangkan serta tujuan pembelajaran yang tercapai dengan kegiatan multiliterasi setelah mengkaji isi dari Komik Brilian.

Komik Brilian ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Comic Page Creator*. Selain itu, Komik Brilian ini berbasiskan Pembelajaran Multiliterasi yang dikemas dengan aspek enam literasi dasar, yakni Literasi Baca Tulis, Literasi Numerasi, Literasi Sains, Literasi Digital, Literasi Finansial, serta Literasi Budaya dan Kewargaan. Seperti salah satunya literasi numerasi disertakan pada saat penyajian kisah Roro Jonggrang, candi yang dibangun oleh Pangeran Bondowoso kurang 1 dari

1000 atau hanya berjumlah 999 candi. Selain itu literasi digital, Komik Brilian ini disajikan di kelas dalam bentuk *powerpoint*, sedangkan untuk disimak peserta didik saat di rumah dapat melalui *smartphone* masing-masing.

Audio yang ditambahkan oleh peneliti yaitu berupa rekaman suara padakotak bercakapan dalam komik serta nada pengiring saat membaca komik tersebut. Komik yang dibuat mengemas materi pembelajaran pada kelas IV Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 mengenai Hubungan Gaya dengan Gerak.

Komik Brilian yang dikembangkan ini mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan syarat koneksi internet baik dan terpenuhi . Bagi siswa yang ingin menikmati media komik ini secara visual saja maka dapat membacanya saja, namun jika ingin menikmati dengan audio dan visual maka siswa hanya perlu menekan tombol *sound* yang tertera, kemudian suara akan keluar. Selain itu, penyajian komik digital ini dikemas dalam bentuk presentasi *google drive*. Hal ini untuk mempermudah peserta didik dalam mengakses media, dikarenakan jika media disajikan dalam format ppt, maka suara tidak akan muncul.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi maka selanjutnya yang menjadi rumusan masalah pada penelitian kali ini yaitu :

- A. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D?
- B. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D?
- C. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D?

F. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui yang menjadi tujuan pada penelitian kali ini yaitu :

- A. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis

pembelajaran multiliterasi di kelas IV D.

B. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D.

C. Untuk mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IV D.

G. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata dalam hal pengembangan media belajar ilmu sains demi terciptanya proses pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi materi hubungan gaya dengan gerak.

2) Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat manfaat, baik untuk Kepala Sekolah, Tenaga Pendidik, Peserta Didik, Sekolah, serta Pengkaji.

a. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan dapat lebih interaktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, secara mandiri menggali informasi mengenai materi serta lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik.

b. Bagi Guru

Guru dapat lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mengembangkan media pembelajaran, tidak hanya membuat media pembelajaran yang monoton seperti hanya membuat video, akan tetapi juga memperhatikan siswa yang cara belajarnya visual saja atau audio saja. Dengan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak ini dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan minat membaca siswa.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak Tema 8 Kelas IV ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah serta membantu sekolah dalam memfasilitasi siswa untuk meningkatkan minat literasi siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan dapat memberikan pengalaman, pengetahuan lebih serta meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak Tema 8 Kelas IV di SD Kembangan Utara 09 agar tercipta pembelajaran yang efektif.

H. Kebaharuan Penelitian (*Novelty*)

Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak Tema 8 Kelas IV. Pengembangan media belajar berbasis komik ini didasari atas pengalaman peneliti mengenai kecenderungan peserta didik terhadap media pembelajaran digital. Berdasarkan hal itu, peneliti mendapatkan bahwa peserta didik di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 lebih suka belajar dengan bahan ajar audio visual dan penjelasan materi yang sederhana. Peserta didik juga cenderung lebih tertarik membaca buku bergambar dibandingkan dengan buku teks. Hal itu dikarenakan buku bergambar memiliki alur cerita yang mudah diingat serta koheren.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini memiliki kebaruan. Berikut kebaruan dari beberapa penelitian terdahulu :

Penelitian oleh Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA* . Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha (2021). Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dikembangkan yakni metodologi penelitian yang digunakan

adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan muatan pelajaran yang digunakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu hasil produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa audio visual; Aplikasi yang digunakan pada penelitian tersebut ialah *CamScanner*, sedangkan aplikasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Comic Page Creator*. Model penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian yang ini adalah model menurut Sugiyono yang telah dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dan waktu penelitian. Konten yang dimuat dalam penelitian tersebut mengenai Sumber Energi Panas, Konsep Kalor, dan Perpindahan Kalor, sedangkan konten materi pada penelitian ini mengenai Pengaruh Gaya terhadap Gerak. Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian tersebut berbasis saintifik sedangkan pada penelitian ini berbasis pembelajaran multiliterasi.

Selanjutnya terdapat penelitian oleh Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto (2021 : 22-29) dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*); melibatkan pembelajaran multiliterasi sains dalam pengembangan medianya; dan muatan pelajaran yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni model yang digunakan pada penelitian tersebut 4D (*Define, Design, Development dan Disseminate*), sedangkan pada penelitian ini menggunakan model penelitian Sugiyono; pengembangan komik digital pada penelitian tersebut berbasis STEM, sedangkan pada penelitian ini komik digital yang dikembangkan berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Materi pembelajaran pada penelitian tersebut adalah perbandingan dan beda planet yang ada di tata surya, sedangkan pada penelitian ini Hubungan antara Gaya dengan Gerak. Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yakni analisis buku ajar, kuesioner, wawancara, *pretest* dan *posttest*, sedangkan pada penelitian ini yaitu angket

dan dokumentasi.

Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati. *Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi*. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni jenis penelitian menggunakan *Research and Development* (RnD), muatan pelajaran yang digunakan adalah Ilmu pengetahuan Alam (IPA), model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan tersebut dengan penelitian kali ini adalah model prosedural, yaitu model yang menggambarkan alur langkah-langkah dari Sugiono yang telah diadaptasi dari Borg and Gall (Andayani, 2020 : 311). Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut berbasis *software* berupa *Adobe Photoshop*, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*. Materi yang dimuat pada penelitian tersebut adalah Metamorfosis sedangkan pada penelitian ini materinya mengenai Hubungan Gaya dengan Gerak.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang pengembangannya dapat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi saat ini, membuat guru harus banyak belajar lagi dalam mengembangkan media belajar digital. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung efektif serta kondusif. Berbagai upaya pendidik lakukan agar terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif. Karena jika pembelajaran berlangsung kondusif dan efektif, maka peserta didik akan dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi belajar di dalam kelas menjadi alat kontrol bagi guru sebagai celah tersampainya materi pembelajaran dengan baik oleh Peserta didik.

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya digunakan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan maksud yang lebih jelas. Media pembelajaran tidak hanya sesuatu yang dibuat dengan direncanakan oleh guru, terkadang saat menjelaskan materi tertentu yang memerlukan media pembelajaran yang spontan atau secara langsung guru juga dapat menggunakan benda-benda disekitarnya sebagai media pembelajaran. Semisal saat guru menjelaskan mengenai materi perbedaan benda lunak dan benda keras. Jika guru tidak menyiapkan media dari rumah maka guru biasanya secara spontan akan mengambil benda-benda disekitarnya sebagai contoh ataupun penjelas dari apa yang sudah disampaikan oleh guru tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu atau dapat berupa alat sebagai wadah untuk menyalurkan informasi ataupun sesuatu yang dapat memperjelas materi oleh sumber pesan kepada penerima pesan

demi tercapainya tujuan pembelajaran (Suryadi, 2020 : 73). Schramm mengemukakan definisi mengenai media pembelajaran yaitu sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Audie, 2019 :589). Sejalan dengan pendapat tersebut, Adam menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Tafonao, 2018 : 105). Disisi lain dalam Azhar menyebutkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar baik itu didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumberbelajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Audie, 2019 :589).

Berdasarkan ketiga teori ahli di atas, didapatkan kesimpulan mengenai media pembelajaran yaitu media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa baik itu didalam maupun diluar kelas, yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam dunia pendidikan memiliki banyak fungsi, terutama untuk meringankan atau mempermudah seseorang mulai dari kepala sekolah, tata usaha, guru maupun siswanya dalam mencapai suatu tujuan. Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah tentu harus berjalan seimbang dengan keterampilan seseorang dalam menyampaikan sesuatu yang terdapat dalam media tersebut. Karena jika hanya berpatokan pada media saja maka itu tidak akan cukup. Seperti halnya seorang guru di kelas yang sedang mengajar dengan alat bantu media pembelajaran akan kurang efektif jika guru tersebut

tidak mengulas kembali isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut. Terkadang saat seorang guru memulai pembelajaran, ia berusaha terlebih dahulu untuk mengontrol kondisi belajar siswa di ruang kelas agar pembelajaran berlangsung kondusif. Saat itu juga guru berupaya meningkatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mulai dari melakukan ice breaking, penggunaan metode pembelajaran yang menarik, hingga menyediakan media pembelajaran. Hal tersebut guna menciptakan suasana saat proses pembelajaran lebih interaktif.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Media pembelajaran untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar (Syaifullah, 2020 : 43). Disisi lain Arif Sadiman menguraikan beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya :1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis ataupun lisan belaka); 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti : Obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film atau model, Obyek yang terlalu kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar, Gerak yang terlalu lamban atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *hagh speed photography*, Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan diagram, tabel dan lain-lain, Peristiwa yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan kembali melalui rekaman film ataupun video, Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, film bingkai dan lain-lain; 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik; 4) Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan (Tafonao, 2018 : 107-108).

Selain itu, media pembelajaran menurut teori Kemp & Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu: Memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk drama atau hiburan; Menyajikan informasi. Dalam hal tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa; dan memberikan intruksi (Kusnandi, 2020 : 17).

Dari ketiga teori ahli di atas dapat disimpulkan mengenai fungsi dari media pembelajaran yakni : Membawa atau menyajikan informasi dari sumber kepada penerima; memperjelas penyampaian pesan; mengatasi sikap pasif peserta didik; memotivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran; menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran; serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Dari beberapa fungsi yang sudah disimpulkan, media pembelajaran dapat membantu memenuhi kebutuhan guru dan siswanya dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

c) Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, apabila kondisi saat belajar siswa bersikap pasif serta guru mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi siswanya. Media pembelajaran tidak dapat dikatakan sebagai penentu utama tercapainya tujuan pembelajaran. Dikarenakan berdasarkan definisi serta fungsinya media hanya sebagai alat bantu untuk mempermudah mausia dalam melakukan aktivitas tertentu. Dalam hal ini tetap pendidiklah yang menjadi faktor utama penentu tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sumber materi utama tetaplah seorang guru pembimbing yang membawa atau menyampaikan isi materi dari media pembelajarannya. Sebagus apapun media pembelajaran yang dibuat, jika penyampai materi tidak menguasai ilmu pengetahuannya maka akan berpotensi sama saja.

Terdapat beberapa peranan media dalam proses pembelajaran

diantaranya : Pertama, siswa memiliki kemampuan menangkap pembelajaran dengan baik; Kedua, media membangkitkan keinginan serta minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga membawa pengaruh positif bagi psikologis siswa; Ketiga, media pembelajaran berperan untuk menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai macam cara yang disesuaikan dengan kebutuhan dan penuh makna (Tafonao, 2018 : 108-109). Disamping itu, kedudukan media dalam sistem pembelajaran yakni sebagai : Alat bantu; Alat penyalur pesan; Alat penguatan (*reinforcement*); dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik (Kusnandi, 2020 : 16).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nana Sudjana (Tafonao, 2018 : 110) juga menyebutkan peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain: Penggunaan media dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif; Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, dalam hal ini guru perlu keterampilan dalam mengembangkan media; Penggunaan media pembelajaran bukan semata-mata sebagai hiburan yang hanya sekedar digunakan untuk melengkapi proses belajar agar lebih menarik perhatian siswa; Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempercepat proses belajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru; Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi mutu belajar mengajar.

Dari ketiga pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan mengenai peran atau kedudukan media pembelajaran yakni sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi atau pesan sekaligus sebagai alat penguat (*reinforcement*) bagi guru kepada siswanya dalam proses pembelajaran agar lebih teliti, jelas dan menarik sehingga tercipta situasi belajar yang efektif serta dapat mempertinggi mutu pendidikan. Dilihat dari pernyataan tersebut, media pembelajaran dapat

menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena jika dengan media pembelajaran siswa lebih mudah paham mengenai materi yang disampaikan, maka guru dapat lebih mudah untuk mempersiapkan materi selanjutnya.

d) Manfaat Media Pembelajaran

Seorang guru tentunya selalu memperhatikan tercapainya tujuan pembelajaran pada peserta didiknya, maka tak jarang berbagai macam upaya dilakukan dalam mewujudkan hal tersebut. Jika dilihat berdasarkan fungsi dan kedudukannya dari pernyataan sebelumnya, media pembelajaran sangat berpengaruh dalam kesuksesan belajar peserta didik, terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan kemampuan dalam menyampaikan materi secara sempurna. Perlu diketahui, saat ini hampir seluruh peserta didik terbiasa menerima informasi dari media audio visual di kehidupan sehari-hari mereka yang membuat mereka terbiasa juga memahami sesuatu dari apa yang dilihat dan didengarnya. Jika dalam melaksanakan pembelajaran guru hanya menjelaskan secara audio saja maka akan timbul kejenuhan pada siswa, terlebih lagi pada siswa di jenjang kanak-kanak. Untuk itu, guru harus mencoba melengkapi proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa (Kusnandi, 2020 : 15). *Encyclopedia of Educational Research* (Suryani,*dkk*, 2018:14) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut: untuk Meletakkan dasar-dasar yang konkret dalam berpikir serta mengurangi verbalisme; Menarik perhatian siswa; Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar; Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa; Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan

sehari-hari; Membantu perkembangan kemampuan berbahasa; dan Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sepemikiran dengan teori tersebut, Sudjana dan Riva'i (Kusnandi, 2020 : 19) menjabarkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu : Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai bahan tersebut hingga mencapai tujuan pembelajaran; Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal yang dituturkan oleh guru, sehingga guru meminimalisir tenaga yang dikeluarkan oleh guru dan mengatasi kejenuhan pada siswa; Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab kegiatan yang didapatkan tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga terdapat aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan. Dari ketiga teori ahli mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian serta motivasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan mudah dicapai; memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kemandirian pada siswa; bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya; kegiatan pembelajaran lebih variatif; dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa pada siswa. Jika dilihat dari berbagai macam manfaat media pembelajaran yang dapat membawa pengaruh yang baik dalam kegiatan pembelajaran, pada zaman sekarang ini guru harus lebih banyak belajar dalam memanfaatkan media untuk pembelajaran.

e) Jenis - jenis Media Pembelajaran

Pada dasarnya setiap manusia dapat menerima informasi dengan cara yang berbeda-beda. Ada yang secara audio atau visual saja sudah dapat menyerap informasi dengan baik. Adapula yang harus secara audio serta visual agar lebih puas dalam menerima informasinya. Begitu pula dengan

peserta didik disekolah, setiap siswa memiliki cara belajar atau karakter yang berbeda-beda dari siswa lain. Sehingga hal ini menuntut guru untuk dapat secara adil menyampaikan materi dengan metode yang menaungi seluruh cara belajar siswa. Hal ini guna mencegah terjadinya kesulitan bagi siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran juga dapat dibuat dengan berbagai macam model atau bentuk yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus dengan media yang ditampilkan oleh guru dikelas. Sehingga saat materi belum dijelaskan saja siswa sudah lebih dahulu memperhatikan media pembelajaran.

Seels & Richey mengemukakan berdasarkan perkembangan teknologi yang muncul terakhir kali yaitu teknologi mikro prosesor yang melahirkan penggunaan komputer dan kegiatan interaktif (Kusnandi, 2020 : 72). Media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yakni : (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan menurut Rudi Bretz sebagaimana dikutip oleh (Tafanao, 2018:106) mengklasifikasikan media pembelajaran kedalam 8 kelompok yakni : (1) Media audio visual gerak; (2) Media Audio Visual diam; (3) Media audio semi gerak; (4) Media visual gerak; (5) Media visual diam; (6) Media visual semi gerak; (7) Media audio; dan (8) Media cetak. Disisi lain Nana Sudjana (Audie, 2019 : 590) membagi media pembelajaran ke dalam 4 jenis yakni : (1) Media grafis atau media dua dimensi, misalnya foto, bagan, kartun, komik dan lainnya; (2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model, model penampang, mock up, solid model, diorama dan lainnya; (3) Media proyeksi seperti film, slide, OHP; dan (4) Penggunaan atau pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa jenis atau media pembelajaran yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan macam-macam media pembelajaran yaitu terdiri dari : Media Audio, Media visual, Media audio visual, serta Lingkungan yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dari kesimpulan macam-macam media tersebut sudah mencakup secara umum pengelompokkan media pembelajaran.

f) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Idealnya seorang pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran harus memahami dengan cermat apa saja kebutuhan dalam proses pembelajaran, baik itu dari materi, peserta didik, maupun guru. Hal ini perlu dilakukan guna memaksimalkan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak selalu harus yang dibuat, tetapi juga dapat dijumpai oleh guru secara spontan, seperti halnya guru sedang menjelaskan materi mengenai bangun datar dan kemudian Ia memberikan contoh bangun datar dengan menunjuk benda-benda tertentu yang sesuai. Dalam hal ini media pembelajaran dapat dijumpai di lingkungan sekitar. Namun, seorang guru juga tidak boleh asal menentukan media dalam proses pembelajaran. Karena jika mediana kurang memenuhi komponen yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, maka akan berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa dikelas, sehingga kegiatan belajar kurang efektif.

Pada tingkat yang umum dan menyeluruh, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut diantaranya (Kusnandi, 2020 : 27) : Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, dana, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material) dan waktu yang tersedia.; Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang akan dikerjakan siswa. Setiap kategori pembelajaran menuntut perilaku yang berbeda-beda. Dengan demikian, akan memerlukan media penyajian dan teknik yang berbeda pula; Hambatan dari segi siswa yang mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal. Seperti

membaca, menulis, mengetik dan menggunakan komputer serta karakteristik lainnya; Pertimbangan lainnya yaitu tingkat keefektifan dan kesenangan; Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan juga: Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio); Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (audio, tertulis dan/atau kegiatan fisik); Kemampuan mengakomodasikan umpan balik; Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan serta tes; Media sekunder harus mendapatkan perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan itu, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan individu.

Disamping itu, Dick dan Carey mengatakan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih terdapat empat faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni : (1) Ketersediaan sumber setempat. Apabila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri; (2) Mempertimbangkan dana, tenaga serta fasilitas; (3) Faktor yang menyangkut keluasan, ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama serta kepraktisan; serta (4) Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang (Haq, 2018 : 110). Hakikat pada pemilihan media pada akhirnya keputusan untuk memakai, mengadaptasi media yang bersangkutan ataupun tidak menggunakannya.

Berbeda sedikit pandangan yang dikemukakan oleh Arsyad (2013 : 59-60) yang menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan menurut pandangan Arsyad tersebut diantaranya : (1) Sesuai dengan tujuan. Media pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

yang hendak dicapai setidaknya mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini diperlukan agar pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan; (2) Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Materi yang disajikan terkadang berupa konsep, simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Dalam hal ini media pembelajaran yang dipilih harus diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi; (3) Praktis, Luwes dan bertahan. Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal serta berbasis teknologi. Yang menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah mudah dalam penggunaannya, harganya terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan berulang; (4) Guru mampu terampil dalam menggunakan media. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru dalam menggunakan serta menyampaikan media tersebut; (5) Pengelompokan sasaran. Siswa di suatu sekolah biasanya terdiri dari kelompok belajar yang heterogen. Terdapat perbedaan kemampuan menangkap pesan pembelajaran pada setiap siswa. Untuk itu, media pembelajaran harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa; dan (6) Mutu Teknis. Setiap produk yang akan dijadikan media pembelajaran memiliki standar khusus agar layak digunakan.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik di atas maka dapat disimpulkan dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal diantaranya : Hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran seperti dana, tenaga, serta fasilitas; Sesuai dengan tujuan pembelajaran; menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik mengenai daya tangkap dalam memahami materi; Media pembelajaran praktis, Luwes dan dapat bertahan lama; Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi; Guru mampu terampil dalam menggunakan media; serta Memperhatikan mutu teknis pembuatan media. Dengan mempertimbangkan beberapa kriteria dalam

pembuatan media maka akan meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan baik bagi guru maupun peserta didiknya.

2. Gaya Belajar

a) Pengertian Gaya Belajar

Salah satu faktor penentu keberhasilan pencapaian tujuan belajar ialah dengan bagaimana peserta didik dapat memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran. Sebagian besar siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik apabila siswa tersebut memperoleh informasi melalui cara yang dibutuhkannya, hal ini disebut gaya belajar pada siswa. Untuk itu, setiap guru memiliki beberapa cara dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan cara yang dapat diterima oleh berbagai macam gaya belajar peserta didik di kelas.

Nasution berpendapat bahwa Gaya belajar adalah cara konstan yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal (Juliani, dkk, 2016 : 3). Bire juga berpendapat bahwa Gaya belajar merupakan cara termudah yang dimiliki individu dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi yang diterima (Rahmat, dkk 2020 : 27). Sejalan dengan pendapat di atas Juliani, dkk (2016 : 3) mendefinisikan Gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana individu menyerap, mengatur, dan mengelola informasi.

Dari ketiga definisi gaya belajar yang sejalan di atas, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara yang dimiliki peserta didik dalam menyerap, mengatur, menangkap stimulus, berpikir, memecahkan soal dan mengelola informasi dalam proses pembelajaran.

b) Jenis-Jenis Gaya belajar

Pada umumnya, setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam belajar. Baik itu dalam menerima informasi, menyampaikan informasi, bersikap dalam belajar dan lainnya. Berhubungan dengan hal itu, menjadi catatan bagi guru dalam

mengetahui berbagai macam gaya belajar setiap peserta didiknya. Agar dalam menentukan metode, model ataupun media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswanya.

Marno dan M. Indri membagi gaya belajar utama yakni visual, auditorial, dan kinestetik. Pebelajar dengan tipe visual akan mudah mengolah informasi jika terdapat visual gambar (Rahmat, dkk, 2020 : 27). Pebelajar auditorial akan mudah mengolah informasi yang diperolehnya melalui sistem pendengaran. Sedangkan pebelajar tipe kinestetik akan mudah belajar dengan pendekatan aktif dalam gerakannya. Pebelajar ini akan sangat baik dalam berinteraksi dengan dunia fisik. Sepemikiran dengan teori di atas Uno (Kusumawati dkk, 2018 : 3) mengemukakan terdapat tiga macam gaya belajar yaitu audio, auditorial dan kinestetik. Dalam Wahyudin (2016 : 109) dipaparkan terdapat 3 (tiga) jenis gaya belajar pada pelajar yaitu : visual (*Visual Learners*); Auditori (*Auditory Learners*) dan Kinestetik (*Khinesthetic Learners*).

Dapat disimpulkan mengenai jenis-jenis gaya belajar pada peserta didik ada 3 (tiga) diantaranya : (1) Visual (*Visual Learners*), di mana siswa mengolah informasi melalui visual gambar; (2) Auditori (*Auditory Learners*), yaitu siswa mudah menerima informasi melalui pendengaran; dan (3) Kinestetik (*Khinestheic Learners*), yaitu belajar dengan pendekatan aktif dalam gerakannya.

3) Media Audio Visual

a) Hakikat Media Audio Visual

Pada umumnya, proses pembelajaran yang berlangsung dikelas diharapkan dapat mencapai keefektifan semaksimal mungkin. Upaya guru tentu sudah sangat beragam dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dalam memanfaatkan media pembelajaran guru juga perlu memperhatikan karakteristik peserta didiknya dalam menerima pembelajaran sehingga kebutuhan belajar mereka dapat terpenuhi. Dengan ini gaya belajar siswa seperti audio,

visual dan audio visual perlu diketahui oleh guru agar dapat mentransfer ilmu dengan cara belajar yang dapat diterima oleh peserta didiknya. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni media pembelajaran audio visual dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dikelas.

Wina Sanjaya berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya slide, suara, rekaman video dan lainnya (Purwono *dkk*, 2014 : 130). Melawati (2019 : 155) juga menyebutkan bahwa media sosial adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Sepemikiran dengan teori tersebut Purwono (2014 : 130) juga mengatakan bahwa media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.

Dari ketiga teori yang sejalan di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki dua unsur yaitu unsur visual yang dapat dilihat dan unsur audio yang dapat didengar. Sehingga media audio visual ini dapat mencakup kebutuhan siswa dengan dua gaya belajar peserta didik sekaligus.

b) Jenis Media Audio Visual

Pengembangan dan pemanfaatan media audio visual, perlu disesuaikan dengan tingkatan pendidikan yang akan di implementasikan. Dalam hal ini, guru perlu mengetahui jenis media seperti apa yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dikelas. Hal-hal menarik apa yang cocok dengan karakter peserta didik di usia tertentu, guna peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengatakan bahwa media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu : 1) Audio-visual diam yaitu media dengan tampilan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*); dan 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat

menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video (Purwono, 2014:131).

Media audio-visual memiliki dua karakter yaitu : (1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti cetak suara dan film bingkai suara; (2) Audio visual bergerak, yaitu media yang dapat menimbulkan suara dan bergerak seperti film suara serta video kaset (Melawati, 2019 : 155).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual terbagi menjadi dua, yakni media audio visual diam (menghasilkan suara dan gambar tidak bergerak) dan bergerak (menghasilkan suara dan gambar bergerak seperti film).

c) **Manfaat Media Audio Visual**

Pemanfaatan media pembelajaran audio visual atau yang biasa disebut dengan media pandang-dengar dalam pembelajaran akan menjadi penyajian bahan ajar yang lengkap dan optimal untuk peserta didik. Peran media pembelajaran audio visual dapat mempengaruhi peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik yang termasuk gaya belajar multi-sensori dengan melibatkan tiga unsur belajar sekaligus yakni penglihatan, pendengaran serta gerakan. Sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan lebih jelas dan peserta didik lebih mudah memahaminya karena peserta didik memiliki gambaran tentang isi materi.

Nana Sudjana (Dian, 2021 : 105-106) menjelaskan bahwa manfaat media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik antara lain: Proses pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi; materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik; Tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan guru tidak kehabisan tenaga; Metode pengajaran akan lebih bervariasi; Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar,

sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan aktivitas lainnya mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Atoel (Purwono, 2014 :131) juga menyatakan bahwa media Audio Visual memiliki beberapa kegunaan atau kelebihan meliputi :
Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan); Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indra seperti : Objek yang terlalu besar digantikan dengan gambar, realistik, film bingkai dan film atau model;serta Media audio visual berperan dalam pembelajaran.

Juliantara (Purwono, 2014 : 131) mengemukakan pendapatnya bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:
Kemampuan untuk meningkatkan persepsi seseorang dalam menanggapi sesuatu; Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.; Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar; Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai; Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan); Dengan menggunakan audio visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

Dari ketiga pendapat tersebut mengenai manfaat media audio visual, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki beberapa kegunaan yakni : Menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung; Peserta didik tidak mudah merasa jenuh; Meningkatkan persepsi, pengertian; retensi (ingatan) serta pengalihan belajar; Memperjelas penyajian pesan; Mengatasi keterbatasanruang, waktu dan daya indra; Memberi penguatan dan pengetahuan hasil yang dicapai; serta memberikan pengalaman langsung sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

4) Interaktif

a) Hakikat Media Interaktif

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, membutuhkan suasana yang kondusif agar tercipta pembelajaran yang efektif. Setiap guru berupaya memaksimalkan kemampuannya dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Pada dasarnya dalam mengontrol siswa guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu kondisi belajar harus interaktif antara guru dengan siswa agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini guru berupaya memperhatikan faktor-faktor yang menciptakan pembelajaran interaktif, agar yang diharapkan tercapai. Bukan hanya dari metode serta model yang digunakan, namun juga media pembelajarannya.

Multimedia Interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Nopriyanti, 2015 : 224). Sedangkan Manurung (2020 : 3) mendefinisikan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya aplikasi game dan lainnya. Selain itu, Warsita (Tarigan dan Sahat, 2015 : 190) mengatakan media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa dan proses pembelajaran. Program multimedia interaksi adalah salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, narasi dan musik.

Dari ketiga pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan mengenai hakikat media Interaktif adalah media yang mensinergikan semua media mulai dari teks, foto, grafik, video, animasi dan lainnya yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna bisa memilih apa yang diinginkan.

b) Ciri-ciri Media Interaktif

Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing berdasarkan fungsi dan keunikannya. Idealnya media pembelajaran mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keunikan serta keberhasilan fungsi media pembelajaran bergantung pada bagaimana guru mengemas materi serta berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran tersebut. Untuk itu, dalam menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran guru perlu mempertimbangkan terlebih dahulu kondisi belajar seperti apa yang diharapkan saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Karakteristik yang terpenting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Miarso ada 3 (tiga) macam interaksi yang dapat diidentifikasi: (1) Tingkat pertama, siswa dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks yang terprogram; (2) Tingkat berikutnya, siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya simulator, mesin pembelajaran, laboratorium bahasa atau terminal komputer; (3) Tingkat ketiga yaitu yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tapi tidak terprogram (Tarigan, 2015 : 190). Kosasih (2015 : 50) menjelaskan mengenai karakteristik media pembelajaran yakni salah satunya bersifat interaktif, dalam arti memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.

Selain itu Zaman, dkk (2015 : 191) mengemukakan bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah : (1) kurikulum, desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan; (2) kelengkapan unsur pembelajaran; (3) kejelasan tujuan; (4) konsistensi tujuan, materi, evaluasi; (5) pemberian contoh; dan (6) Aspek-aspek pedagogik.

Dari penjabaran beberapa pendapat ahli di atas mengenai karakteristik Media interaktif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki sifat memiliki beberapa pusat

perhatian agar siswa berinteraksi selama proses pembelajaran; sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan; melengkapi unsur pembelajaran; memiliki tujuan yang jelas; memberikan contoh serta memenuhi aspek-aspek pedagogik.

5) **Comic Page Creator**

a) Pengertian *Comic Page Creator*

Media pembelajaran berbasis komik umumnya digunakan dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar visual yakni dengan pemanfaatan panca indra penglihatan. Dalam penelitian ini, media komik akan dikombinasikan dengan unsur audio sebagai penambah cara penyampaian materi bagi siswa dengan gaya belajar auditory. Bila ditelusuri, dari sekian banyak aplikasi untuk membuat komik digital, penulis memilih aplikasi *comic page creator*.

Comic Page Creator adalah suatu aplikasi berupa komik digital yang dapat didesain dan dikembangkan oleh pengguna. Rangkaian cerita serta perpaduan gambarnya dapat diatur dan dikreasikan sesuai keinginan sendiri. Aplikasi ini memiliki daya tarik, karena dilengkapi dengan fitur properti dan latar, sehingga komik yang dibuat terlihat lebih menarik (Fikriyyah, 2017 : 283).

Comic page creator menyediakan alat bagi penggunanya untuk menyusun strip mereka untuk berbagai konteks (prapenulisan, pra dan pasca membaca, respon terhadap karya sastra dan sebagainya) sehingga pengguna dapat memilih latar belakang, karakter dan prop serta menulis dialog.

b) Manfaat *Comic Page Creator*

Aplikasi *comic page creator* sangat membantu penggunanya dalam meningkatkan kreativitasnya. Aplikasi ini menyediakan banyak fitur yang menarik untuk kebutuhan penggunanya seperti latar, tokoh, serta properti gambar yang tersedia. Selain itu, didalam aplikasi ini juga terdapat tutorial berupa video yang dapat dengan mudah dicermati serta diuji coba langsung. Tidak seperti aplikasi komik yang lainnya, pada aplikasi ini tidak didukung dengan balon

yang didalamnya sudah terdapat percakapan, namun pengguna dapat memberikan kererangan secara manual pada aplikasi ini (Fikriyyah, 2017 : 284).

Penggunaan aplikasi ini sangat memudahkan penggunanya dalam menciptakan produk berupa komik digital, baik itu untuk kebutuhan pendidikan maupun di luar pendidikan. Pengguna juga dapat mengisi teks sesuai dengan kebutuhan produk. Setelah produk dibuat dari aplikasi ini, produk akan terlihat menarik karena tekstur warna yang disajikan terang dan jelas.

c) Langkah Pembuatan Produk

Produk penelitian yang akan dibuat yaitu media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis comic page creator pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV SD. Produk ini dibuat dan dikemas sekreatif mungkin oleh peneliti tanpa adanya campur tangan pihak lain serta tidak mengikuti hasil karya orang lain atau dibuat berdasarkan hasil pemikiran pribadi. Langkah dalam membuat produk penelitian ini, diantaranya :

- 1) Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis *comic page creator* yang mana media ini sama dengan komik digital, yang membedakan hanya ada penambahan audio dalam media yang akan dikembangkan.



Gambar 2.1

Tampilan aplikasi *comic page creator*

- 2) Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan

Materi pembelajaran yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran ini yaitu menyesuaikan pada buku pedoman siswa Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 dengan muatan materi Bahasa Indonesia tentang Teks Fiksi dan Ilmu Pengetahuan Alam(IPA) tentang Hubungan antara Gaya dengan Gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.

- 3) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP. (Terlampir)

Tabel 2.1
Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Sub Tema 2
Pembelajaran 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Komepetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentanghubungan antaragaya dan gerak

- 4) Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta.
(Terlampir)
- 5) Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan.

Langkah pembuatan pengembangan produk ini, diantaranya :

- a. Menyusun konsep alur cerita komik yang akan dikembangkan,sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah ditentukan.
- b. Menentukan tokoh utama dan tokoh pelengkap dengan karakter atau ciri khas yang sama di setiap sesinya.



Jasmin



Rafi



Lusi

Gambar 2.2
Tokoh dalam media pembelajaran

- c. Mengumpulkan dan memilih *background* media yang akan digunakan yang harus disesuaikan dengan kondisi pada cerita.
- d. Menyusun alur cerita komik dengan jelas.





Gambar 2.3

Penyusunan Alur Cerita

- e. Menambahkan unsur-unsur yang menarik.
 - f. Memberi teks percakapan pada setiap tokoh dalam media dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
 - g. Menambahkan audio yang menjelaskan teks percakapan ataupun narasinya.
 - h. Mengecek kembali media pembelajaran secara keseluruhan
 - i. Media pembelajaran siap digunakan.
- d) Cara Penggunaan Produk**

Langkah-langkah dalam menggunakan desain produk yang dikembangkan “Media Pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi” yaitu sebagai berikut :

- 1) Unduh dokumen atau file media pembelajaran yang telah diberikan guru.
- 2) Buka file media pembelajaran yang telah diunduh.
- 3) Setelah tampil gambar serta isi desain produk, media pembelajaransiap digunakan.
- 4) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara visual cukup membaca isi dari media pembelajaran yang disajikan.

- 5) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara audio serta visual dapat menekan simbol *sound* () pada setiap balon percakapan yang telah tersedia.
- 6) Selain itu bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran dengan diiringi musik pengiring bacaan dapat menekan simbol *sound* () yang tersedia di bagian sisi pojok kanan atas pada setiap slide yang disajikan.
- 7) Jika ingin melanjutkan menyimak media pembelajaran ke slide selanjutnya cukup menggeser layar, maka slide akan terganti.

6) Pembelajaran Multiliterasi

Dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, setiap pendidik tentunya memiliki target yang harus dicapai oleh siswanya. Dalam hal ini, guru berupaya semaksimal mungkin dalam menyampaikan muatan pelajaran, baik itu mempersiapkan bahan ajar, media belajar serta cara-cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kaitannya dengan penelitian ini, ketika peserta didik membaca atau memahami sesuatu ia tidak hanya melibatkan membaca atau menulis saja, tetapi juga melibatkan aspek lainnya dalam menafsirkan sebuah makna tertentu.

a) Hakikat Literasi dan Pembelajaran Multiliterasi

Kegiatan belajar mengajar biasanya sudah terencana secara sistematis dalam pelaksanaannya. Setiap guru sudah merancang prosedur pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan komponen yang dibutuhkan. Hal ini bertujuan agar terlaksananya pembelajaran yang efektif dan bermakna. Tak jarang, sebagian besar guru menyisipkan beberapa keterampilan dalam proses pembelajarannya agar perkembangan belajar siswa terwujud lebih baik lagi, misalkan keterampilan membaca. Saat ini, banyak sekolah yang menerapkan literasi wajib sebelum berjalannya proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan umumnya untuk menciptakan kebiasaan gemar membaca pada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Heru Susanto menyebutkan bahwa literasi adalah sebuah

kemampuan membaca serta menulis yang biasa disebut dengan melek aksara (Sumarti *dkk*, 2020 : 58). Sejalan dengan hal itu, Kuder & Hasit (Oktariani,*dkk*, 2020 : 26) berpendapat bahwa literasi adalah segala proses pembelajaran dengan komponen baca tulis yang dipelajari oleh seseorang dengan membawa empat keterampilan berbahasa, yakni membaca, berbicara, mendengar, serta menulis. Disisi lain, Wardana dan Zam-zam mengartikan makna literasi sebagai kemampuan memahami, membaca serta mengapresiasi segala bentuk komunikasi dengan kritis yang meliputi komunikasi tulis, bahasa lisan, serta komunikasi yang tersaji dalam media cetak maupun elektronik (Oktariani,*dkk*, 2020 : 26).

Dari ketiga teori ahli tersebut, dapat disimpulkan makna dari literasi merupakan suatu kegiatan yang meliputi membaca, menulis, berbicara dan mendengar segala bentuk informasi dari berbagai sumber serta memahami dengan kritis dan mengapresiasinya.

Dari kegiatan literasi tersebut yang memiliki banyak kemungkinan kelebihan untuk mencapai tujuan, maka tak jarang sebagian guru ingin melibatkan kegiatan literasi saat proses pembelajaran berlangsung, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran multiliterasi ke dalam proses pembelajaran yang telah terencana. Pembelajaran multiliterasi memiliki peran besar dalam berjalannya proses pembelajaran di era digital ini.

Mc Chonachi (Dafit, 2017 : 53-54) berpendapat bahwa model multiliterasi adalah pembelajaran yang senantiasa menggunakan keterampilan berbahasa untuk mempelajari dan membentuk pemahaman yang kompleks atas pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu lainnya dalam proses kegiatan inkuiri serta sarana membangun pengetahuan. Sejalan dengan teori tersebut itu Abidin (Dafit, 2017 : 54) mengemukakan model multiliterasi sebagai pembelajaran yang menempatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara seefisien mungkin untuk meningkatkan kemampuan berpikir meliputi kemampuan menganalisis,

mengkritisi dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam ragam disiplin ilmu dan kemampuan mengkomunikasikan informasi tersebut. Berbeda dengan Baguley, Pullen dan Short (Untari, 2017 : 19) berpandangan bahwa multiliterasi sebagai cara untuk memahami secara lebih luas kurikulum literasi yang dipelajari di sekolah formal yang mendorong siswa agar mampu berpartisipasi secara produktif di dalam komunitas masyarakat.

Dari definisi mengenai pembelajaran multiliterasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multiliterasi merupakan model dalam pembelajaran dengan menggunakan beberapa keterampilan berbahasa (membaca, menulis, menyimak, berbicara) untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

b) Manfaat Pembelajaran Multiliterasi

Model yang digunakan dalam sebuah pembelajaran memiliki prosedur yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa di kelas. Sehingga guru tidak asal memilih model tertentu. Tuntutan zaman juga mempengaruhi apakah suatu model tertentu cocok diterapkandalam proses pembelajaran. Pembelajaran multiliterasi sangat tepat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada penelitian ini. Terlebih lagi melihat dari kepunahan minat membaca pada siswa di zaman sekarang ini.

Dafit (2017 : 54) menjelaskan dengan model multiliterasi, siswa dapat mengoptimalkan keterampilan berbahasa sehingga muncul kompetensi pemahaman konseptual,berpikir kritis, kolaboratif dan komunikatif serta menghasilkan produk dalam mewujudkan situasi pembelajaran sehingga bermanfaat dalam menciptakan kondisi pembelajaran berbasis inkuiri dan pembelajaran tematik integratif pada siswa sekolah dasar. Marocco (Untari, 2017 : 19) juga berpendapat keterampilan-keterampilan multiliterasi yang harus dikuasai agar mampu mendukung dan mengembangkan kompetensi membaca

pemahaman yang tinggi, keterampilan menulis yang baik untuk membangun serta mengekspresikan makna, keterampilan menguasai berbagai media digital, dan keterampilan berbicara secara akuntabel. Dari sisi Mc Chonachi (Dafit, 2017 : 54) model multiliterasi memberikan tantangan kepada siswa untuk mengkaji dan menerapkan literasi praktis yang berfungsi sebagai alat mediasi untuk mempelajari berbagai konsep lintas kurikulum.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran multiliterasi yaitu dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada siswa serta mengembangkan kemampuan mengekspresikan makna, keterampilan menulis dan menguasai media digital serta membaca pemahaman yang tinggi pada siswa.

c) Karakteristik Pembelajaran Multiliterasi

Dalam implementasi pembelajaran multiliterasi, model ini memiliki ciri khas atau karakteristik tersendiri yang membedakan dengan model pembelajaran lain. Pembelajaran multiliterasi ini melibatkan keterampilan berbahasa, sehingga pelaksanaannya dinilai dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Olge (Ginanjari & Widayanti, 2018 : 120) mengemukakan pembelajaran multiliterasi memiliki karakteristik yaitu : Pembelajaran multiliterasi menghubungkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan pengetahuan yang siswa miliki; Pembelajaran multiliterasi menghubungkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) serta berbagai isu kontemporer; Pembelajaran multiliterasi melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam bertanya dan membuat simpulan sendiri; Memberi banyak kesempatan untuk memperdalam pemahaman isi materi serta mengingat materi dalam jangka waktu panjang; Menggunakan kolaboratif untuk mengonstruksi makna serta sudut pandang terhadap materi yang

dipelajari; Melibatkan banyak ragam belajar untuk mengonstruksi pemahaman yang baru; dan Melibatkan banyak strategi pembelajaran.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan secara keseluruhan karakteristik dari model pembelajaran multiliterasi yaitu banyak melibatkan keterampilan belajar pada peserta didik seperti berbahasa, kolaboratif, berpikir kritis, komunikasi. Selain itu, pembelajaran multiliterasi sudah mencakup berbagai strategi pembelajaran dalam implementasinya.

d) Sintak Model Pembelajaran Multiliterasi

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran multiliterasi, kita harus memperhatikan tahapan langkah penerapannya. Selain itu perlu ada catatan penting ciri khas atau karakteristik dari model pembelajaran multiliterasi yang akan dimasukkan ke dalam langkah pelaksanaan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran multiliterasi benar-benar tersampaikan dalam pelaksanaannya. Berikut sintak dari pembelajaran multiliterasi yang dikemukakan oleh Yunus (Ginanjari & Widayanti, 2018 : 120), sebagai berikut :

- a) Memahami permasalahan. Pada tahap ini, guru menyajikan permasalahan kepada peserta didik, lalu peserta didik diminta untuk memahami permasalahan tersebut;
- b) Mencatat informasi yang diperoleh. Pada tahap ini, peserta didik mencatat informasi penting yang ia peroleh dari masalah yang diberikan guru;
- c) Menentukan cara penyelesaian masalah. Pada tahap ini, peserta didik berdiskusi secara kooperatif untuk mengeluarkan ide-ide atau gagasan dalam menentukan solusi penyelesaian masalah ;
- d) Menetapkan solusi pemecahan masalah yang tepat. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menetapkan solusi yang paling tepat dalam menyelesaikan permasalahan;

- e) Menyelesaikan masalah. Pada tahap ini, peserta didik berupaya menyelesaikan masalah dengan berbagai metode yang telah didiskusikan sebelumnya;
- f) Menguji hasil penyelesaian masalah. Pada tahap ini, peserta didikmenguji kembali hasil penyelesaian masalah yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya;
- g) Memproduksi Karya. Pada tahap ini, peserta didik mencatat seluruh rangkaian aktivitas pada lembar kerja peserta didik (LKPD).

Dari pemaparan sintak di atas, dapat disimpulkan bahwa sintak pembelajaran multiliterasi diawali dengan pemberian masalah pada peserta didik yang kemudian akan diselesaikan oleh peserta didik secara berkelompok. Setelah itu, hasilnya akan dicatat ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

7. Materi Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1

a) Muatan IPA

1. Pengertian Gaya

Pada dasarnya, setiap manusia melakukan gaya dalam hidupnya. Gaya berhubungan dengan aktivitas manusia sehari-hari. Gaya merupakan sebuah kekuatan yang ada dalam diri individu yang dapat mengakibatkan benda yang dikenainya bergerak, mengalami perpindahan kedudukan ataupun perubahan bentuk. Gaya dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang berpengaruh terhadap keadaan suatu benda. Contohnya, pada saat bermain ayunan, ayunan ditarik atau didorong agar dapat bergerak.

2. Pengertian Gerak

Gerak dapat diartikan sebagai perpindahan kedudukan sebuah benda terhadap benda lain, baik itu perpindahan kedudukan yang menjauhi ataupun mendekati suatu benda akibat diberikan gaya.

3. Perbedaan Gaya dengan Gerak Benda

Berikut merupakan perbedaan antara gaya dengan gerak :

Tabel 2.2
Perbedaan Gaya dengan Gerak

Gaya	Gerak
1. Gaya merupakan kekuatan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berubah posisi serta bentuk.	1. Gerak merupakan perpindahan posisi suatu benda akibat dikenai gaya.
2. Gaya merupakan suatu yang bersifat abstrak karena dapat dirasakan oleh indra.	2. Gerak merupakan realisasi dari gaya.
3. Dapat membuat benda bergerak.	3. Benda bergerak belum tentu memiliki gaya.
4. Gaya tidak dipengaruhi oleh gerak.	4. Gerak dipengaruhi oleh gaya.

4. Pengaruh Gaya terhadap Gerak Benda

Sebuah gaya dapat memengaruhi gerak suatu benda diantaranya meliputi :

1. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam atau sebaliknya. Contohnya : Menangkap bola, kendaraan yang direm dan mendorong benda hingga berpindah tempat.

Gaya Dorongan



Gambar 2.4
Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

2. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak.
 Contoh :menendang bola, mendorong ayunan dll.



Gambar 2.5

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

3. Gaya dapat memengaruhi suatu benda bergerak lebih cepat maupun lambat. Contoh : Kendaraan motor yang bergerak lambat akan bergerak lebih cepat setelah digas lebih kuat oleh pengemudinya dan sepeda yang melaju lebih cepat apabila dikayuh lebih kuat.



Dayu mengayuh sepeda dengan lambat



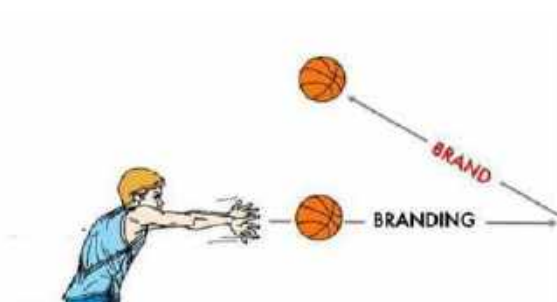
Dayu mengayuh sepeda dengan cepat

Gambar 2.6

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

4. Gaya dapat memengaruhi arah gerak sebuah benda. Contoh : bola basket yang dilempar ke arah tembok akan terpantul kembali dengan arah yang berbeda.



Gambar 2.7
Contoh pengaruh gaya terhadap benda
(Sumber : *Subakto.com* (<https://subiakto.com>))

b) Muatan Bahasa Indonesia

Cerita fiksi adalah cerita yang bersifat tidak nyata atau hanya hayalan saja yang dibuat berdasarkan imajinasi serta kreativitas dari penulis cerita. Jenis cerita fiksi diantaranya cerpen, dongeng dan novel. Cerita fiksi memiliki ciri-ciri yaitu : Bersifat imajinatif; Kebenaran yang terdapat dalam cerita bersifat tidak mutlak; Menggunakan bahasa yang konotatif; Tidak menggunakan bahasa baku; Terdapat amanat ataupun pesan moral.

8. Hubungan Pengembangan Media Brilian, Pembelajaran Multiliterasi dengan Muatan Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Pengembangan media ini didasarkan pada permasalahan yang terdapat di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Media pembelajaran yang cenderung monoton membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, media pembelajaran yang sering digunakan hanya berkesempatan bagi peserta didik dengan gaya belajar audio-visual. Bagi peserta didik dengan gaya belajar visual saja mungkin merasa jenuh dengan media pembelajaran yang disajikan. Untuk itu, peneliti memilih mengembangkan media audio-visual berbasis *comic page creator* dengan harapan peserta didik dengan gaya belajar visual dapat menikmati media ini dengan nyaman. Untuk peserta

didik dengan gaya belajar audio ataupun audio visual juga dapat menikmati media pembelajaran ini dengan mendengarkan audio yang tersedia pada balon percakapan serta music pengiring bacaan pada ujung sisi slide.

Pengembangan media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini akan diimplementasikan di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 dengan peneliti langsung sebagai guru pendamping belajar di kelas. Peneliti menentukan pembelajaran multiliterasi sebagai model yang tepat untuk mengcover media pembelajaran berbasis *comic page creator* ini agar tersampaikan kepada peserta didik dengan maksimal. Pembelajaran multiliterasi dapat memberikan beberapa kompetensi untuk peserta didik seperti pemahaman yang tinggi, berkolaborasi, berkomunikasi, berpikir kreatif dan kritis. Pembelajaran multiliterasi mampu mengoptimalkan keterampilan berbahasa pada peserta didik yang mana proses pelaksanaannya menempatkan beberapa kemampuan yakni membaca, menyimak, menulis serta berbicara dengan efisien. Dikarenakan media yang dikembangkan berbasis komik dan ditambahkan audio, maka unsur visualnya lebih banyak dan kemampuan membacasiswa dalam media pembelajaran ini lebih dilibatkan. Untuk itu, peneliti memilih pembelajaran multiliterasi sebagai pembelajaran yang tepat untuk mendampingi proses belajar siswa.

Media pembelajaran komik brilian yang diimplementasikan dengan model pembelajaran multiliterasi memuat materi hubungan antara gaya dengan gerak pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV yang mana konsep tersebut merupakan bagian dari kebutuhan peserta didik kelas IV D yang akan dijadikan subjek penelitian. Materi hubungan antara gaya dengan gerak ini mudah dikemas serta memiliki unsur kontekstual jika ingin dibuat cerita bergambar atau komik. Terlebih lagi penerapan model pembelajaran yang digunakan adalah multiliterasi, sehingga siswa akan lebih melibatkan banyak keterampilan dalam menyimak materi serta media pembelajarannya.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti menemukan beberapa sumber mengenai tipe penelitian yang relevan berdasarkan penelitian ini. Penelitian Pertama yakni, *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA* oleh Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra. Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha (2021). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yakni : (1) Tahap Analisis (Analyze), (2) Tahap Perancangan (Design), (3) Tahap pengembangan (Development), (4) Tahap Implementasi (Implementation), (5) Tahap Evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian ini yaitu komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA layak digunakan di sekolah dasar.

Sumber penelitian relevan yang kedua, *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar* oleh Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto (2021 : 22-29) Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) melalui pendekatan deskriptif dengan model 4D (*Define, Design, Development dan Disseminate*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut didapatkan bahwa : (1) Data hasil validasi ahli materi mencapai skor 3,39 dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media mencapai skor 3 dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli kegrafisan mencapai skor 3,34 dengan kategori sangat layak sehingga secara keseluruhan dapat diketahui bahwa draft media komik digital berbasis STEM yang telah dibuat telah memenuhi standar sangat layak sesuai yang dikemukakan oleh Mardapi (2008) dengan

perolehan nilai rata-rata 3,24 secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak; (2) respon siswa kelas VI SDN 2 Rejang Lebong dalam penggunaan media komik digital terdiri dari tiga aspek yaitu aspek materi, bahasa dan kemenarikan diperoleh hasil rata-rata respon 97,85% sehingga media komik digital berbasis STEM dikategorikan sangat praktis; serta (3) Data hasil rekap *pretest* dengan skor 47,25 dan *posttest* mencapai skor 76,7 terjadi peningkatan nilai pengetahuan siswa. Dalam hal ini membuktikan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap peningkatan literasi sains siswa.

Penelitian relevan yang ketiga, *Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi* oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati (2020 : 308-318). Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Jenis penelitian menggunakan *Research and Development* (RnD). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang menggambarkan alur langkah-langkah. Berdasarkan Sugiono yang telah diadaptasi dari Borg and Gall (Feni Andayani *dkk*, 2020 : 311) terdapat 10 langkah-langkah penelitian yang harus ditempuh untuk menghasilkan suatu produk yaitu : Potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; revisi desain; ujicoba produk; revisi produk; uji coba pemakaian; revisi produk dan produksi. Hasil dalam penelitian ini didapatkan bahwa : (1) Data hasil pada komponen media yang divalidasi oleh ahli media mendapatkan skor yang 51 dengan kriteria baik (B), sedangkan komponen bahasa yang divalidasi oleh guru dengan jumlah skor yang perolehan 63,5 dengan kriteria sangat baik (SB); (2) Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data, terdapat peningkatan secara keseluruhan rata-rata skor pretes yang diperoleh siswa yaitu dengan skor 66 dan rata-rata skor *posttest* mencapai 80,2. Peningkatan hasil belajar dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus gain score yang diperoleh sebesar 0,41 dengan kategori sedang. (3) Hasil respon siswa dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa komponen kelayakan isi memperoleh

skor 95,2% dengan kriteria sangat kuat, kemudian komponen bahasa dengan perolehan skor 945 dengan kriteria sangat kuat. Dalam kelayakan media pada respon siswa dengan kriteria interpretasi skor dapat dinyatakan sangat layak.

Penelitian relevan yang keempat, *Implementasi Pembelajaran multiliterasi Berbasis Engaged Learning dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran* oleh Arti Prihatini dan Sugiarti (2021 : 507 -520). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran dilaksanakan sesuai target yang direncanakan, terjadi peningkatan pretest dan posttest peserta pelatihan sebesar 14%. Pada *pretest*, hanya 25% yang skornya minimal 75, tetapi pada posttest meningkat menjadi 100%. Secara bertahap, semakin banyak peserta pelatihan yang melaksanakan kegiatan dengan sangat Baik (SB) mulai dari tahap preparasi, Iluminasi, hingga verifikasi.

Penelitian relevan yang kelima, *Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar* oleh Febrina Dafit (2017 : 87-100) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. Dari penelitian tersebut hasil model pembelajaran multiliterasi memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa SD, terbukti dengan perolehan rata-rata skor kemampuan membaca siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran multiliterasi adalah 18,76. Sedangkan kemampuan membaca siswa yang belajar tidak menggunakan model pembelajaran multiliterasi perolehan skor rata-rata adalah 16,04. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran multiliterasi siswa dapat memahami bacaan dengan baik dan sesuai dengan tujuan proses pembelajaran membaca yang diharapkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Tujuan Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta yang beralamat di Jalan Basmol Rt.009 Rw.06 Nomor 9, Kembangan Utara, Kota Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, dengan NPSN

20105378. Peneliti memilih peserta didik kelas IV (empat) D sebagai subjek penelitian di Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022. Peneliti memilih SDN Kembangan Utara 09 ini dengan melihat dari potensi sekolahnya yang sudah memanfaatkan teknologi terkini di kelasnya. Hal ini dapat peneliti ketahui berdasarkan pengalaman peneliti dalam melaksanakan kegiatan magang di SD tersebut.

Tujuan berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran audio visual interaktif berbasis *comic page creator* yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan dalam kondisi apapun baik itu saat pembelajaran dalam jaringan (daring) ataupun luar jaringan (luring). Materi yang akan dikemas dalam media komik digital ini yaitu mencakup pembelajaran tematik Tema 8 Sub tema 2 Pembelajaran 1 yang dikhususkan pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak yang akan dipadukan dengan cerita bergambar serta diberi unsur audio. Sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran multiliterasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi yang menaungi berbagai macam karakteristik gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

Secara spesifik, tujuan penelitian ini berfungsi untuk mendeskripsikan produk, menguji kelayakan, serta mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik brilian berbasis multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Cita-citaku Sub Tema 2 Pembelajaran 1.

B. Latar Penelitian

Latar penelitian ini berpacu pada kondisi di SDN Kembangan Utara 09, dengan metode penelitian *Research and Development* (RnD) yaitu metode penelitian dan pengembangan. Peneliti membuat media pembelajaran yang telah ada sebelumnya, kemudian dikembangkan berdasarkan pembaharuan yang peneliti rancang. Berdasarkan kondisi belajar di SDN Kembangan utara

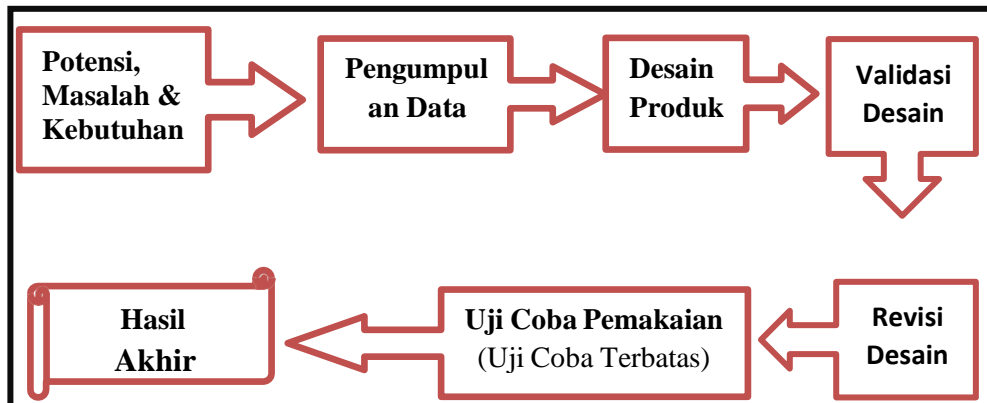
9 yang sudah peneliti amati dengan ketersediaan media pembelajaran yang minim serta keterbatasan guru dalam pemanfaatan teknologi terbaru. Seperti penggunaan media digital, alat bantu proyektor dan lainnya. Maka perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Pembelajaran 1.

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan yakni Bagaimana mengembangkan, kelayakan serta tanggapan siswa terhadap media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi pada materi hubungan gaya dengan gerak kelas IV SD. Proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015: 409) yang telah dimodifikasi yakni : Analisis masalah; Pengumpulan data; Desain produk; Validasi desain; Revisi desain; dan Uji coba produk.

C. Metode dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang mana menurut Gay Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori (Hanafi, 2017 :133). Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menyempurnakan suatu produk yang telah ada menjadi produk terbaru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

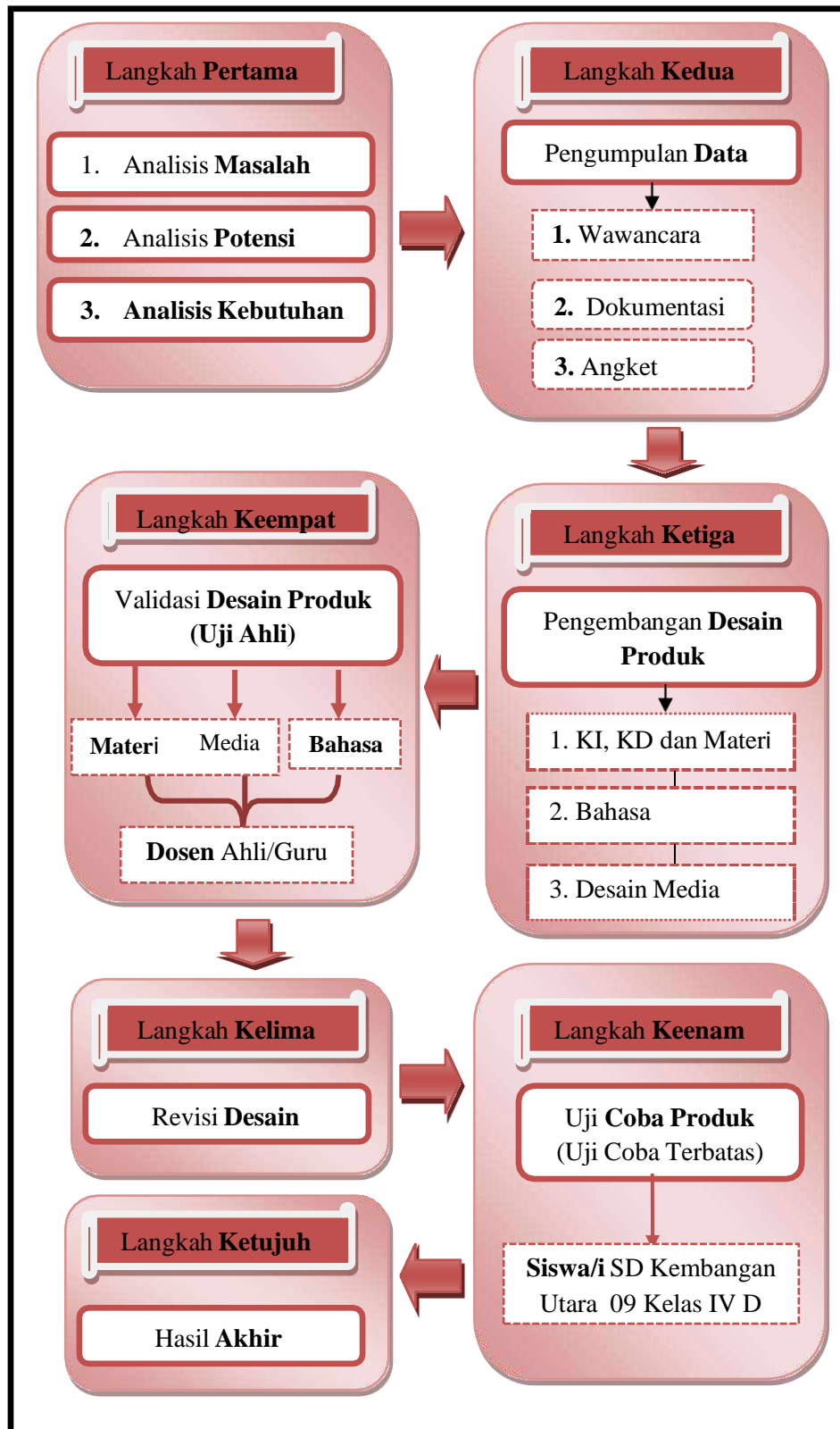
Pada penelitian ini langkah-langkah atau prosedur penelitian yang digunakan yaitu model rancangan penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Berikut langkah-langkah desain penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2015 : 298) yang akan peneliti lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.



Gambar 3.1

Langkah-langkah Model Penelitian dan Pengembangan oleh Sugiyono (2015 : 298)

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut prosedur kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang akan peneliti laksanakan.



Gambar 3.2

Prosedur Penelitian dan Pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi (Sumber : Sugiyono, 2015)

Berikut penjelasan mengenai langkah penelitian melalui desain menurut Sugiyono yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan peneliti pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi diantaranya :

1) Langkah Pertama Analisis Potensi dan Masalah

Pada tahap pertama penelitian ini, fokus utama dalam menjalankan penelitian ini adalah mengumpulkan informasi yang akurat dari sumber terpercaya mengenai potensi yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09, masalah yang dialami dalam kegiatan belajar mengajar pada siswa kelas IV D di SD tersebut serta hal-hal yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah di kelas tersebut.

1) Analisis Potensi

Potensi merupakan sesuatu yang dapat dikembangkan dan dijadikan sebagai nilai tambah dari suatu objek. Pada tahap penelitian ini, peneliti mencari informasi mengenai potensi yang terdapat di SD Negeri Kembangan Utara 09 melalui wawancara dan penelitian pendahuluan dengan ibu Kepala Sekolah dan Walikelas IV D. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan beberapa informasi mengenai potensi yang terdapat di SD Negeri Kembangan Utara 09 diantaranya fasilitas belajar yang cukup lengkap seperti perpustakaan, panggung pentas seni, bimbingan ekstrakurikuler dari berbagai bidang, pemanfaatan teknologi, media pembelajaran dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi pendidik di sekolah tersebut. Dalam hal ini, peneliti mengamalkan salah satu potensi yang menjadi fokus penelitian yakni pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa.

2) Analisis Masalah

Masalah dapat disebabkan oleh faktor tertentu salah satunya potensi yang tidak dikembangkan dapat menjadi penyebab adanya masalah. Misalnya, di sebuah sekolah tersedia alat-alat teknologi untuk membantu berjalannya proses belajar mengajar, namun guru tidak ingin menggunakannya dengan alasan tertentu, sehingga hal

ini dapat menyebabkan ketertinggalan pemanfaatan teknologi belajar bagi siswa. Dalam penelitian ini, melalui wawancara walikelas dan penelitian pendahuluan di kelas IV D, didapatkan informasi mengenai permasalahan dalam kegiatan belajar yakni media pembelajaran yang monoton berupa video youtube. Dikarenakan siswa lebih sering menerima pembelajaran melalui video maka siswa mudah merasa jenuh, dan hal ini juga tidak efektif bagi siswa dengan gaya belajar visual saja atau tidak ingin ada audionya.

3) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu memecahkan permasalahan yang terjadi dari analisis masalah yang telah dijabarkan. Kebutuhan ini peneliti dapat simpulkan melalui kegiatan wawancara oleh walikelas beserta beberapa peserta didik dengan hasil yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa/i di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 memerlukan media pembelajaran yang tidak monoton atau bergantian, dari pihak walikelas menginginkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan serta menciptakan literasi di dalam kelas baik itu dengan gambar yang menarik ataupun disertai audio yang mana dapat menarik fokus peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran namun media tersebut tidak lagi berupa video. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi, dengan menampilkan gambar menarik serta informasi berupa teks dan audio berdasarkan teks yang tertera.

2) Langkah Kedua Pengumpulan Data

Setelah dilakukan analisis potensi, masalah serta kebutuhan dari informasi yang didapatkan. Maka tahap selanjutnya adalah menunjukkan data yang faktual serta *up to date* sebagai bahan untuk merencanakan pengembangan produk penelitian. Dalam

mengumpulkan data untuk memenuhi kebutuhan penelitian, peneliti menggunakan tiga metode yakni wawancara, dokumentasi dan pengumpulan angket. Pengisian angket bertujuan untuk menilai produk dari segi kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

3) **Langkah Ketiga Pengembangan Desain Produk**

Pada tahap ini produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital berbasis pembelajaran multiliterasi pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 . Beberapa kegiatan dalam tahap ini diantaranya : Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan; Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan; Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP; Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta; Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan; Memilih bahasa yang akan digunakan yakni sederhana dan mudah dipahami; Memilih desain yang menarik dan sesuai dengan materi yang digunakan, seperti warnadan gambar; Menambahkan audio pada produk setelah selesai mengedit gambar dan memberi isi materi.

4) **Langkah Keempat Validasi Desain Produk (Uji Ahli)**

Pada tahap validasi desain bertujuan untuk menilai apakah suatu rancangan produk yang dikembangkan akan lebih efektif dari yang biasanya atau tidak. Validasi produk dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli yang membidangi produk yang dikembangkan, yakni ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta dosen ahli atau guru yang telah berpengalaman dalam menilai produk yang dirancang yaitu media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis *comic page creator* pada pembelajaran tematik. Setiap ahli melakukan penilaian terhadap produk tersebut untuk mengetahui kekuatan serta kelemahannya dengan berpedoman terhadap instrumen penilaian yang telah ditentukan. Pelaksanaan validasi desain produk, peneliti

mempresentasikan hasil rancangan yang dibuat kepada tim validasi, setelah itu dilakukan penilaian produk. Pada tahap validasi ini penilaian masih berdasarkan hasil pemikiran yang rasional belum berdasarkan fakta di lapangan.

5) Langkah Kelima Revisi Desain Produk

Langkah ini dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan para ahli lainnya yaitu setelah didapatkan kelemahan dari produk yang dikembangkan, kemudian kelemahan tersebut dicoba diminalisir dengan memperbaiki kembali desain produk yang dikembangkan oleh peneliti.

6) Langkah keenam Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)

Media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi akan diuji coba kepada siswa/i kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk dengan cara kondisional, apabila pembelajaran dilakukan dalam jaringan maka peneliti akan menayangkan produk pada layar zoom atau googlemeet dengan *sharescreen*. Sedangkan apabila pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka langsung, maka peneliti akan menayangkan dengan bantuan layar proyektor dalam proses pembelajaran.

7) Hasil Akhir

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka peneliti mengolah data hasil penggunaan produk media pembelajaran komik brilian pada pembelajaran tematik, baik itu tingkat keberhasilan produk melalui respon didik serta hasil belajar peserta didik.

D. Data dan Sumber Data

a. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu, hasil validasi oleh para ahli baik itu materi ataupun media; hasil respon siswa terhadap uji coba produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi; serta bukti ketercapaian fungsi dari produk yang telah dikembangkan melalui kuisisioner.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu diperoleh melalui studi literatur dengan menganalisis informasi yang berhubungan dengan kebutuhan peneliti mulai dari analisis masalah, kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, aplikasi, dan angket yang telah diisi oleh guru dan siswa yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Sumber data ini peneliti peroleh dari *e-book*, jurnal dan lainnya.

E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi serta fakta mendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi : (1) Angket. Angket merupakan alat berupa pertanyaan ataupun pernyataan tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh narasumber sesuai dengan petunjuk (Sanjaya, 2013:255). Data yang akan diambil melalui angket ini untuk mengetahui respon siswa terhadap produk pengembangan. Angket ini ditujukan untuk Ahli materi, Ahli media, ahli bahasa serta peserta didik; (2) Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang dikumpulkan berdasarkan fakta di lapangan. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa video atau foto aktivitas penelitian yang diambil selama proses uji coba terbatas serta untuk pembuktian bahwa yang dilakukan selama penelitian benar adanya.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, berikut beberapa instrument yang diperlukan pada penelitian ini :

1) Angket Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini, instrumen angket berfungsi untuk mengetahui standar kelaikan media pembelajaran menurut ahli materi sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian khususnya pada muatan Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA), dikarenakan dalam penelitian ini berfokus pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berikut ini kisi-kisi angket validasi ahli materi.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Materi

No	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
1	Isi Materi	Penerapan SK/KD	1	1
		Kejelasan Materi	2	1
		Keakuratan Konsep dan Definisi	3	1
		Kemnarikan Materi	4	1
2	Penyajian Materi	Kemnarikan Penyajian Materi (Teks, gambardan warna)	5	1
		Keruntutan Penyajian Materi	6	1
		Kesesuaian soal dan materi	7	1
3	Kaidah Bahasa	Penggunaan ejaan dan bahasa yang benar	8	1
4	Kegrafikan	Kemnarikan judul	9	1
		Kesesuaian komposisi teks, warna dan gambar untuk menjelaskan materi	10	1
Jumlah				10

(Sumber : Modifikasi S

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

2) Angket Validasi Ahli Media

Penilaian angket validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yang sudah berpengalaman dalam bidang media, angket ini diperlukan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Berikut kisi-kisi instrumen uji ahli media :

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media

No	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
1	Kurikulum	Penggunaan kurikulum di sekolah	1	1
2	Kegrafikan	Tampilan Judul	2	1
		Pemilihan jenis, ukuran, dan warna font	3	1
		Pemilihan gambar	4	1
		Pemilihan Suara	5	1
		Pemilihan warna pada background	6	1
		Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi	7	1
		Tampilan Penutup	8	1
3	Penyajian	Kemudahan dalam mengoperasikan media	9	1
		Efisiensi penggunaan media	10	1
		Pemilihan aplikasi atau software untuk pengembangan	11	1
Jumlah skor				11

(Sumber : Modifikasi)

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

3) Angket Validasi Ahli Bahasa

Penilaian angket validasi ahli bahasa akan dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang sudah berpengalaman. Angket ini digunakan untuk mengukur standar kelayakan bahasa yang digunakan pada isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Berikut kisi instrumen validasi ahli bahasa :

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
A	Lugas	Ketepatan Struktur kalimat	1	1
		Keefektifan kalimat	2	1
		Kebakuan istilah	3	1
B	Komunikatif	Keterbacaan pesan	4	1
		Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	5	1
C	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	6	1
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	7	1
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa	8	1
		Ketepatan ejaan	9	1
E	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	Konsistensi penggunaan istilah	10	1
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	11	1
Jumlah skor			11	

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Bahasa

(Sumber : Modifikasi Depdiknas, 2008)

4) Angket Respon Siswa

Tujuan pemberian kuesioner pada siswa yaitu untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Berikut kisi instrumen respon siswa :

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

No	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
1	Isi Materi	Isi materi terdapat pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	1,2,3,4	4
		Latihan soal	5	1
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa dan teks dapat dibaca dengan baik	6	1
3	Penyajian	Penyajian pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	7,8	1
4	Kegrafikan	Tampilan Media media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	9	1
		Proporsi gambar, teks pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi	10	1
Jumlah				10

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

G. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data

Pada tahap ini, data penelitian akan dianalisis untuk memaksimalkan fungsi media pembelajaran yang dikembangkan agar layak diuji coba atau digunakan, memiliki kualitas yang baik dan memenuhi standar keefektifan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi uji ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa) dan respon siswa akan dianalisis secara statistika deskriptif yaitu teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket validasi tim ahli dan respon siswa. Hasil perhitungan data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan, lalu diperoleh hasil berupa

angka yang kemudian dipresentase, lalu ditafsirkan menjadi kalimat yang bersifat kuantitatif dengan kategori seperti sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak dengan berpacu pada skala *likert* untuk penilaian produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi di kelas IVSD.

a. Analisis Lembar Penilaian Uji Ahli

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil validasi uji ahli media, materi dan bahasa dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut :

$$NP = R/SM \times 100\%$$

NP : Nilai persentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal(Purwanto, 2013 : 102)

Berikut kriteria interpretasi skor presentase yang diperoleh dari uji kelayakan validasi oleh tim ahli pada tabel berikut :

Tabel 3.5
Pemberian Skor

Persentase Pencapaian	Interpretasi
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2013 : 135)

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.6
Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

b. Analisis Lembar Penilaian Respon Siswa

Lembar penilaian respon siswa menggunakan angket untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan telah diuji coba yaitu media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Hasil pengumpulan angket dihitung menggunakan rumus di bawah ini :

$$N = N/n \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

N : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Angket respon siswa terdiri dari pernyataan positif dengan penetapan nilai berdasarkan skala likert yang sesuai dengan tabel berikut ini :

Tabel 3.7

Penetapan Nilai Skala *Likert* untuk Pernyataan Sikap

Penyataan sikap	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang setuju	Setuju	Sangat Setuju
Pernyataan positif	1	2	3	4	5
Pernyataan Negatif	5	4	3	2	1

(Dimodifikasi dari Sugiyono, 2012)

Nilai yang diperoleh kemudian di interpretasikan sesuai kriteria pada

tabel berikut :

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran yakni Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak pada Tema 8 Kelas 4 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 di SD Negeri Kembangan Utara 09 Jakarta. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan alur penelitian atau metode penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi.

Metode penelitian ini telah ditetapkan oleh peneliti pada bab sebelumnya dengan langkah-langkah alur penelitian menurut Sugiyono (2015) yaitu sebagai berikut : 1) Analisis Potensi, Masalah dan Kebutuhan; 2) Pengumpulan data; 3) Membuat Desain Produk; 4) Validasi Desain Produk; 5) Revisi Desain Produk; 6) Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Terbatas); dan 7) Hasil Akhir. Berikut hasil dan pembahasan langkah-langkah penelitian yang telah peneliti laksanakan pada penelitian dan pengembangan :

1) Analisis Potensi, Masalah dan Kebutuhan

a. Analisis Potensi

Pada tahap penelitian ini, peneliti mencari informasi mengenai potensi yang terdapat di SD Negeri Kembangan Utara 09 melalui wawancara dan penelitian pendahuluan dengan ibu Kepala Sekolah. Dari hasil wawancara, informasi yang didapatkan mengenai potensi yang dimiliki SD Negeri Kembangan Utara 09 yakni, fasilitas belajar yang cukup lengkap seperti perpustakaan, panggung pentas seni, bimbingan ekstrakurikuler yang terstruktur dari berbagai bidang, pemanfaatan teknologi seperti komputer dan proyektor, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik di sekolah tersebut. Potensi tersebut, apabila tidak dikembangkan dengan baik dapat menimbulkan suatu permasalahan.

Dalam hal ini, potensi yang menjadi fokus penelitian kali ini yakni pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa.

b. Analisis Masalah

Analisis masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara bersama ibu Kepala Sekolah Wali Kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara bersama Kepala Sekolah, yakni Ibu Purwati S.Pd permasalahan dalam pembelajaran di SD tersebut yakni : Masih terdapat beberapa guru yang kurang memahami teknologi; Tenaga pendidik kurang terampil dalam menciptakan media pembelajaran dalam kondisi *pandemic covid-19* ini, namun terdapat jugabeberapa guru yang kreatif dan sering membuat media pembelajaran; pengawasan guru dan orangtua siswa dalam membimbing belajar siswa kurang maksimal; terdapat beberapa siswa di setiap kelas yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai macam hambatan; serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Hasil wawancara tersebut merupakan permasalahan yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09 yang diungkapkan secara umum oleh Ibu Purwati S.Pd selaku kepala sekolah.

Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dengan Walikelas IV (Empat) D SDN Negeri Kembangan Utara 09 yaitu Bapak Marhudin, S.Pd, telah disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa di kelas tersebut saat ini ialah : siswa banyak yang mengalami hambatan jika harus diadakan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* atau *googlemeet*; menurunnya daya tarik siswa untuk belajar; media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, biasanya media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan video youtube yang sudah tersedia pada RPP yang telah dibuat dari dinas; siswa kurang interaktif; serta kurangnya pendampingan orangtua siswa

dalam melaksanakan pembelajaran secara daring; ketertinggalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan prapenelitian, permasalahan yang dapat peneliti simpulkan yaitu kurangnya ketegasan guru dalam pengawasan terhadap peserta didiknya dan kurangnya keterampilan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya di kelas. Dari hasil wawancara dan pengamatan prapenelitian, permasalahan dominan yang akan peneliti angkat dalam penelitian ini yaitu menurunnya daya tarik siswa untuk belajar dan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa.

c. Analisis Kebutuhan






Setelah mengetahui potensi dan masalah yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09, terutama pada siswa kelas IV D. Peneliti meneliti terkait kebutuhan yang ingin dipenuhi dalam mengatasi permasalahan pada peserta didik kelas IV D, yaitu meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar dan media mengatasi penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton agar lebih bervariasi. Kebutuhan yang peneliti dapat simpulkan dalam memecahkan permasalahan yang terdapat di sekolah, terutama pada siswa kelas IV D yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa/i di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 memerlukan media pembelajaran yang tidak monoton atau bergantian, dari pihak walikelas menginginkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan serta menciptakan literasi di dalam kelas baik itu dengan gambar yang menarik ataupun disertai audio yang mana dapat menarik fokus peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran namun media tersebut tidak lagi berupa video. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan produk berupa media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi, dengan menampilkan gambar menarik serta informasi berupa teks dan audio berdasarkan teks yang tertera.


Berikut data hasil wawancara bersama ibu Kepala Sekolah dan Wali Kelas IV D SDN Kembangan Utara 09.

2) **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data peneliti lakukan setelah peneliti melakukan analisis potensi, masalah serta kebutuhan melalui kegiatan wawancara dan studi pendahuluan di SD Kembangan Utara 09. Data yang peneliti peroleh yakni informasi mengenai potensi, permasalahan dan kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Kembangan Utara 09. Data tersebut berupa instrument wawancara yang terlampir pada tabel di atas. Selain itu, peneliti mengumpulkan data kebutuhan penelitian dalam merancang desain produk media Komik Brilian yang akan peneliti kembangkan. Peneliti menentukan materi berdasarkan kebutuhan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian. Setelah itu, peneliti mengumpulkan komponen-komponen penting untuk merancang desain produk seperti, gambar latar belakang, gambar benda-benda serta musik pengiring bacaan yang akan di masukkan kedalam Komik Brilian. Berikut komponen yang peneliti kumpulkan :

Tabel 4.1
Data Kebutuhan Merancang Desain Produk

No.	Data	Sumber
Latar Belakang (Background Komik)		
1.		https://id.pinterest.com/pin/602145412673311828/
2.		https://www.kibrispdr.org/gambar-animasi-kebun-bunga.html
3		https://fashionsista.com/wallpaper/search?wallpaper=background+pemandangan+kota+malam+hari
Materi Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1		
4.		https://www.listennotes.com/es/podcasts/riri-cerita-anak/legendaro-jonggrang-uAxS5F-J_On/
5.		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.kisahrorojonggrang&hl=fa&gl=US

No.	Data	Sumber
6.		https://belajarmandiriyuk.com/cerita-rakyat-ro-ro-jonggrang.html
	<p>* Catatan : Gambar tokoh dalam komik serta gambar benda sudah tersedia di dalam aplikasi <i>comic page creator</i>.</p>	

3) Pengembangan Desain Produk

Pada tahap ini produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 . Beberapa kegiatan dalam tahap ini diantaranya : Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan; Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan; Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP; Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta; Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan; Memilih bahasa yang akan digunakan yakni sederhana dan mudah dipahami; Memilih desain yang menarik dan sesuai dengan materi yang digunakan, seperti warna dan gambar; Menambahkan audio pada produk setelah selesai mengedit gambar dan memberi isi materi.

a. Menentukan produk yang akan dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi, Produk akan di desain menggunakan aplikasi dari *playsote* yakni *Comic Page Ceator*. Komik Brilian ini akan dikembangkan dengan memperhatikan gaya belajar peserta didik yakni audio visual. Selain itu, media ini berisi materi yang dikemas berdasarkan pembelajaran

Multiliterasi. Komik Brilian ini diisi audio yang membacakan isi dari setiap percakapan yang tertera dengan melibatkan 3 karakter sebagai narrator.

- b. Menetapkan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta materi yang akan digunakan yang dikemas dalam bentuk RPP.

Dalam menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator pencapaian, peneliti membuat tabel analisis kurikulum. Analisis kurikulum ini dibuat berdasarkan bahan ajar yang akan digunakan dengan bersumber kepada Panduan Buku Guru dan Buku Siswa Tema 8 Sub tema 2 Pembelajaran 1. Dalam menetapkan langkah-langkah pembelajaran yang akan mengimplementasikan media Komik Brilian sudah peneliti rangkum dalam bentuk RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) (terlampir).

- c. Mengembangkan Bahan Ajar





Peneliti melakukan pengembangan bahan ajar berdasarkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator yang ingin dicapai dengan berpedoman pada buku guru dan buku siswa tematik (Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1). Bahan ajar telah peneliti rancang berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 . (Terlampir).

- d. Membuat Produk, Menentukan bahasa yang tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan serta menentukan desain yang menarik

Pada tahap ini, peneliti merancang desain produk dengan menentukan komponen-komponen penting dan menarik untuk menghasilkan media Komik Brilian yang dapat mencapai tujuan penelitian. Komik Brilian ini diisi audio oleh peneliti dengan 2 (dua) orang pengisi suara, yakni : (1) Nurafiah Rizkiyani sebagai pengisi suar 1 yang memerankan tokoh Lusi dan Jasmin, dan (1) Yoga Pratama, sebagai pengisi suara 2 yang memerankan tokoh Rafi. Dalam merancang media Komik Brilian, peneliti melibatkan validator untuk menilai kelayakan produk yang peneliti buat. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kegagalan fungsi dan tujuan dari produk yang dikembangkan. Berikut media Komik Brilian yang dikembangkan :

Tabel 4.2

Hasil Desain produk

Gambar Slide Media Komik Brilian	
<p>Slide Pertama :</p> <p>Berupa sampul, nama penulis serta nama dosen pembimbing.</p> 	<p>Slide Ke-2 :</p> <p>Berisi nama dosen validasi media, materi serta bahasa terhadap media Komik Brilian.</p> 
<p>Slide ke-3 : Pada slide ini berisi informasi nama pengisi suara dalam Komik Brilian</p> 	<p>Slide Ke-4 : Slide ke-4 ini berisi petunjuk penggunaan komik.</p> 

Gambar Slide Media Komik Brilian

Slide Ke-5 : Cover

JudulMateri



Slide Ke-6 :

Materi

Pembelajaran



Slide Ke-7 :

Materi

Pembelajaran



Slide Ke-8

:Materi

Pembelajaran



Gambar Slide Media Komik Brilian

Slide Ke-15 :

Materi Pembelajaran



Slide Ke-16:

Materi Pembelajaran



Slide Ke-17 : Daftar Pustaka



Slide Ke - 18



Slide Ke-19 : Riwayat Penulis



4) Validasi Desain Produk

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui ketercapaian fungsi dan tujuan produk dalam mengatasi permasalahan peserta didik kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Setelah selesai merancang media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi, peneliti melakukan validasi media Komik Digital berbasis Pembelajaran multiliterasi kepada para ahli validasi. Daftar validator dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Daftar Validator

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Dr. Lukman Nulhaklim, M.Pd.	Ahli Media
2.	Siti Rokmanah, M.Pd.	Ahli Media
3.	Nana Hendrapipta, M.Pd.	Ahli Materi
4.	Marhudin, S.Pd.	Ahli Materi
5.	Ilmi Solihat, M.Pd.	Ahli Bahasa
6.	Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd.	Ahli Bahasa

Tahap Uji Ahli pada penelitian pengembangan media Komik Brilian ini yakni, sebagai berikut :

a. Ahli Media

Proses validasi media oleh validator ini mencakup tiga aspek, yakni kurikulum, kegrafikan, dan penyajian. Kelayakan ahli media ini divalidasi oleh Dosen FKIP Untirta yaitu Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd., dan Siti Rokmanah, M. Pd.(Dosen PGSD DAN Dosen IPA). Waktu pelaksanaan validasi oleh Ahli Media 1 yakni pada Selasa, 10 Mei 2022 dengan kegiatan ahli media memberi saran atau masukan terhadap media yang dinilai dan Rabu, 11 Mei 2022 dengan kegiatan menilai media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi berdasarkan lembar angket yang disediakan. Sedangkan pada Ahli Media 2 penilaian dilakukan pada Kamis, 28 April 2022 dengan menilai media Komik Brilian berdasarkan lembar penilaian yang

peneliti sediakan serta memberi saran atau masukan terhadap media yang dinilai dan Senin, 9 Mei 2022 dengan kegiatan memeriksa hasil revisi sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan.

Tabel 4.4

Data Penilaian Ahli Media

No	Kriteria	Penilaian Ahli Media 1	Penilaian Ahli Media 2	Skor Rata-Rata
1	Kurikulum	4	4	4
2	Kegrafikan	30	34	32
3	Penyajian	14	14	14
Jumlah Skor		48	52	50
NP (%)		87,2	94,5	90,85

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli media, diperoleh jumlah seluruh skor validasi yaitu 100 pada 11 butir pernyataan per lembar penilaian. Rata-rata perolehan skor adalah 50, dengan presentase nilai akhir sebesar 90,85 %, yang mana hal tersebut termasuk dalam kriteria penilaian “**Sangat Layak**”.

Berdasarkan angket penilaian validasi media yang diisi oleh validator ahli media, dapat diketahui bahwa persentase penilaian pada media Komik Brilian ini mendekati sempurna, dengan kekurangan sebesar 9,15%. Dari hasil tersebut, diketahui kekurangan dari Media Komik Brilian ini adalah teks yang terdapat dalam komik tersebut masih ada yang terlihat kurang jelas atau terlalu kecil. Kekurangan tersebut telah peneliti perbaiki serta dinilai kembali oleh ahli validasi media.

b. Ahli Materi

Penilaian validasi oleh ahli materi dilihat dari empat aspek yakni, Kelayakan isi atau materi, Kelayakan penyajian materi, kaidah bahasa, dan Kegrafikan. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Nana Hendracipta, M.Pd. dan Wali Kelas IV D yakni Marhudin, S. Pd. Waktu pelaksanaan

validasi oleh Ahli Materi 1 dilakukan pada Rabu, 11 Mei 2022 dengan kegiatan menilai aspek-aspek kesesuaian materi materi dalam media Komik Brilian berdasarkan lembar penilaian yang peneliti buat tanpa perlu melakukan revisi. Sedangkan oleh Ahli Materi 2 validasi dilakukan pada 12 April 2022 dengan kegiatan menilai aspek-aspek kesesuaian materi materi dalam media Komik Brilian berdasarkan lembar penilaian yang peneliti buat tanpa perlu melakukan revisi.

Tabel 4.5

Data Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Skor Rata - Rata
1	Kelayakan Isi / Materi	18	19	18,5
2	Kelayakan Penyajian Materi	14	15	14,5
3	Kaidah Bahasa	4	4	4
4	Kegrafikan	10	9	9,5
Jumlah Skor		46	47	46,5
NP (%)		92	94	93

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli materi di atas, diperoleh jumlah skor nilai persentase sebesar 93 dari 10 soal butir pernyataan . Didapatkan juga rata-rata perolehan skor adalah 46,5 dengan presentase nilai akhir sebesar 93%, dimana perolehan nilai tersebut masuk pada kriteria “Sangat layak”.

Berdasarkan angket atau kuesioner yang telah diisi oleh validator ahli materi, dapat diketahui bahwa persentase penilaian pada media Komik Brilian ini mendekati sempurna dengan kekurangan sebanyak 7%. Kekurangan tersebut berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi terletak pada sedikitkeakuratan konsep

atau definisi pada materi yang disampaikan serta kesesuaian penggunaan kaidah bahasa. Kekurangan tersebut telah peneliti perbaiki dan dinilai kembali oleh ahli validasi materi.

c. Ahli Bahasa

Penilaian validasi oleh validator ahli bahasa dilihat dari lima aspek yakni, Lugas, Komunikatif, Dialogis dan Interaktif, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yaitu Ilmi Solihat, M.Pd dan Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd. (Dosen Jurusan Bahasa Indonesia). Waktu pelaksanaan validasi oleh Ahli Bahasa 1 yakni pada Selasa, 17 Mei 2022 dengan kegiatan ahli Bahasa memberi nilai terhadap media Komik Brilian serta memberi saran atau masukan terhadap media yang dinilai. Sedangkan pada Ahli Bahasa 2 penilaian dilakukan pada Selasa, 10 Mei 2022 dengan memberi saran atau masukan terhadap media yang dinilai dan Selasa, 17 Mei 2022 dengan kegiatan memeriksa hasil revisi sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan.

Tabel 4.6
Data Penilaian Ahli Bahasa

No	Kriteria	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Skor Rata-Rata
1	Lugas	15	13	14
2	Komunikatif	8	10	9
3	Dialogis dan Interaktif	10	9	9,5
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9	8	8,5
5	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	9	9	9
Jumlah Skor		51	49	50
NP (%)		92,7	89	90,85

Dilihat dari tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli bahasa di atas, dapat disimpulkan perolehan nilai persentase dari kedua validator sebesar 90,85%. Perolehan nilai tersebut tergolong dalam kriteria “**Sangat Layak**”.

Berdasarkan angket atau kuesioner yang telah diisi oleh validator ahli bahasa, dapat diketahui bahwa presentase penilaian pada media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi mendekati sempurna dengan kekurangan sebesar 9,15%. Berdasarkan lembar angket validasi bahasa yang telah diisi, dapat diketahui kekurangan komponen bahasa dalam Komik Brilian ini terletak pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa. Untuk meminimalisir kekurangan tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan aspek bahasa dan telah diperiksa kembali oleh ahli bahasa.

5) Revisi Desain Produk

Pada tahap penelitian pengembangan ini, media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang telah divalidasi mendapatkan catatan revisi untuk perbaikan dari beberapa ahli. Hal tersebut untuk meningkatkan kualitas media Komik Brilian agar dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Setelah itu, peneliti melakukan tindak lanjut untuk memperbaiki media Komik Brilian ini berdasarkan komentar, catatan serta saran yang diberikan oleh ahli validasi.

a. Revisi Ahli Media

Dari hasil analisis penilaian oleh ahli media, dapat disimpulkan bahwa media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini masuk kedalam kriteria “**Sangat Layak**” untuk digunakan atau diimplementasikan kepada subjek penelitian. Namun, media ini tetap memerlukan perbaikan pada beberapa bagian slide yang telah dicatat oleh ahli media sebagai saran dan komentar untuk perbaikan media Komik Brilian. Berikut hasil revisi yang telah peneliti lakukan

Tabel 4.7

Catatan Revisi Ahli Media

No	Ahli Media	Komentar dan Saran
1	Dr. Lukman Nulhakli m,M.Pd.	Nama penulis dan pembimbing diletakkan di cover, Pada <i>slide</i> ke-4 ditambahkan perkenalan tokoh dalam KomikBrilian, Beri sumber pada setiap gambar yang mengambil dari google atau yang lain, Sebelum <i>slide</i> “selesai” tambahkan daftar pustaka.
2.	Siti Rokamana h, M.Pd.	Latar belakang dasar jika bisa dirubah silahkan dirubah menjadi lebih polos, Nama Penulis,Pengisi suara, Tim, Dosen Pembimbing disertakan, <i>Slide</i> paling akhir ditambahkan riwayat penulis, tambahkan kata-kata perkenalan materi yang unikpada <i>slide</i> sebelum cerita dimulai,Tambahkan slide Petunjuk penggunaan Komik Brilian.

Tabel 4.8
Hasil Revisi

No.	Hasil Revisi Produk	
1	<p>Sebelum direvisi (Disarankan oleh Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd)</p>	<p>Setelah revisi</p>
	<p>Tidak ada nama penulis dan dosen pembimbing di cover</p> 	<p>Penambahan nama penulis dan dosen pembimbing pada cover</p> 
	<p>Sebelum direvisi (Disarankan oleh Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd) Sumber gambar belum dicantumkan pada <i>slide</i></p> 	<p>Setelah direvisi Penambahan sumber gambar pada <i>slide</i></p> 

No.	Tambahkan slide baru sesuai saran	
<p>3.</p>	<p>Nama Validator KomikBrilian (Disarankan oleh Siti Rokmanah, M.Pd.)</p> 	<p>Nama pengisi suara dalamkomik (Disarankan oleh Siti Rokmanah, M.Pd.)</p> 
<p>Pengenalan materi tokoh dalam komik (Saran oleh Siti Rokmanah, M.Pd)</p>		<p>Daftar Pustaka (Disarankan oleh Dr. LukmanNulhakim, M.Pd)</p> 
<p>Petunjuk Penggunaan Komik (Saran oleh SitiRokmanah, M.Pd)</p>		<p>Riwayat Penulis (Disarankan oleh Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd)</p> 


b. Revisi Ahli Materi

Hasil penilaian validasi ahli materi mengenai materi hubungan antara gaya dengan gerak pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 oleh dosen validator ahli materi tidak terdapat catatan revisi dan saran masukan. Hasil perolehan skor nilai presentase juga masuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Dari kedua ahli validasi menyimpulkan “Materi sudah sesuai, silahkan lanjutkan!”. Sehingga, peneliti tidak melakukan revisi pada bagian materi dalam Komik Brilian ini.



c. Revisi Ahli Bahasa

Dari hasil analisis penilaian oleh ahli bahasa, dapat disimpulkan bahwa media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini komponen bahasanya masuk kedalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan atau diimplementasikan kepada subjek penelitian. Namun, media ini memerlukan perbaikan pada beberapa bagian *slide* yang telah dicatat oleh ahli bahasa sebagai saran dan komentar untuk perbaikan media Komik Brilian. Berikut hasil revisi yang telah peneliti lakukan :

Tabel 4.9
Hasil Revisi Ahli Bahasa


No.	Hasil Revisi	Keterangan
1.	Sebelum revisi 	Penulisan Hallo dan Teman-teman perlu direvisi.
	Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni Kartika Devi, M.Pd.) 	✓ Hallo menjadi Halo ✓ Teman-teman menjadi Teman-Teman


No	Hasil Revisi	Keterangan
2	Sebelum revisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan Halo perlu direvisi. • Setelah kata “Asyik” belum diberi koma. • Setelah kata “Iya” belum diberi koma. • Penulisan D.I Yogyakarta salah • Penulisan Namaku perlu direvisi.
	Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni Kartika Devi,M.Pd.) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penulisan Halo menjadi Halo. ✓ Ada koma setelah kata Asyik,. ✓ Penambahan koma (Iya, benar.). ✓ Penulisan Namaku menjadi namaku.

No	Hasil Revisi	Keterangan
3	<p>Sebelum revisi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur kalimat yang dibuat penulis pada percakapan pertama masih kurang tepat. • Penulisan Teman-teman perlu diperbaiki. • Setelah kata Yuk belum diberi koma.
	<p>Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni Kartika Devi,M.Pd.)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Struktur kalimat pada percakapan pertama telah diubah sesuai dengan saran dari validator. ✓ Penulisan Teman-teman menjadi Teman-Teman. ✓ Setelah kata Yuk sudah diberi koma sehingga menjadi "Yuk, biasakan".

No.	Hasil Revisi	Keterangan
4	<p>Sebelum revisi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan Teman-teman perlu diperbaiki. • Penulisan n D.I Yogyakarta kurang tepat. • Penulisan “Kamu” perlu diperbaiki.
	<p>Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni Kartika Devi, M.Pd.)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penulisan Teman-teman menjadi Teman-Teman. ✓ D.I Yogyakarta menjadi DI Yogyakarta. ✓ Penulisan Kamu menjadi kamu.

No.	Hasil Revisi	Keterangan
5.	Sebelum revisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan “Disana terdapat kisahRoro • Jonggrang yang sangat legendaris.” Belum dirubah. • Setelah kata kisahnya belum diberi koma.
	Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni KartikaDevi, M.Pd.)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kalimat percakapan 2 diubah menjadi “Mmmm, Roro Jonggrang. Kisah Roro Jonggrang sangat legendaris.” ✓ Terdapat tanda baca koma setelah kata “kisahnya,” pada percakapan 3

	<p>Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni KartikaDevi, M.Pd.)</p> 	<p>✓ Kalimat percakapan 2 diubah menjadi “Mmmm, Roro Jonggrang. Kisah Roro Jonggrang sangat legendaris.”</p> <p>✓ Terdapat tanda baca koma setelah kata “kisahnya,” pada percakapan 3.</p>
--	--	--

	Hasil Revisi	Keterangan
6.	<p>Sebelum revisi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur kalimat informasi daftar riwayatpenulis bersifat pasif.
	<p>Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni KartikaDevi, M.Pd.)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Struktur kalimat riwayat hidupmenjadi lebih komunikatif.




No	Hasil Revisi	Keterangan
7	Sebelum revisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan Teman-teman perlu direvisi. • Perlu tanda baca koma setelah kata “berpindah tempat”. • Kata “arah” perlu ditambahkan menjadi “berubah arah”. • Sedangkan tidak boleh di awal kalimat.
	Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni Kartika Devi, M.Pd.) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penulisan Teman-teman menjadi Teman- Teman. ✓ Penambahan tanda koma setelah kata “berpindah tempat”. ✓ Kata “arah” menjadi “berubah arah”. ✓ Sedangkan menjadi Adapun.

No	Hasil Revisi	Keterangan
8	Sebelum revisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum terdapat kata adalah pada teks percakapan nomor 4 untuk menandakan definisi. • Kalimat percakapan nomor 2 perlu diperbaiki lagi, agar lebih komunikatif.
	Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa 2(Ade Anggraeni Kartika Devi, M.Pd.) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penambahan kata adalah pada teks percakapan nomor 4. ✓ Perubahan teks percakapan no.2 menjadi “Nah, barusan yang kamu lakukan itu merupakan gaya.”

6) Langkah Keenam Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)



Media pembelajaran Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi diuji coba kepada siswa/i kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09 pada Jumat, 20 Mei 2022 pukul 10.30 s.d 11.45 WIB. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk secara tatap muka langsung menggunakan layar proyektor, serta siswa diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan melalui hp peneliti. Berikut dokumentasi uji coba produk pada siswa kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09.

Tabel 4.10
Langkah Pembelajaran

Bagian	Langkah-langkah Pembelajaran	Dokumentasi
Kegiatan Pendahuluan	Peserta didik didampingi guru melakukan doa bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai (Religius) .	
	Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme)	
	Guru melakukan apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan.	

Bagian	Langkah-langkah Pembelajaran	Dokumentasi
Kegiatan Inti	<p>Siswa memperhatikan gambar yang ditampilkan pada layar proyektor dan diminta untuk menebak materi apa yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini, kemudian guru menjelaskan. (Teknologi; TPACK)/(Thinking and Problem Solving; Saintifik) (Pembelajaran Multiliterasi : Memahami Permasalahan)</p>	
	<p>Siswa bersama-sama menyimak kisah Roro Jonggrang melalui kegiatan multiliterasi pada media komik Brilian yang ditampilkan pada layar proyektor dan mencatat informasi penting. (Pembelajaran Multiliterasi : Mencatat informasi yang diperoleh)</p>	
	<p>Perwakilan siswa diminta untuk memerankan tokoh dalam media pembelajaran yang ditampilkan.</p>	

Bagian	Langkah-langkah Pembelajaran	Dokumentasi
	Siswa mencoba media Komik Brilian melalui <i>handphone</i> guru.	
	Siswa dibimbing guru membentuk kelompok kecil untuk berdiskusi menyelesaikan soal pada lembar kerja peserta didik yang telah dibagikan. (Pembelajaran Multiliterasi : Menentukan penyelesaian masalah).	
	Siswa mulai berdiskusi bersama kelompoknya masing-masing untuk mengisi lembar kerja peserta didik yang telah diberikan. (Collaboration-4C , Pembelajaran multiliterasi : Menyelesaikan masasalah)	
	Perwakilan setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan diuji oleh guru terkait persoalan yang diberikan (Pembelajaran Multiliterasi : Menguji hasil penyelesaian masalah).	

Bagian	Langkah-langkah Pembelajaran	Dokumentasi
Penutup	Guru memberikan penguatan konsep materi yang telah dipelajari dan menyampaikan tindak lanjut pembelajaran.	
	Siswa Bersama guru menyanyikan lagu "Sayonara".	

7) Hasil Akhir

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka peneliti mengolah data hasil penggunaan produk media pembelajaran Komik Brilian pada pembelajaran tematik, baik itu tingkat keberhasilan produk melalui respon didik serta hasil belajar peserta didik.

Pada saat uji coba terbatas, Siswa diberikan lembar angket untuk diisi mengenai penilaian kelayakan serta kepuasan terhadap penggunaan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Pada lembar angket respon siswa terdiri 4 aspek penialain yakni : Isi atau Materi, Kebahasaan, Penyajian dan Kegrampilan untuk mengetahui respon kepuasan serta keberhasilan produk saat uji coba. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pengumpulan lembar angket siswa terhadap Media Komik Brilian sebesar 93,57% dengan kategori "**Sangat Baik**".

Tabel 4. 11
Data Hasil Respon Siswa

Keterangan	Aspek Keseluruhan
Total Skor	1.310
Nilai Akhir (%)	93,57

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan temuan hasil penelitian melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi, berikut pembahasan temuan penelitian berdasarkan teori dan logika secara terperinci sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Negeri Kembangan Utara 09 yang beralamat di Jalan Basmol Rt.009 Rw.06 Nomor 9, Kembangan Utara, Jakarta Barat, Provinsi DKI Jakarta, dengan siswa kelas IV (empat) D sebagai subjek dari penelitian ini.

Hasil Pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi adalah penelitian pengembangan dengan tujuan untuk membantu guru dalam mengatasi kejenuhan peserta didik saat belajar di kelas. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan alur penelitian dari Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi, dengan tahapan atau langkah kegiatan sebagai berikut : 1) Analisis Potensi, Masalah dan Kebutuhan; 2) Pengumpulan data; 3) Membuat Desain Produk; 4) Validasi Desain Produk; 5) Revisi Desain Produk; 6) Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Terbatas); dan 7) Hasil Akhir.

Berdasarkan penelitian relevan dengan judul *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar* oleh Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto (2021 : 22-29) dengan hasil pengembangan Komik Digital berpengaruh terhadap peningkatan literasi sains siswa. Sejalan dengan penelitian relevan tersebut, pada penelitian ini siswa senang dalam menerima informasi dari Komik Brilian yang mana komik tersebut sudah mencakup enam kegiatan literasi dasar siswa baik itu literasi sains, baca tulis, numerasi, finansial, serta budaya dan kewargaan, Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata angket respon siswa terkait kepuasan terhadap penggunaan media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi yang mendapatkan kategori sangat layak.

Selain itu, penelitian pengembangan ini juga sejalan dengan penelitian relevan mengenai *Implementasi Pembelajaran multiliterasi*

Berbasis Engaged Learning dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran oleh Arti Prihatini dan Sugiarti (2021 : 507 -520). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran dilaksanakan sesuai target yang direncanakan. Pada penelitian ini, siswa diberikan tugas kelompok melalui LKPD yang disediakan oleh guru untuk menuliskan kembali informasi yang telah disimak dalam Komik Brilian dan mendapatkan hasil rata-rata nilai sebesar 85 sesuai dengan target yang direncanakan oleh peneliti.

Langkah penting sebelum peneliti melakukan implementasi media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi ini adalah menguji kelayakan media oleh tim ahli atau validator. Hal tersebut bertujuan untuk mencegah terjadinya kegagalan fungsi dan tujuan produk saat diuji coba nanti. Berikut ini perolehan skor validasi dari tim ahli atau validator Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Tabel 4.12
Rerata Skor Validasi Ahli

Hasil Validasi	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	90,75%	Sangat Layak
Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90,85 %	Sangat Layak
Rata-rata skor	93,57%	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan akumulasi perolehan skor dari ke-6 tim ahli validasi dengan menghitung rata-rata skor persentasi hasil validasi untuk mencari kesimpulan kategori kelayakan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Nana Sudjana mengatakan manfaat media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik antara lain: Proses pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi; materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik (Dian, 2021 : 105-106). Aplikasi *comic page creator* yang digunakan

dalam mendesain media komik ini sangat membantu penggunaannya dalam meningkatkan kreativitasnya. Aplikasi ini menyediakan banyak fitur yang menarik untuk kebutuhan penggunaannya seperti latar, tokoh, serta properti gambar yang tersedia.

Selain itu, pengoptimalan siswa dalam keterampilan bahasa dengan begitu akan muncul kompetensi pemahaman konseptual, pikiran yang kritis, penggabungan serta berkomunikasi dengan produk yang dihasilkan agar terwujudnya keadaan belajar sehingga memiliki manfaat dengan terciptanya keadaan belajar berbasis inkuiri serta belajar tematik integratif dengan siswa sekolah dasar dari pembelajaran multiliterasi (Dafit, 2017 : 54).

Teori tersebut sangat akurat jika dilihat dari penilaian ahli media terhadap media Komik Brilian yang dibuat berlandaskan teori tersebut, dengan perolehan nilai rata-rata persentase validasi dari ahli media, didapatkan skor sebesar 90,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan teori ahli tersebut, membuat skor penilaian dari ahli media terhadap Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi layak mendapatkan skor tinggi. Dari segi kelayakan media pembelajaran penilaian yang belum sempurna dan memiliki kekurangan sebesar 9,15% dan terletak pada aspek kurikulum dan kegrafikan. Peneliti telah melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan ahli media serta melalui tahap pengecekan kembali.

Pada media Komik Brilian, materi yang disajikan oleh peneliti dibentuk dalam cerita bergambar dengan alur *flashback* (maju mundur) yang disertai dengan audio. Berdasarkan teori Atoel (Purwono, 2014 :131) juga mengatakan pesan yang disajikan secara audio visual dapat diperjelas supaya tak terlalu verbal atau dalam pembentukan kata, ucapan maupun tulisan; terbatasnya ruang, waktu serta daya indra yang di atasnya yakni : terlalu besarnya obyek dapat tergantikan pada gambar, realistis, bingkai film dan model film; serta peranan yang dimiliki media audio visualisasi saat belajar.

Selain itu, materi yang dikemas dalam Komik Brilian ini berbasis

pada pembelajaran multiliterasi dengan melibatkan 6 (enam) literasi dasar yakni mencakup literasi numerasi, baca tulis, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan, yang mana Mc Chonachi juga menegaskan bahwa model multiliterasi yang diterapkan pada siswa agar dikaji serta diterapkannya literasi dengan praktis yang fungsinya sebagai alat mediasi yang dapat dipelajari dengan beragam konsep lintas kurikulumnya (Dafit, 2017 : 54). Berdasarkan teori tersebut terbukti benar, dilihat dari perolehan skor rata-rata persentase ahli validasi materi terhadap Media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi sebesar 93% layak mendapatkan skor tinggi dengan kategori “Sangat Layak”. Kelayakan materi mengenai Hubungan antara Gaya dan Gerak pada Tema 8 Kelas Sub Tema 2 Pembelajaran 1 dalam Komik Brilian ini memiliki kekurangan sebesar 7% dari penilaian yang telah diberikan. Kekurangan tersebut yakni terletak pada keakuratan konsep dan definisi yang membuat materi dalam Komik Brilian ini mendekati kata sempurna atau hampir sempurna. Dari kekurangan tersebut pula, peneliti telah melakukan revisi desain produk terhadap materi pembelajaran.

Literasi perlu diberi perhatian, terutama pada dunia pendidikan mengingat indeks membaca masyarakat sangat rendah dalam survey UNESCO (WEF & BCG, 2015). Hal tersebut, membuat peneliti melibatkan pembelajaran multiliterasi pada media yang dikembangkan Menurut Mc Chonachi (Dafit, 2017 : 53- 54) berpendapat bahwa model multiliterasi adalah pembelajaran yang senantiasa menggunakan keterampilan berbahasa untuk mempelajari dan membentuk pemahaman yang kompleks atas pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu lainnya dalam proses kegiatan inkuiri serta saran membangun pengetahuan. Hal tersebut dikemas dalam media Komik Brilian sehingga media Komik Brilian ini layak mendapatkan skor rata-rata dari ahli bahasa sebesar 90,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Kelayakan bahasa yang digunakan dalam Komik Brilian ini memiliki kekurangan sebesar 9,15%. dari penilaian oleh tim ahli bahasa. Kekurangan tersebut terletak pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa. Kekurangan tersebut telah peneliti lakukan revisi dan melewati tahap

pengecekan kembali oleh Ahli Bahasa.

Dari keseluruhan perolehan skor nilai rata-rata dari ahli media, bahasa dan materi di atas didapatkan bahwa, Rata-rata perolehan skor hasil validasi secara keseluruhan mencapai 91,56%. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi telah memenuhi salah satu kategori dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh para ahli. Berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Riduwan (2009) Skor rata-rata hasil validasi memenuhi kategori “Sangat Layak” untuk dilakukan uji coba di lapangan.

Berdasarkan skor rata-rata hasil validasi di atas, dapat diketahui besarnya persentase kekurangan pada media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini sebesar 8,44%. Kekurangan dari media Komik Brilian ini dapat diketahui dengan melihat kembali hasil penilaian angket validasi oleh validator ahli media, ahli materi serta ahli bahasa yang telah diisi. Berdasarkan kekurangan dari media Komik Brilian yang dikembangkan, peneliti telah melakukan perbaikan media serta penilaian kembali oleh para ahli validasi. Sehingga hal-hal yang tadinya menjadi kekurangan sudah diminimalisir demi meningkatnya kualitas media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini.

Sejalan dengan teori yang Nana Sudjana, proses pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa jika media berupa audio visual sehingga dapat menumbuhkan motivasi, materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa (Dian, 2021 : 105). Hal itu terbukti dari perolehan skor hasil respon kepuasan siswa terhadap media Komik Brilian melalui pengumpulan angket dengan rata-rata nilai persentase keseluruhan sebesar 93,57% sebagai bentuk kepuasan siswa terhadap media pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Diketahui pula penilaian rata-rata respon siswa memiliki kekurangan sebesar 6,43%. Jika dilihat dari lembar angket respon siswa yang telah terkumpul, kekurangan tersebut terletak pada pernyataan mengenai kejelasan penggunaan teks dalam komik tersebut. Hal tersebut

akan menjadi catatan penting bagi peneliti untuk lebih memperhatikan kembali kebutuhan-kebutuhan siswa serta permasalahannya dalam mengikuti pembelajaran.

Marocco mengatakan pembelajaran multiliterasi sebagai pembelajaran yang menempatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara seefesien mungkin untuk meningkatkan kemampuan berpikir meliputi kemampuan menganalisis, mengkritisi dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam ragam disiplin ilmu dan kemampuan mengkomunikasikan informasi tersebut (Untari, 2017 : 19). Hal tersebut memabawa peneliti menyertakan pembelajaran multiliterasi dalam penelitian pengembangan ini mengingat di abad ke-21 ini harusnya Indonesia mampu mengembangkan budaya literasi untuk kecakapan hidup melalui literasi dasar. Berdasarkan temuan yang peneliti dapatkan dari kegiatan observasi teori tersebut terbukti bahwa pembelajaran multiliterasi mengasah kemampuan menganalisis, mengkritisi dan mengevaluasi informasi. Hal tersebut terbukti dari kegiatan peserta didik saat mengerjakan LKPD secara berkelompok dengan perolehan nilai rata-rata kelompok sebesar 85 dengan kategori perolehan nilai “Baik”.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Sebab, setelah melalui hasil perhitungan tim ahli media, bahasa, serta respon siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan dari penetapan sebelumnya. Peneliti berharap, media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi ini dapat meningkatkan semangat siswa/i dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kelas IV serta meningkatkan mutu pendidikan.

Dari temuan penelitian yang telah dijelaskan tersebut, didapatkan beberapa hal yang belum terdapat dan menjadi catatan peneliti terhadap media Komik Brilian ini diantaranya : wadah sebagai tempat untuk meletakkan media Komik Brilian agar terkemas lebih menarik, serta fitur-fitur menarik lainnya seperti game edukasi berupa tanya jawab atau kegiatan yang memicu peserta didik menjadi lebih interaktif, serta penambahan

simbol-simbol yang menarik untuk pembaca dalam memainkan media Komik Brilian ini.

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah peneliti buat mengenai media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi untuk kelas IV Sekolah Dasar semester 2, dapat peneliti simpulkan bahwa :

1. Pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi peneliti laksanakan sebagaimana mengikuti alur penelitian 7 tahapan menurut Sugiyono (2015) yang telah dimodifikasi, yakni : 1) Analisis Potensi, Masalah dan Kebutuhan; 2) Pengumpulan data; 3) Membuat Desain Produk; 4) Validasi Desain Produk; 5) Revisi Desain Produk; 6) Uji Coba Pemakaian (Uji Coba Terbatas); dan 7) Hasil Akhir. Hasil yang diperoleh dari ke-tujuh langkah tersebut telah peneliti jelaskan pada bab sebelumnya.
2. Kelayakan terhadap media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi telah memenuhi standar kelayakan dengan kategori “Sangat Layak” dengan hasil persentase nilai rata-rata skor keseluruhan 91,56%. Dengan perolehan nilai dari ahli media sebesar 90,85% kategori “Sangat Layak”, perolehan nilai rata-rata persentasi dari ahli materi sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”, dan perolehan nilai persentase rata-rata skor ahli Bahasa sebesar 90,85% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi layak digunakan untuk peserta didik SD Kelas IV.
3. Pada pelaksanaan uji coba terbatas. Siswa diberikan lembar angket untuk diisi mengenai penilaian kelayakan serta kepuasan terhadap penggunaan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Pada lembar angket respon siswa terdiri 4 aspek penialain yakni : Isi atau Materi, Kebahasaan, Penyajian dan Kegrafikan untuk mengetahui respon kepuasan serta keberhasilan produk saat uji coba. Jumlah

seluruh siswa pada saat pelaksanaan uji coba terbatas yakni terdapat 32 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pengumpulan lembar angket siswa terhadap Media Komik Brilian sebesar 93,57% dengan kategori “**Sangat Baik**”. Diketahui pula penilaian rata-rata respon siswa memiliki kekurangan sebesar 6,43%. Jika dilihat dari lembar angket respon siswa yang telah terkumpul, kekurangan tersebut terletak pada pernyataan mengenai kejelasan penggunaan teks dalam komik tersebut. Hal tersebut akan menjadi catatan penting bagi peneliti untuk lebih memperhatikan kembali kebutuhan-kebutuhan siswa serta permasalahannya dalam mengikuti pembelajaran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi materi Hubungan Gaya dan Gerak Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1, maka peneliti memberikan saran dan masukan, diantaranya :

1. Bagi Guru

Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing serta pemberi contoh yang baik kepada peserta didiknya. Peneliti berharap media Komik Brilian ini dapat dijadikan referensi mengajar dalam bidang IPA maupun Tematik di kelas IV, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peneliti juga berharap, guru dapat lebih semangat dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam menciptakan ataupun mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif lagi. Sehingga, dapat membangkitkan minat belajar dan semangat peserta didik.

2. Bagi Pembaca

Kepada pembaca ataupun peneliti yang sedang melakukan penelitian, media Komik Brilian berbasis pembelajaran Multiliterasi ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif lainnya, serta dapat mengembangkan media komik pada mata pelajaran lainnya.

3. Bagi Peneliti

Dari penelitian dan pengembangan media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi ini, peneliti berharap dapat mempertahankan ide-ide dalam merancang media pembelajaran yang inovatif serta interaktif bagi peserta didik ke depannya. Serta menjadi lebih baik lagi dalam membantu meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, F. dkk. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. 3 (2): 308-318.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Hasil Evaluasi Belajar*. Jakarta : BumiAksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Ayu, S.C. & Semara Putra. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.5 (1) : 115-121.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2 (1) : 586–595.
- Dafit, F. (2017). Implementasi Model Multiliterasi pada Proses Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (JS)*.1 (2) : 53-5.
- Dian, N. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Audio-Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (1) : 104-113.
- Fikriyyah, A. (2017). Pemanfaatan Aplikasi “Comic Page Creator” sebagai Strategi untuk Menggali Keterampilan Menulis dalam Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*. 282-288.
- Ginanjari & Widayanti. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa di SD/MI. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 10 (2) : 117-124.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4 (2), 130.
- Handayani, T. dkk. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran pendidikan Dasar*.4 (1) : 22–29.
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Haq, S. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran.

JurnalPGMI. 1 (2) : 109-115.

- Juliani, N.W. *dkk.* (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal PGSD*. 4 (1): 1-12.
- Kosasih, I. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Saintifika Islamica*. 2 (1) : 43-52.
- Kusnadi Cecep, Darmawan Daddy. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta:Kencana. 2020.
- Kusumawati, *dkk.* (2018). Gaya Belajar Siswa Berprestasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 03 Cibelok Pemasang. *Jurnal Pesona Dasar*. 6 (2) : 1-10.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi *Covid-19*. 14 (1) : 1-12.
- Melawati. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Sekolah SMP Al-Munib. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2 (1) : 153- 160.
- Nopriyanti. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 5 (2) : 222-235.
- Oktariani & Evri Ekadiansyah. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan*. 1 (1) : 23 – 33.
- Pinta, Kinanti. (2020). *Indonesia : Survei terbaru menunjukkan bagaimana siswa belajar dari rumah* (Hampir 9 dari 10 responden mengatakan mereka ingin segera kembali ke sekolah). Tersedia pada <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-survei-terbaru-menunjukkan-bagaimana-siswa-belajar-dari-rumah>. Diakses pada tanggal 10 November 2022.
- Purwono, J *dkk.* (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2 (2) : 127-144.

- Rahmat, F dkk. (2020). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Siswa Berprestasi di SD Negeri Ajibarang Wetan. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur*. 6 (1) : 26-31.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Sumarti, Endang. dkk. (2020). Penanaman Dinamika Literasi pada Era 4.0. *Jurnal Literasi*. 4 (1) : 58 – 66.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak. anggota IKAPI.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Syaifullah, A, dkk.(2020). *Media Bantu Pembelajaran Sains*. Sukabumi : CV Jejak (anggota IKAPI).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi pendidikan*. 2 (2) : 103-114.
- Tarigan, D.&Sahat Siagian. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 2 (2) : 187-200.
- Untari, E. (2017). Pentingnya Pembelajaran Multiliterasi untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Mempersiapkan Diri Menghadapi Kurikulum 2013. *Wahana Sekolah Dasar*. 1 : 16-22.
- Wahyudin, W. (2016). Gaya Belajar Mahasiswa. *AlQalam*. 33 (1) : 105-120.
- WEF & BCG (World Economic Forum & The Boston Consulting Group). (2015). *New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology*. Cologny/Geneve: World Economic Forum.

Lampiran

ANALISIS KURIKULUM**Analisis Standar Isi Materi (SK/KD)**

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 1

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Tujuan Pembelajaran
IPA			
3.4 Menghubungkan aya dengan Gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	Hubungan antara gaya dengan gerak	3.4.1 Membandingkan konsep gayadengan gerakpada peristiwa lingkungan sekitar.	Setelah menyimak Media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep dan mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.		3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	
		4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	Setelah menyimak Penjelasan materidari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Bahasa Indonesia			
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Cerita Fiksi	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi or yang disampaikan guru, siswamampu menganalisis tokoh- tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.		4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksisecara lisan, tulis dan visual.	Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

Lampiran

Hasil Analisis

Tahap analisis merupakan tahap pertama dari proses penelitian pengembangan ini, analisis yang peneliti lakukan terdiri dari analisis masalah, analisis potensi serta analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09 . Berikut hasil analisis yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Kembangan Utara 09 dan Walikelas IV D serta penelitianpendahuluan.

A. Hasil Analisis Masalah

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara bersama Kepala Sekolah, yakni Ibu Purwati S.Pd permasalahan dalam pembelajaran di SD tersebut yakni : Masih terdapat beberapa guru yang kurang memahami teknologi; Tenaga pendidik kurang terampil dalam menciptakan media pembelajaran dalam kondisi *pandemic covid-19* ini, namun terdapat juga beberapa guru yang kreatif dan sering membuat media pembelajaran; pengawasan guru dan orangtua siswa dalam membimbing belajar siswa kurang maksimal; terdapat beberapa siswa di setiap kelas yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai macam hambatan; serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Hasil wawancara tersebut merupakan permasalahan yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09 yang diungkapkan secara umum oleh Ibu Purwati S.Pd selaku kepala sekolah.

Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dengan Walikelas IV (Empat) D SDN Negeri Kembangan Utara 09 yaitu Bapak Marhudin, S.Pd, telah disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa di kelas tersebut saat ini ialah : siswa banyak yang mengalami hambatan jika harus diadakan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* atau *googlemeet*; menurunnya daya tarik siswa untuk belajar; media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, biasanya media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan video *youtube* yang sudah tersedia pada RPP yang telah dibuat dari dinas; siswa kurang interaktif; serta kurangnya pendampingan orangtua siswa dalam

melaksanakan pembelajaran secara daring; ketertinggalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan prapenelitian, permasalahan yang dapat peneliti simpulkan yaitu kurangnya ketegasan guru dalam pengawasan terhadap peserta didiknya dan kurangnya keterampilan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya di kelas. Dari hasil wawancara dan pengamatan prapenelitian, permasalahan dominan yang akan peneliti angkat dalam penelitian ini yaitu menurunnya daya tarik siswa untuk belajar dan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa.

B. Hasil Analisis Potensi

Potensi merupakan suatu hal yang apabila dikembangkan akan menghasikan pencapaian yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Dalam menganalisis potensi, peneliti mencari informasi dari sumber terpercaya yaitu kepala sekolah SD Negeri Kembangan Utara 09 yakni ibu Purwati S.Pd. Dari hasil wawancara, informasi yang didapatkan mengenai potensi yang dimiliki SD Negeri Kembangan Utara 09 yakni, fasilitas belajar yang cukup lengkap seperti perpustakaan, panggung pentas seni, bimbingan ekstrakurikuler yang terstruktur dari berbagai bidang, pemanfaatan teknologi, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik di sekolah tersebut. Potensi tersebut, apabila tidak dikembangkan dengan baik dapat menimbulkan suatu permasalahan. Dalam hal ini, potensi yang menjadi fokus penelitian kali ini yakni pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa.

C. Hasil Analisis Kebutuhan

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09, terutama pada siswa kelas IV D. Peneliti meneliti terkait kebutuhan yang ingin dipenuhi dalam mengatasi permasalahan pada peserta didik kelas IV

D, yaitu meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar dan media mengatasi penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton agar lebih bervariasi. Kebutuhan yang peneliti dapat simpulkan dalam memecahkan permasalahan yang terdapat di sekolah, terutama pada siswa kelas IV D yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa/i di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 memerlukan media pembelajaran yang tidak monoton atau bergantian, dari pihak walikelas menginginkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan serta menciptakan literasi di dalam kelas baik itu dengan gambar yang menarik ataupun disertai audio yang mana dapat menarik fokus peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran namun media tersebut tidak lagi berupa video. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran audio-visual berbasis *comic page creator*, dengan menampilkan gambar menarik serta informasi berupa teks dan audio berdasarkan teks yang tertera.

Lampiran

SURAT IZIN SEKOLAH

Cetak Surat Permohonan Penelitian Tugas Akhir / Skripsi

http://catom.unira.ac.id/backend/modul-cetak/cetak_surat.php

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Cwara Raya No. 25 Kota Serang, Provinsi Banten Telepon (0254) 3204321
Laman: www.fkip.unirta.ac.id, Email: surafkip.unirta.ac.id

Nomor : /UN.43.2/KK/2022 03 Juni 2022
Lampiran :
Hal : Permohonan Penelitian Tugas Akhir / Skripsi

Kepada Yth,
Kepala SD Negeri Kembangan Utara 09

Di
Jakarta Barat

Sehubungan dengan rencana Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi bagi mahasiswa kami, dengan ini mengajukan permohonan tempat penelitian di Perusahaan/Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa yang bersangkutan adalah sebagai berikut.

Nama : NURAFIAH RIZKIYANI
NIM : 2227180059
Fakultas : FKIP
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Genap
Telepon / HP : 085782681995
Durasi (Lama Penelitian) : 3 Bulan
Rencana Topik : "Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi"

Demikian permohonan kami sampaikan atas kerjasamanya dan perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik
Pengembangan Inovasi Pengabdian dan
Inovasi Riset



Drs. Sumardi Mukti Leksono, M.Si.
NIP. 197202262005011002

Tembusan

- Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Lampiran

Studi Pendahuluan**A. Instrumen Wawancara****A.1 Pertanyaan Wawancara untuk Kepala Sekolah**

- 1) Bagaimana kondisi lingkungan sekolah dalam akhir-akhir ini?
- 2) Apa yang menjadi keunggulan dari SDN Kembangan Utara 09?
(Pertanyaan Potensi sekolah)
- 3) Upaya apa yang Ibu lakukan untuk mempertahankan keunggulan dari sekolah ini? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**
- 4) Saat ini masih dalam masa *pandemic Covid-19*, bagaimana kondisi belajar siswa secara keseluruhan?
- 5) Upaya apa saja yang telah dilakukan untuk menjaga agar proses pembelajaran tetap kondusif? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**
- 6) Apakah setiap guru sudah dapat menguasai teknologi untuk membantu proses pembelajaran?
- 7) Berapa persentase guru yang kemungkinan sudah dapat menguasai teknologi?
- 8) Apa upaya Ibu dalam membantu kesulitan bagi guru yang belum menguasai teknologi pembelajaran? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**
- 9) Apa upaya yang dilakukan sekolah dalam membantu peserta didik menghadapi era digital pada masa pandemi ini? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**

A.2 Pertanyaan Wawancara untuk Wali Kelas IV

- **Pertanyaan Masalah Belajar Siswa**
 - 1) Bagaimana kondisi belajar selama pandemi covid-19 ini?
 - 2) Apa kendala atau hambatan yang dialami Bapak selama pembelajaran daring?
 - 3) Apakah semua siswa mengikuti pembelajaran daring dengan baik setiap harinya?
- **Pertanyaan Kebutuhan Belajar Siswa**
 - 4) Aplikasi apa saja yang sering bapak gunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring ini?
 - 5) Pada mata pelajaran apakah yang sering membutuhkan media pembelajaran?
 - 6) Bagaimanakah ketercapaian tujuan pembelajaran pada pembelajaran daring ini?
 - 7) Jika ada tujuan pembelajaran yang belum tercapai upaya apa yang Bapak lakukan?
 - 8) Upaya apa saja yang sudah dilakukan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran daring?
 - 9) Media apa saja yang digunakan selama mengajar daring?

- 10) Apakah media tersebut dibuat oleh bapak sendiri atau sudah tersedia?
- 11) Siswa lebih tertarik memperhatikan materi menggunakan media berbasis apa biasanya?
- 12) Bagaimana karakter dominan siswa dalam menerima pembelajaran apakah secara audio saja siswa dapat memahami materi dengan baik atau visual serta audio visual?
- 13) Dengan media apakah yang membuat siswa interaktif pada saat melaksanakan proses pembelajaran?
- 14) Jika disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas, media apakah yang Bapak ingin buat sendiri namun belum terlaksana?
- 15) Apakah siswa kelas IV SD ini menyukai media belajar berbasis komik?
- 16) Apakah media berbasis audio visual dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik?

B. Hasil Wawancara

B.1 Hasil Wawancara bersama Ibu Kepala Sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi lingkungan sekolah dalam akhir-akhir ini?	Alhamdulillah, lingkungan sekolah tetap terjaga kebersihan, kerapihan dan keamanannya. Karena selama pandemic Ibu beserta guru-guru dan pegawai lainnya tetap masuk dan piket serta mengontrol kelas dan fasilitas lainnya.
2	Apa yang menjadi keunggulan dari SDN Kembangan Utara 09?	Sekolah kami ini fasilitasnya cukup lengkap, sarana belajarnya banyak seperti panggung pentas seni, perpustakaan. Bimbingan ekstrakurikuler yang terstruktur dan berjalan dengan lancar, prestasi juga ada dalam bidang kesenian, mengikuti perkembangan teknologi, ada juga pelatihan bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi. (Analisis Potensi Sekolah)
3	Upaya apa yang Ibu lakukan untuk mempertahankan keunggulan dari sekolah ini?	Tetap membudidayakan dan mengembangkan apa yang sudah ada dan terus mencari inspirasi baru untuk meningkatkan kualitas sekolah. (Analisis Potensi Sekolah)
4	Saat ini masih dalam masa <i>pandemic Covid-19</i> , bagaimana kondisi belajar siswa secara keseluruhan?	Berdasarkan laporan yang saya terima dari guru, selama ini Alhamdulillah berjalan lancar. Hanya pada awal-awal saja banyak kendala karena belum terbiasa.
5	Upaya apa saja yang telah dilakukan untuk menjaga agar proses pembelajaran tetap kondusif?	Saya beserta guru kelas berupaya untuk lebih memperhatikan peserta didik lagi baik itu dari proses pembelajaran atau kendala-kendala yang yang dihadapi peserta didik. (Analisis Potensi Sekolah)
6	Apakah setiap guru sudah dapat menguasai teknologi untuk membantu proses pembelajaran?	Tidak semuanya, sebagian hanya bisa dalam pemakaian tidak terlalu menguasai. Seperti membuat media dengan teknologi, itu hanya beberapa guru saja.
7	Berapa persentase guru yang kemungkinan sudah dapat menguasai teknologi?	Kemungkinan 80% sudah bisa menggunakan kalau untuk menguasainya 50%.

No	Pertanyaan	Jawaban
8	Apa upaya Ibu dalam membantu kesulitan bagi guru yang belum menguasai teknologi pembelajaran?	Biasanya saya mengadakan pelatihan khusus untuk para guru, kalau untuk peserta didik belum ada tapi saat sambil mengajar guru pelan-pelan memperkenalkan teknologi. (Analisis Potensi Sekolah)
9	Apa upaya yang dilakukan sekolah dalam membantu peserta didik menghadapi era digital pada masa pandemi ini?	Padaa saat pembelajaran daring, biasanya guru memberitahu terlebih dahulu misalkan penggunaan google meet, zoom ataupun classroom. Lebih menekankan pemanfaatan teknologi saat proses pembelajaran berlangsung. (Analisis Potensi Sekolah)

B.2 Hasil Wawancara bersama Wali Kelas IV SD

No	Pertanyaan	Jawaban
Analisis Masalah Belajar Siswa		
1	Bagaimana kondisi belajar selama pandemi covid-19 ini?	Saya rasa berbeda dengan belajar saat tatap muka langsung, kurang efektif dan kondusif.
2	Apa kendala atau hambatan yang dialami Bapak selama pembelajaran daring?	Kita tidak bisa melakukan pengawasan langsung sehingga kita tidak tahu mana hasil pekerjaan siswa yang mandiri atau orangtua. Terkadang saya kan sering menggunakan video pembelajaran sebagai media, namun tidak menjamin juga mereka selalu semangat, terkadang mudah bosan.
3	Apakah semua siswa mengikuti pembelajaran daring dengan baik setiap harinya?	Terkadang semua mengikuti, terkadang juga tidak semua.
Analisis Kebutuhan Belajar Siswa		
4	Aplikasi apa saja yang sering bapak gunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring ini?	WhatsApp Group, zoom, Googleform, Classroom.
5	Pada mata pelajaran apakah yang sering membutuhkan media pembelajaran?	Yang paling sering menggunakan media pembelajaran pada muatan IPA dan Matematika.

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Bagaimanakah ketercapaian tujuan pembelajaran pada pembelajaran daring ini?	Jika dilihat dari nilai selama pembelajaran daring peserta didik memperoleh nilai diatas rata-rata. Namun kita tidak mengetahui apakah itu hasil pekerjaan sendiri atau bukan.
7	Jika ada tujuan pembelajaran yang belum tercapai upaya apa yang Bapak lakukan?	Biasanya akan diulang lagi tapi tidak sepenuhnya hanya secara umum.
8	Upaya apa saja yang sudah dilakukan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran daring?	Biasanya ada tugas tambahan, Tes lisan melalui voice note.
9	Media apa saja yang digunakan selama mengajar daring?	Video pembelajaran dari youtube.
10	Apakah media tersebut dibuat oleh bapak sendiri atau sudah tersedia?	Saya menggunakan media pembelajaran video itu dari rpps sudah tersedia linknya.
11	Siswa lebih tertarik memperhatikan materi menggunakan media berbasis apa biasanya?	Biasanya mereka lebih tertarik audio visual.
12	Bagaimana Karakter dominan siswa dalam menerima pembelajaran apakah secara audio saja siswa dapat memahami materi dengan baik atau visual serta audio visual?	Mereka lebih ke audio visual. Selama pandemi ini media yang digunakan berupa visual dan video youtube

No	Pertanyaan	Jawaban
13	Dengan media apakah yang membuat siswa interaktif pada saat melaksanakan proses pembelajaran?	Biasanya dengan video mereka lebih aktif seperti ada saja yang bertanya saat video diputar.
14	Jika disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas, media apakah yang Bapak ingin buat sendiri namun belum terlaksana?	Media visual yang menarik karena kalau video sudah sering.
15	Apakah siswa kelas IV SD ini menyukai media belajar berbasis komik?	Nah kalau komik mereka sangat senang, mereka banyak yang senang menggunakan gambar.
16	Apakah media berbasis audio visual dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik?	Tentu ya, biarpun tidak semuanya, tapi kan mereka lebih menyimak dengan teliti lagi kalau menggunakan media audio visual.

C. Dokumentasi

Wawancara dan Studi Pendahuluan



Lampiran

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Instrumen penelitian berfungsi untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan penelitian. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

1 Angket Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini, instrumen angket berfungsi untuk mengetahui standar kelaakan media pembelajaran menurut ahli materi sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dikarenakan dalam penelitian ini berfokus pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berikut ini kisi-kisi angket validasi ahli materi.

Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
A	Kelayakan Isi /Materi	Kesesuaian materi SK/KD	1	1
		Kejelasan Materi	2	1
		Keakuratan Konsep dan Definisi	3	1
		Kemenarikan Materi	4	1
B	Kelayakan Penyajian Materi	Kemenarikan Penyajian Materi (Teks, gambar dan warna)	5	1
		Keruntutan Penyajian Materi	6	1
		Kesesuaian soal dan materi	7	1
C	Kaidah Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik benar	8	1
D	Kegrafikan	Kemenarikan judul	9	1
		Kesesuaian komposisi teks, warna dan gambar untuk menjelaskan materi	10	1
Jumlah				10

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

2 Angket Validasi Ahli Media

Penilaian angket validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yang sudah berpengalaman dalam bidang media, angket ini diperlukan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Berikut kisi-kisi instrumen uji ahli media :

Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
A	Kurikulum	Penggunaan kurikulum di sekolah	1	1
B	Kegrafikan	Tampilan Judul	2	1
		Pemilihan jenis, ukuran, dan warna font	3	1
		Pemilhan gambar	4	1
		Pemilihan Suara	5	1
		Pemilihan warna pada background	6	1
		Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi	7	1
		Tampilan Penutup	8	
C	Penyajian	Kemudahan dalam mengoperasikan media	9	1
		Efisiensi penggunaan media	10	1
		Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan	11	1
Jumlah skor				11

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

3 Angket Validasi Ahli Bahasa

Penilaian angket validasi ahli bahasa akan dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang sudah berpengalaman. Angket ini digunakan untuk mengukur standar kelayakan bahasa yang digunakan pada isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Berikut kisi instrumen validasi ahli bahasa:

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
A	Lugas	Ketepatan Struktur kalimat	1	1
		Keefektifan kalimat	2	1
		Kebakuan istilah	3	1
B	Komunikatif	Keterbacaan pesan	4	1
		Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	5	1
C	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	6	1
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	7	1
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Keseuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.	8	1
		Ketepatan ejaan	9	1
E	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	Konsistensi penggunaan istilah.	10	1
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	11	1
Jumlah skor			11	

(Sumber : Modifikasi Depdiknas, 2008)

4 Angket Respon Siswa

Tujuan pemberian kuesioner pada siswa yaitu untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Berikut kisi instrumen respon siswa :

Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
A	Isi Materi	Isi materi terdapat pada media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i>	1,2,3,4	4
		Latihan soal	5	1
B	Kebahasaan	Penggunaan bahasa dan teks dapat dibaca dengan baik	6	1
C	Penyajian	Penyajian pada media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i>	7,8	1
D	Kegrafikan	Tampilan Media media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i>	9	1
		Proporsi gambar, teks pada media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i> .	10	1
Jumlah				10

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI
MATERI HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK TERHADAP MEDIA
KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator :

Jabatan :

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitasmedia komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang dikembangkan.

B. KETENTUAN PENILAIAN

1. : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
2. : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
3. : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukanrevisi.
4. : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
5. : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukanrevisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kelayakan Isi/Materi					
	1. Kesesuaian materi SK/KD					
	2. Kejelasan materi					
	3. Keakuratan konsep dan definisi					
B	Kelayakan Penyajian Materi					
	5. Kemenarikan penyajian materi (teks, gambar dan warna)					
	6. Keruntutan penyajian materi					
	7. Kesesuaian soal dan materi					
C	Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
D	Kegrafikan					
	9. Kemenarikan judul					
	10. Kesesuaian komposisi teks, warna gambar untuk menjelaskan materi					
Skor Hasil						

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = - \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :**Kelayakan**

Materi pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, April 2022

Validator

INSTRUMEN PENILAIAN
UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Validator :

Jabatan :

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi..

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAG- IAN	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kurikulum					
	1. Penggunaan kurikulum di sekolah					
B	Kegrafikan					
	2. Tampilan judul					
	3. Pemilihan jenis, ukuran font, dan warna					
	4. Pemilihan gambar					
	5. Pemilihan suara					
	6. Pemilihan warna pada background					
	7. Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi					
	8. Tampilan penutup					
C	Penyajian					
	9. Kemudahan dalam mengoperasikan video					
	10. Efisiensi penggunaan video					
	11. Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan					
Skor Hasil						

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = - \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
$0 \% < NP \leq 20\%$	Tidak Layak
$20 \% < NP \leq 40\%$	Kurang layak
$40 \% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60 \% < NP \leq 80\%$	Layak
$80 \% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Kelayakan :

Media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, April 2022

Validator

INSTRUMEN PENILAIAN

UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI BAHASA PADA MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Validator :

Jabatan :

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.
- 3)

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGI AN	ASPEK PENILAIAN	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Lugas					
	1. Ketepatan struktur kalimat					
	2. Keefektifan kalimat					
	3. Kebakuan Istilah					
B	Komunikatif					
	4. Keterbacaan Pesan					
	5. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					
C	Dialogis dan Interaktif					
	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					
	7. Kemampuan mendorong berpikir kritis					
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.					
	9. Ketepatan ejaan					
E	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.					
	10. Konsistensi penggunaan istilah					
	11. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.					
Skor Hasil						

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = - \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
$0 \% < NP \leq 20\%$	Tidak Layak
$20 \% < NP \leq 40\%$	Kurang layak
$40 \% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60 \% < NP \leq 80\%$	Layak
$80 \% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Kesimpulan

Penulisan kaidah Bahasa pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi *ini* dinyatakan :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, April 2022

Validator

INSTRUMEN PENILAIAN
ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK
BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA
TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Nama :

No Absen :

Tema 8 : **Daerah Tempat Tinggalku**

Sub Tema 2 : **Keunikan Daerah Tempat Tinggalku**

Pembelajaran 1

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom STS, TS,KS, S, SS.

B. KETENTUAN PENILAIAN

Pernyataan A

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Kurang Setuju

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

Pernyataan B

1 : Sangat Setuju

2 : Setuju

3 : Kurang Setuju

4 : Tidak Setuju

5 : Sangat Tidak Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami					
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan					
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak					
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca					
6. Media komik brilian dapat membantu memahami materi hubungan gaya dengan gerak					
7. Teks pada media komik brilian dapat terlihat jelas					
Skor hasil					

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
2. Materi yang disajikan membosankan					
2. Media komik brilian ini tidakmenyenangkan					
3. Tampilan gambar pada media komik brilian tidak menarik					
Skor hasil					

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\% \rightarrow NP = _ \times 100\% = \dots$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

N : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

n : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Serang, April 2022
Siswa kelas IV D

Lampiran

SURAT IZIN VALIDASI KOMIK BRILIAN

Nomor : B/ 27 /UN43.2.6/KM/2022
 Hal : Validator Ahli Bahasa
 Lampiran : 1 Berkas

Kepada Yth,

Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd

Di

Tempat

Assalamualaikum. Wr. Wb

Terkait Pelaksanaan Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan PGSD berikut ini:

Nama : Nurafiah Rizkiyani
 NIM : 2227180059
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan Validator Ahli Bahasa Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Serang, 23 Maret 2022

Ketua Jurusan PGSD

Indhira Asih V.Y., M.Pd
 NIP. 196906292003122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Cendana Raya No. 25 Serang, Provinsi Banten
Telepon (0254) 289 000

Website: www.fkip.unirta.ac.id, email: surat.fkip@unirta.ac.id

Nomor : B/ 27 /UN43.2.6/KM/2022
Hal : Validator Ahli Materi
Lampiran : 1 Berkas

Kepada Yth,

Nana Hendrapipta, M.Pd

Di

Tempat

Assalamualaikum. Wr. Wb

Terkait Pelaksanaan Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan PGSD berikut ini:

Nama : Nurafiah Rizkiyani
NIM : 2227180059
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan Validator Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Serang, 23 Maret 2022

Ketua Jurusan PGSD

Indhira Asih V.Y., M.Pd
NIP. 196906292003122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Ciwara Raya No. 25 Serang, Provinsi Banten
Telepon (0254) 240339

Website: www.fkipuntar.ac.id, email: surat.fkip@untar.ac.id

Nomor : B/ 048 /UN43.2.6/KM/2022
Hal : Validator Ahli Media
Lampiran : 1 Berkas

Kepada Yth,
Siti Rokmanah, M.Pd

Di
Tempat

Assalamualaikum. Wr. Wb

Terkait Pelaksanaan Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan PGSD berikut ini:

Nama : Nurafiah Rizkiyani
NIM : 2227180059
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan Validator Ahli Media Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Serang, 22 April 2022
Ketua Jurusan PGSD

Indhira Asih V.Y., S.Si, M.Pd
NIP. 196906292003122001

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI

1. Hasil Validasi Ahli Media (Dr.Lukman Nulhakim, M.Pd. dan Siti Rokmanah, M.Pd.)

**INSTRUMEN PENILAIAN
UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd
Jabatan : Ketua Prodi IPA dan Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAG- IAN	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kurikulum					
	1. Penggunaan kurikulum di sekolah				✓	
B	Kegrafikan					
	2. Tampilan judul					✓
	3. Pemilihan jenis, ukuran font, dan warna				✓	
	4. Pemilihan gambar				✓	
	5. Pemilihan suara				✓	
	6. Pemilihan warna pada background				✓	
	7. Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi				✓	
	8. Tampilan penutup					✓
C	Penyajian					
	9. Kemudahan dalam mengoperasikan media					✓
	10. Efisiensi penggunaan media				✓	
	11. Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan media.					✓
Skor Hasil		48				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{48}{55} \times 100\% = 87\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
$0\% < NP \leq 20\%$	Tidak Layak
$20\% < NP \leq 40\%$	Kurang layak
$40\% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% < NP \leq 80\%$	Layak
$80\% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

- 1) Slide cover tambahkan Nama dan Dosen pembimbing
- 2) slide ke-4, tambahkan pengenalan tokoh dan peran
- 3) Pada gambar yang mengambil dari google, beri sumbernya
- 4) Sebelum slide selesai ditambahkan daftar pustaka
- 5) Tambahkan riwayat dosen pembimbing.

Kelayakan :

Media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan


*) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, 9 Mei 2022

Validator


 Dr. Liliyana Nurhuda, S.Pd
 NIP. 197904092007101001

INSTRUMEN PENILAIAN**UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA KOMIK BRILIAN
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : Siti Rokmanah, M.Pd.
Jabatan : Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi..

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

ASPEK YANG DINILAI

BAG- IAN	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kurikulum					
	1. Penggunaan kurikulum di sekolah				✓	
B	Kegrafikan					
	2. Tampilan judul					✓
	3. Pemilihan jenis, ukuran font, dan warna					✓
	4. Pemilihan gambar					✓
	5. Pemilihan suara					✓
	6. Pemilihan warna pada background				✓	
	7. Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi					✓
	8. Tampilan penutup					✓
C	Penyajian					
	9. Kemudahan dalam mengoperasikan media					✓
	10. Efisiensi penggunaan media				✓	
	11. Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan					✓
Skor Hasil		52				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{52}{55} \times 100\% = 94,5\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
$0\% < NP \leq 20\%$	Tidak Layak
$20\% < NP \leq 40\%$	Kurang layak
$40\% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% < NP \leq 80\%$	Layak
$80\% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Sarankan feedback Media / komik berbasis Multi literasi
 Sesuai dengan saran / arahan. Perbaikannya.

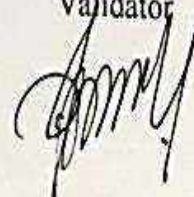
Kelayakan :

Media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
 - b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
 - c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan
- *) Lingkari salah satu

Serang, 28 April 2022

Validator



Sdr. Rohmah. M.Pd.
 NIDN. 0422039202

2. Hasil Validasi Ahli Materi (Nana Hendrapipta, M.Pd. dan Marhudin, S.Pd.)

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MATERI
HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK TERHADAP MEDIA KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator	: Nana Hendrapipta, M.Pd
Jabatan	: Dosen
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2	: Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1
Sasaran Pemakai	: Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang dikembangkan.

B. KETENTUAN PENILAIAN

1. : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
2. : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
3. : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukanrevisi.
4. : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
5. : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukanrevisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kelayakan Isi/Materi					
	1. Kesesuaian materi SK/KD					✓
	2. Kejelasan materi				✓	
	3. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
	4. Kemenarikan materi					✓
B	Kelayakan Penyajian Materi					
	5. Kemenarikan penyajian materi (teks, gambar dan warna)					✓
	6. Keruntutan penyajian materi					✓
	7. Kesesuaian soal dan materi				✓	
C	Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
D	Kegrafikan					
	9. Kemenarikan judul					✓
	10. Kesesuaian komposisi teks, warna gambar untuk menjelaskan materi					✓
Skor Hasil						46

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{S} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{46}{50} \times 100\% = 92$$

Keterangan

NP = Nilai Persentase
R = Jumlah skor yang diperoleh
S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Sudah sesuai dengan Konten Materi Pembelajaran

Kelayakan


Materi pada media komik bilian berbasis pembelajaran multiliterasi dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu

Serang, 11 Mei 2022

Validator



Nana Hendracipta, M.Pd
NIP. 197901092005011002

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI
MATERI HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK TERHADAP MEDIA
AUDIO VISUAL BERBASIS *COMIC PAGE CREATOR* PADA TEMA 8
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : MARHAIN, S.Pd.
Jabatan : GURU KELAS IV 0,
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran 1
Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang dikembangkan.

B. KETENTUAN PENILAIAN

1. : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
2. : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
3. : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukanrevisi.
4. : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
5. : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukanrevisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kelayakan Isi/Materi					
	1. Kesesuaian materi SK/KD					✓
	2. Kejelasan materi					✓
	3. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
	4. Kemenarikan materi					✓
B	Kelayakan Penyajian Materi					
	5. Kemenarikan penyajian materi (teks, gambar dan warna)					✓
	6. Keruntutan penyajian materi					✓
	7. Kesesuaian soal dan materi					✓
C	Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
D	Kegrafikan					
	9. Kemenarikan judul					✓
	10. Kesesuaian komposisi teks, warna gambar untuk menjelaskan materi				✓	
Skor Hasil		47				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{47}{50} \times 100\% = 94$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Materi sudah sangat menarik untuk anak, semoga bisa dipertahankan dan ditingkatkan lebih baik lagi.

Kelayakan

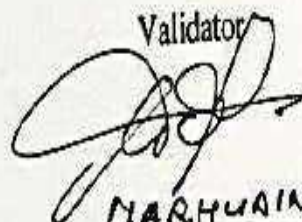
Materi pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu

Serang, 12 April 2022

Validator



NARHUAIN, S.Pd.
NIP. 197001011993031014

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa (Ilmi Solihat, M.Pd dan Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd.)

INSTRUMEN PENILAIAN

UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI BAHASA PADA MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Validator : Ilmi Solihat, M.Pd
 Jabatan : Dosen
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
 Pembelajaran : 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	ASPEK PENILAIAN	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Lugas					
	1. Ketepatan struktur kalimat				✓	
	2. Keefektifan kalimat					✓
	3. Kebakuan Istilah				✓	
B	Komunikatif					
	4. Keterbacaan Pesan					✓
	5. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					✓
C	Dialogis dan Interaktif					
	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					✓
	7. Kemampuan mendorong berpikir kritis				✓	
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓	
	9. Ketepatan ejaan				✓	
E	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.					
	10. Konsistensi penggunaan istilah					✓
	11. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				✓	
Skor Hasil		49				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{49}{55} \times 100\% = 89$$

Keterangan :

- NP = Nilai Persentase
 R = Jumlah skor yang diperoleh
 S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Menarik, Sila lanjutkan !

Kesimpulan

Penulisan kaidah Bahasa pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, 17 -05- 2022

Validator

Hmi Solihat, M.Pd

NIP 198805032014042003

INSTRUMEN PENILAIAN**UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI BAHASA PADA MEDIA KOMIK
BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA
8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd
Jabatan : Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{54}{55} \times 100\% = 92,7\%$$

Keterangan :

- NP = Nilai Persentase
 R = Jumlah skor yang diperoleh
 S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Perbaiki sesuai abstrak.

Kesimpulan

Penulisan kaidah Bahasa pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan :

- Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- Tidak layak diuji cobakan di lapangan

**) Lingkari salah satu*

Serang, 17 Mei 2022

Validator

ADE ANGERAMI FARSIKA DEFI, M.PD.
 NIDN 0033189301

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

INSTRUMEN PENILAIAN

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Nama : CANDRA
No Absen : 15
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat
Tinggalku Pembelajaran 1

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk media media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kolom jawaban (1,2,3,4 atau 5)

B. KETENTUAN PENILAIAN

> PERNYATAAN A

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

> PERNYATAAN B

- 5 : Sangat Tidak Setuju
- 4 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 2 : Setuju
- 1 : Sangat Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami					✓
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan				✓	
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak				✓	
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					✓
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca				✓	
6. Media komik brilian dapat membantu memahami materi hubungan gaya dengan gerak					✓
7. Teks pada media Komik Brilian dapat terlihat jelas				✓	
Skor Hasil	31				

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
8. Materi yang disajikan membosankan					✓
9. Media komik brilian ini tidak menyenangkan					✓
10. Tampilan gambar pada media Komik Brilian tidak menarik					✓
Skor Hasil	15				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{nn} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

n : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Jakarta, 3 April 2022
Siswa kelas IV D

Candra

INSTRUMEN PENILAIAN
ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK
BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV
SD

Nama : Alvita Aurelia Nuryanto
 No Absen : 01
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat
 Tinggalku Pembelajaran I

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk mediamedi Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (✓) pada salah satu kolom jawaban (1,2,3,4 atau 5)

B. KETENTUAN PENILAIAN

➤ **PERNYATAAN A**

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

➤ **PERNYATAAN B**

- 5 : Sangat Tidak Setuju
- 4 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 2 : Setuju
- 1 : Sangat Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami				✓	
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan				✓	
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak				✓	
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					✓
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca					✓
6. Media komik brilian dapat membantu memahami materi hubungan gaya dengan gerak				✓	
7. Teks pada media Komik Brilian dapat terlihat jelas					✓
Skor Hasil	31				

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
8. Materi yang disajikan membosankan				✓	
9. Media komik brilian ini tidak menyenangkan				✓	
10. Tampilan gambar pada media Komik Brilian tidak menarik				✓	
Skor Hasil	12				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{nn} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

n : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Jakarta, April 2022
Siswa kelas IV D

Alvita

INSTRUMEN PENILAIAN
ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK
BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV
SD

Nama : Syakira Nursyaqra
 No Absen : 30
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat
 Tinggalku Pembelajaran I

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk mediamedi Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kolom jawaban (1,2,3,4 atau 5)

B. KETENTUAN PENILAIAN

➤ **PERNYATAAN A**

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

➤ **PERNYATAAN B**

- 5 : Sangat Tidak Setuju
- 4 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 2 : Setuju
- 1 : Sangat Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami					✓
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan					✓
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak					✓
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					✓
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca					✓
6. Media komik brilian dapat membantu memahami materi hubungan gaya dengan gerak					✓
7. Teks pada media Komik Brilian dapat terlihat jelas					✓
Skor Hasil					35

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
8. Materi yang disajikan membosankan				✓	
9. Media komik brilian ini tidak menyenangkan					✓
10. Tampilan gambar pada media Komik Brilian tidak menarik					✓
Skor Hasil					14

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{nn} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

n : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Ankunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Jakarta, 10 April 2022
Siswa kelas IV D

Syakira

SKOR HASIL VALIDASI

1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Ahli Validator	No Item											Jumlah Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	48	87
2	Siti Rokmanah, M.Pd	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	52	94,5
Nilai Rata-rata												100	90,75	

2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Ahli Validator	No Item										Jumlah Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Nana hendracipta, M.Pd	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	46	92
2	Marhudin, S.Pd	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	51	94
Nilai Rata-rata												97	93

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Ahli Validator	No Item											Jumlah Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	Ilmi Solihat, M.Pd	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	49	89
2	Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	51	92,7
Nilai Rata-rata												100	90,85	

4. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	No Item										Jumlah skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Alvita Aurelia N	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	43	86
2	Aryani	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
3	Azizah Rahma W	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
4	Baim Mickal A	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	94
5	Chiko Kasanova	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44	88
6	Dimas Tri R	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	96
7	Hayfa Lutfiah	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96
8	Ikma Nurlaila	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	94
9	Kanaya Ramadhani	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	47	94
10	Maria Adinda N	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	44	88
11	Muhamad Azam	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	96
12	M. Khadafy	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98
13	M. Khairul Vichy	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98
14	Mutiara Ramadanani	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48	96
15	M. Candra Adi W	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	46	92
16	Nadine Adri R	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	42	84
17	Nadira Razmi A	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96
18	Nauratul Kamilah	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98
19	Nayla Azzahra	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	46	92
20	Rakha Kusuma	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43	86
21	Rara Meita	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	96
22	Rindu Syahbania M	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
23	Rizqa Putrayansyah	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	45	90
24	Rivaldo Hirawan	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
25	Syahdan Ahmad A	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	48	96
26	Syakira Nursyaqra	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98
27	Vita Yolanda	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	44	88
28	Zahira Maharani	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
Jumlah												1.310	93,57

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Kembangan Utara 09
Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya di dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah menyimak media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa sekitar dengan tepat.
- 2) Setelah mengamati media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor yang ditampilkan oleh guru, siswa mampu mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.

- 3) Setelah menyimak penjelasan materi dari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.
- 4) Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang disampaikan guru, siswa mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
- 5) Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam : Hubungan antara gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.
- 2) Bahasa Indonesia : Cerita Fiksi

E. PENDEKATAN

- Pendekatan : Saintfic dan Kontekstual
 Model : Multiliterasi
 Metode : Praktik, pengamatan, penugasan, diskusi dan tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

- 1) Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- 2) Media pembelajaran audio-visual berbasis *comic page creator*
- 3) Aplikasi Mediaku dan WhatsApp
- 4) *Google Slide*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik. * Keterangan : Jika pembelajaran dilakukan secara daring maka guru dan peserta didik masuk ke <i>google meet</i>. 2) Peserta didik didampingi guru melakukan doa bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai (Religius). 3) Guru melakukan presensi peserta didik 4) Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme) 5) Peserta didik mengikuti <i>ice breaking</i> bersama guru. 6) Guru bertanya kepada siswa apakah sudah membaca buku di rumah sebelum belajar hari ini (Menghargai Kemandirian dan Disiplin Siswa) 7) Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang tempo dan tinggi rendah nada dan teks fiksi dan mengaitkan pembelajaran akan diberikan (<i>Communication, Collaboration-4C, Menanya-Saintifik</i>) 8) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa memperhatikan gambar yang ditampilkan pada layar proyektor dan diminta untuk menebak materi apa yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini. (Teknologi;TPACK)/(Thinking and Problem Solving; Saintifik) (Pembelajaran Multiliterasi : Memahami Permasalahan). 2) Guru memberikan informasi mengenai judul pembelajaran pada pertemuan ini yaitu mengenai Hubungan antara gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dan teks fiksi. 3) Siswa menyimak media pembelajaran Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan guru pada layar proyektor. (Teknologi; TPACK)/ (Mengamati;Saintifik) *Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba memainkan media komik brilian untuk berlatih mencobanya dirumah. 4) Perwakilan dari beberapa siswa diminta untuk menginformasikan asal dan ciri khas daerah tempat tinggalnya, lalu diinformasikan kepada teman sekelasnya. (Communication-4C, Pembelajaran Multiliterasi : Mencatat informasi yang diperoleh) 5) Siswa bersama-sama menyimak kisah Roro Jonggrang melalui kegiatan multiliterasi pada media komik Brilian yang ditampilkan pada layar proyektor dan mencatat informasi penting. (Pembelajaran Multiliterasi : Mencatat informasi yang diperoleh) 6) Perwakilan siswa diminta untuk memerankan tokoh Rafi, Jasmin dan Lusi dalam media pembelajaran . 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p data-bbox="373 846 475 1151"><i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)</p> <p data-bbox="373 1285 501 1458"><i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p data-bbox="373 1610 491 1749"><i>Verification</i> (Pembuktian)</p>	<p data-bbox="520 349 1222 658">7) Setelah menyimak media pembelajaran yang ditampilkan, siswa diberikan lembar kerja peserta didik berisi persoalan masalah yang harus diselesaikan secara individu dan kelompok. (HOTS, Critical Thinking) (Communication; Saintifik)</p> <p data-bbox="520 680 1222 936">8) Siswa dibimbing guru membentuk kelompok kecil untuk berdiskusi menyelesaikan soal pada lembar kerja peserta didik yang telah dibagikan. (Pembelajaran Multiliterasi : Menentukan penyelesaian masalah)</p> <p data-bbox="520 958 1222 1214">9) Siswa mulai berdiskusi bersama kelompoknya masing-masing untuk mengisi lembar kerja peserta didik yang telah diberikan. (Collaboration-4C , Pembelajaran multiliterasi : Menyelesaikan masalah)</p> <p data-bbox="520 1236 1222 1491">10) Perwakilan setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan diuji oleh guru terkait persoalan yang diberikan (Pembelajaran Multiliterasi : Menguji hasil penyelesaian masalah)</p> <p data-bbox="520 1514 1222 1715">11) Siswa mengumpulkan lembar kerja peserta didik yang sudah dijawab bersama kelompoknya kepada Guru (Pembelajaran Multiliterasi : Memproduksi Karya)</p> <p data-bbox="520 1738 1222 1872">12) Guru menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa berdasarkan catatan pada Lembar Kerja Peserta Didik yang dikerjakan.</p> <p data-bbox="520 1895 1222 2040">13) Guru memberikan tugas berupa soal evaluasi mandiri pada peserta didik yang terdiri dari soal pilihan ganda dan esai untuk dikerjakan di rumah.</p>	<p data-bbox="1257 349 1340 434">45 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa membuat kesimpulan materi belajar hari ini. 2) Guru memberikan penguatan 3) Siswa diberikan kesempatan berbicara dan bertanya serta menambahkan informasi kepada siswa lainnya 4) Guru menyampaikan tindak lanjut pembelajaran 5) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan lalu dikumpulkan melalui personal chat <i>WhatsApp</i>. 6) Siswa bersama guru menyanyikan lagu "Sayonara". 7) Guru melakukan evaluasi dan refleksi hasil belajar siswa hari ini dalam bentuk rangkuman teks 8) Salam dan doa penutup. 	10 menit

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja dengan rubric penilaian sebagai berikut:

1) Penilaian

1. Penilaian proses: pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran
2. Penilaian pengetahuan:
 - Latihan soal tentang pengaruh gaya terhadap gerak benda pada lingkungan sekitar.
 - Latihan soal tentang teks fiksi.
3. Penilaian keterampilan: unjuk kerja.

2) Bentuk

a) Sikap

Sikap yang muncul ketika proses pembelajaran

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai berkembang	Membu- daya	Ket.
1	Disiplin					
2	Teliti					
3	Tanggung jawab					
dst						

b) Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian 100

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Platform Penilaian : Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen Soal : Terlampir

Skor = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Paduan Konversi Nilai :

KonversiNilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 – 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	K (Kurang)

Rubrik Penilaian

1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Sikap				
Sikap rasa ingin tahu dan berpikir kritis	Tampak antusias dalam melaksanakan percobaan dan mengajukan banyak gagasan dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak cukup antusias dalam melaksanakan percobaan dan dapat mengajukan banyak gagasan dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak kurang antusias dalam melaksanakan percobaan dan tidak mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tidak antusias dalam melaksanakan percobaan dan perlu dimotivasi untuk mengajukan ide dan pertanyaan.
Pengetahuan				
Pengaruh gaya gerak benda	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat dan lengkap. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat dan rinci.	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan kurang tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan kurang tepat.	Belum dapat menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat. Belum dapat menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Keterampilan				
Penyampaian hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri, jelas, dan lengkap di depan guru dan teman-teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru dan teman-teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan kurang percaya diri dan kurang jelas di depan guru dan teman-teman.	Tidak dapat mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru dan teman-teman.

2) Bahasa Indonesia

Kriteria	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Pengetahuan	Menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat dan rinci.	Menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan kurang tepat.	Belum dapat menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
Keterampilan	Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan tepat dan jelas.	Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan tepat.	Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan kurang tepat.	Tidak dapat membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan benar.

I. RENCANA TINDAK LANJUT HASIL PENILAIAN

1. Pengayaan
 - a. Guru memberikan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi bagi siswa yang memperoleh nilai tuntas.
2. Remedial
 - a. Guru melakukan pembimbingan secara individu/kelompok terhadap siswa yang belum tuntas.
 - b. Guru memberikan tugas mandiri.

Refleksi Guru:

Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....

Siswa yang perlu mendapat perhatian khusus

.....

Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan

.....

Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....

Jakarta, 13 Februari 2022

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas 1V

()
NIP.

(Nurafiah Rizkiyani)
NIM. 2227180059

Bahan Ajar

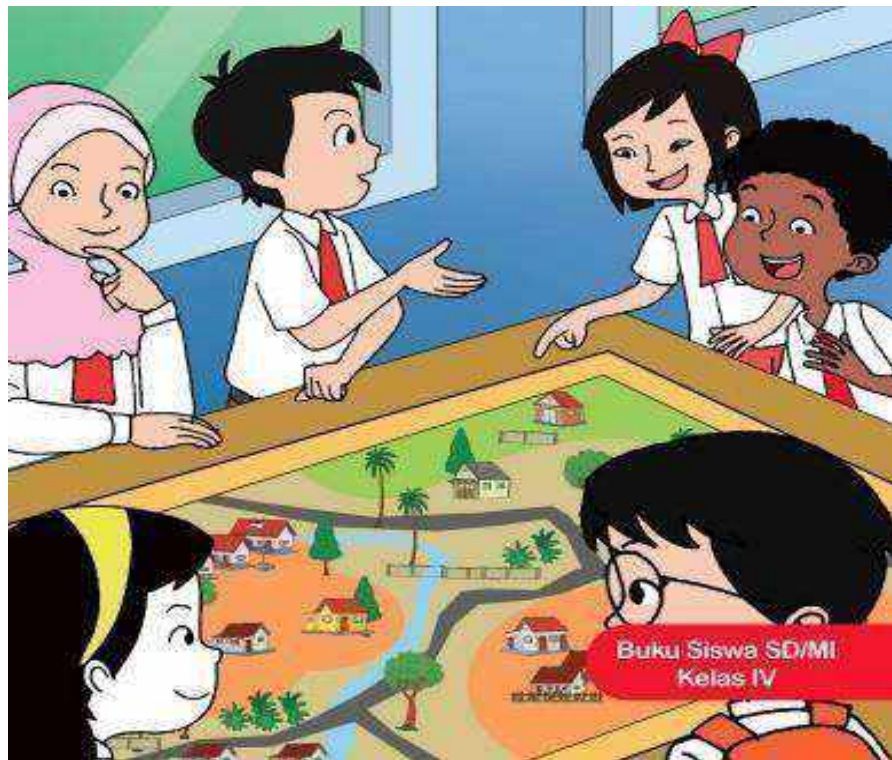
By : Nurafiah Rizkiyani

KELAS 4

TEMA 8 DAERAH TEMPAT TNGGALKU

SUB TEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU

PEMBELAJARAN 1



Nama :

No. Absen :

BAHAN AJAR PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN Kembangan Utara 011 Petang

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1

Tema 5 : Pahlawanku

Sub Tema 2 : Pahlawanku Kebanggaanku

Pembelajaran 4

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Komepetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teksfiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah menyimak media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa sekitar dengan tepat.
- 2) Setelah mengamati media pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor yang ditampilkan oleh guru, siswa mampu mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.
- 3) Setelah menyimak penjelasan materi dari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.
- 4) Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang disampaikan guru, siswa mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
- 5) Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

C. MUATAN PELAJARAN

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam : Hubungan antara gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.
- 2) Bahasa Indonesia : Cerita Fiksi

D. MATERI PEMBELAJARAN

❖ Bahasa Indonesia

Cerita fiksi adalah cerita yang bersifat tidak nyata atau hanya hayalan saja yang dibuat berdasarkan imajinasi serta kreativitas dari penulis cerita. Jenis cerita fiksi diantaranya cerpen, dongeng dan novel. Cerita fiksi memiliki ciri-ciri yaitu :

- 1) Bersifat imajinatif
- 2) Kebenaran yang terdapat dalam cerita bersifat tidak mutlak
- 3) Menggunakan bahasa yang konotatif
- 4) Tidak menggunakan bahasa baku
- 5) Terdapat amanat atau pesan moral.

❖ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

- 1) Pengertian Gaya

Pada dasarnya, setiap manusia melakukan gaya dalam hidupnya.

Gaya berhubungan dengan aktivitas manusia sehari-hari. Gaya

merupakan sebuah kekuatan yang ada dalam diri individu yang dapat mengakibatkan benda yang dikenainya bergerak, mengalami perpindahan kedudukan ataupun perubahan bentuk. Gaya dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang berpengaruh terhadap keadaan suatu benda. Contohnya, pada saat bermain ayunan, ayunan ditarik atau didorong agar dapat bergerak.

2) Pengertian Gerak

Gerak dapat diartikan sebagai perpindahan kedudukan sebuah benda terhadap benda lain, baik itu perpindahan kedudukan yang menjauhi ataupun mendekati suatu benda akibat diberikan gaya.

3) Perbedaan Gaya dengan Gerak Benda

Berikut merupakan perbedaan antara gaya dengan gerak :

Tabel 7.1

Perbedaan Gaya dengan Gerak

Gaya	Gerak
1. Gaya merupakan kekuatan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berubah posisi serta bentuk.	1. Gerak merupakan perpindahan posisi suatu benda akibat dikenai gaya.
2. Gaya merupakan suatu yang bersifat abstrak karena dapat dirasakan oleh indra.	2. Gerak merupakan realisasi dari gaya
3. Dapat membuat benda bergerak	3. Benda bergerak belum tentu memiliki gaya.
4. Gaya tidak dipengaruhi oleh gerak	4. Gerak dipengaruhi oleh gaya.

4) Pengaruh Gaya terhadap Gerak Benda

Sebuah gaya dapat memengaruhi gerak suatu benda diantaranya meliputi :

- a. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam atau sebaliknya. Contohnya : Menangkap bola, kendaraan yang direm dan mendorong benda hingga berpindah tempat.



Gambar 7.1

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

- b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Contoh : menendang bola, mendorong ayunan dll.

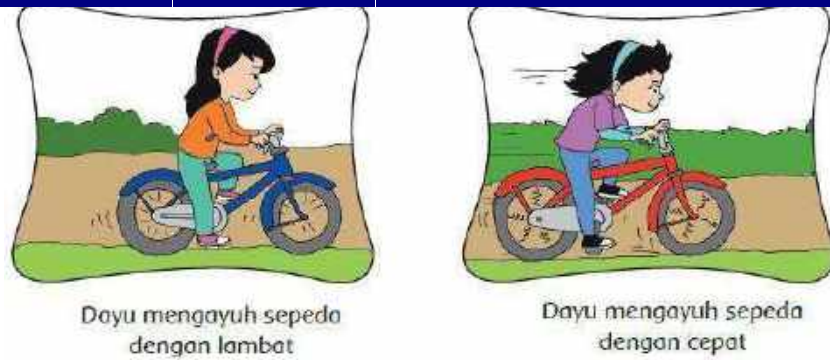


Gambar 7.2

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

- c. Gaya dapat memengaruhi suatu benda bergerak lebih cepat maupun lambat. Contoh : Kendaraan motor yang bergerak lambat akan bergerak lebih cepat setelah digas lebih kuat oleh pengemudinya dan sepeda yang melaju lebih cepat apabila dikayuh lebih kuat.



Gambar 7.3

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

- d. Gaya dapat memengaruhi arah gerak sebuah benda. Contoh : bola basket yang dilempar kearah tembok akan terpantul kembali dengan arah yang berbeda.



Gambar 7.3

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *Subakto.com* (<https://subiakto.com>)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema : 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1



Nama Kelompok :

No. Absen :

A. KOMPETENSI DASAR

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah menyimak media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa sekitar dengan tepat.
- 2) Setelah mengamati media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor yang

ditampilkan oleh guru, siswa mampu mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.

- 3) Setelah menyimak penjelasan materi dari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.
- 4) Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang disampaikan guru, siswa mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
- 5) Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

C. PETUNJUK Pengerjaan

1) Lembar Kerja Kelompok

1. Buatlah kelompok bersama teman sebaris tempat dudukmu.
2. Diskusikan bersama kelompokmu untuk menjawab soal “REFLEKSI DIRI” yang sudah tersedia.
3. Berdoalah sebelum diskusi dimulai.
4. Tulislah jawaban dari hasil diskusi kalian bersama kelompok pada kotak jawaban yang tersedia.
5. Setelah selesai mengisi lembar kerja kelompok, informasikan kepada gurumu bahwa tugas kelompok kalian telah selesai dikerjakan.

2) Lembar Kerja Individu

1. Perhatikanlah lembar kerja individu yang diberikan oleh gurumu.
2. Lembar Kerja Individu dikerjakan secara mandiri oleh setiap Siswa.
3. Terdapat dua bagian soal yang harus diisi, yaitu pilihan ganda dan esai.
4. Pada soal pilihan ganda, kamu wajib menjawab pilihan a, b, c atau d yang menurutmu adalah jawaban paling tepat. Pada bagian soal esai, tulislah jawabanmu pada kolom jawaban yang tersedia.
5. Berdo'alah sebelum menjawab soal.

6. Beritahu gurumu, setelah kamu menyelesaikan tugasmu.

D. REFLEKSI DIRI

TUGAS KELOMPOK



1. Apa yang kalian pelajari dari kegiatan hari ini? Tuliskan dalam kotak di bawah ini?

2. Tuliskan nama anggota kelompok kalian beserta daerah asalnya pada kolom berikut!

Contoh :

1. Ayu Rizka berasal dari Jawa

3. Jelaskan kembali secara singkat mengenai kisah Roro Jonggrang yang telah kalian simak pada media Komik Brilian!

4. Pada media Komik Brilian terdapat tiga pemeran tokoh, sebutkan nama-nama setiap tokoh tersebut!

5. Tuliskan 3 kegiatan sehari-hari yang sering kalian jumpai mengenai hubungan antara gaya dengan gerak benda! Jelaskan pengaruh dari kegiatan tersebut!

6. Materi apa yang belum kamu pahami pada pertemuan ini? Jelaskan!

Bagaimana perasaan kalian selama belajar?

Beri tanda centang pada kotak didekat gambar sesuai perasaan kalian.



E.

LEMBAR KERJA INDIVIDU

Nama :

No. Absen :

A. Pilihan Ganda

1. Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..
 - a. Bawang Putih dan Merah
 - b. Roro Jonggrang
 - c. Si Kancil dan Buaya
 - d. Sangkuriang

2. Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta. Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?...
 - a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
 - b. Membeda-bedakan daerah asal satu dan yang lain
 - c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama
 - d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal

3. Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?...
 - a. Surabaya
 - b. Solo
 - c. DI Yogyakarta
 - d. Bandung

4. Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilian yaitu?...
 - a. Siti
 - b. Jasmin
 - c. Rafi
 - d. Lusi

5. Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata. Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?...
 - a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
 - b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
 - c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan.
 - d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.

6. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - (1) Benda diam menjadi bergerak
 - (2) Benda tidak berpindah tempat

3. Apa janji yang diucapkan oleh Bandung Bondowoso, jika Ia gagal dalam memenuhi syarat dari Roro Jonggrang?...

Jawab :

4. Jelaskan perbedaan pengertian gaya dengan gerak!

Jawab :

.....
.....

5. Transportasi tradisional DI Yogyakarta apakahyang disebutkan dalam Komik Brilian?

Jawab :

~~~~~**SELAMAT MENGERJAKAN**~~~~~

Lampiran

**PEROLEHAN NILAI TUGAS KELOMPOK DAN INDIVIDU****1. Perolehan Nilai Tugas Kelompok**

| Kelompok               | Anggota                                                                                                                           | Nomor Item |    |    |    |    | Nilai     |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|----|----|----|-----------|
|                        |                                                                                                                                   | 1          | 2  | 3  | 4  | 5  |           |
| 1                      | M. Khoirul Vichy<br>Chiko Kasanova<br>Rakha Kusuma<br>Rivaldo Hirawan<br>Muhammad Khadafi<br>Muhammad Azzam<br>Rizqa Putrayansyah | 20         | 20 | 25 | 10 | 10 | 85        |
| 2                      | Nadine Adri R<br>Kanaya Ramadhani<br>Nayla Azzahra<br>Nauratul Kalimah<br>Vita Yolanda<br>Rara Meita                              | 20         | 20 | 30 | 10 | 10 | 100       |
| 3                      | Hayfa Lutfiah<br>Herlina Setiawan<br>Maria Adinda N<br>Azzizah Rahma Wati<br>Baim Mickal Azhar<br>Syahdan Ahmad A                 | 10         | 20 | 15 | 10 | 10 | 65        |
| 4                      | Alvita Aurelia N<br>Syaqira Nursyaqra<br>Rindu Syahbania<br>Ikma Nurlaila<br>Mutiara Ramadhani<br>Nadira Razmi                    | 20         | 20 | 30 | 10 | 10 | 90        |
| <b>Nilai Rata-rata</b> |                                                                                                                                   |            |    |    |    |    | <b>85</b> |

## 2. Peolehan Nilai Tugas Individu

| No Absen               | Nama               | Jenis Soal |       | Nilai        |
|------------------------|--------------------|------------|-------|--------------|
|                        |                    | PG         | Essai |              |
| 1                      | Alvita Aurelia N   | 40         | 50    | 90           |
| 2                      | Aryani             | 40         | 30    | 70           |
| 3                      | Azzizah Rahmawati  | 35         | 40    | 75           |
| 4                      | Baim Mickal        | 43         | 35    | 78           |
| 5                      | Chiko Kasanova     | 40         | 40    | 80           |
| 6                      | Dimas Tri Ramadhan | 35         | 38    | 73           |
| 7                      | Hayfa Lutfiah      | 30         | 50    | 80           |
| 8                      | Herlina Setiawan   | 45         | 40    | 85           |
| 9                      | Ikma Nurlaila      | 40         | 50    | 90           |
| 10                     | Kanaya Ramadhani   | 45         | 50    | 90           |
| 12                     | Maria Adinda N     | 35         | 40    | 75           |
| 14                     | Muhammad Azzam     | 35         | 30    | 65           |
| 15                     | M. Candra Adi W    | 40         | 30    | 70           |
| 17                     | M. Khoirul Vichy   | 40         | 40    | 80           |
| 19                     | Mutiara Ramahani   | 50         | 36    | 86           |
| 20                     | Nadine Adri R      | 40         | 50    | 90           |
| 21                     | Nadira Razmi       | 40         | 40    | 80           |
| 22                     | Nauratul kamilah   | 50         | 33    | 83           |
| 23                     | Nayla Azzahra      | 40         | 45    | 85           |
| 24                     | Rakha Kusuma       | 45         | 45    | 90           |
| 25                     | Rara Meita         | 50         | 33    | 83           |
| 26                     | Rindu Syahbania    | 40         | 40    | 80           |
| 27                     | Rizqa Putrayansyah | 25         | 25    | 50           |
| 29                     | Syahdan Ahmad      | 35         | 35    | 70           |
| 30                     | Syaqira Nursyaqra  | 40         | 50    | 90           |
| 31                     | Vita Yolanda       | 40         | 35    | 75           |
| 32                     | Zahira Maharani    | 40         | 50    | 90           |
| <b>Nilai Rata-rata</b> |                    |            |       | <b>79,74</b> |

## Hasil Pekerjaan LKPD

### A. Tugas Kelompok

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1  
 Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku  
 Sub Tema : 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku  
 Pembelajaran : 1



Nama Kelompok : Vicky, Cing Raka, Rival De  
 K. A. 2018  
 H. 2018

No. Absen : 17, 5, 21, 28, 16, 19

D. REFLEKSI DIRI

TUGAS KELOMPOK



85

1. Apa yang kalian pelajari dari kegiatan hari ini? Tuliskan dalam kotak di bawah ini?

berbagai struktur gaya dan cerita yang Roro Jonggrang

10

2. Tuliskan nama anggota kelompok kalian beserta daerah asalnya pada kolom berikut!

- Contoh :
1. Ayu Rizka berasal dari Jawa
  2. Venny berasal dari DKI Jakarta
  3. Chika berasal dari DKI Jakarta
  4. Rakha berasal dari DKI Jakarta
  5. Rivalda berasal dari DKI Jakarta
  6. Jafi berasal dari DKI Jakarta
  7. AZZAM berasal dari DKI Jakarta

20

3. Jelaskan kembali secara singkat mengenai kisah Roro Jonggrang yang telah kalian simak pada media Komik Brilian!

Roro Jonggrang memuntai ayah yang telah meninggal dalam peperangan melawan bandung-bondowoso, lalu Bandung bondowoso menemukannya dan Roro Jonggrang dijadikan pejuang suling tetapi Roro Jonggrang memuntai syahat ke bandung bondowoso membangun 1.000

25



4. Pada media Komik Brilian terdapat tiga pemeran tokoh, sebutkan nama-nama setiap tokoh tersebut!

Jelani, Refi, dan Lusi (10)

5. Tuliskan 3 kegiatan sehari-hari yang sering kalian jumpai mengenai hubungan antara gaya dengan gerak benda! Jelaskan pengaruh dari kegiatan tersebut!

1. Menendang bola, = benda diam menjadi bergerak  
 2. Menangkap bola = Benda gerak menjadi diam  
 3. Memasukkan bola ke gawang = Mengubah arah benda (10)

6. Materi apa yang belum kamu pahami pada pertemuan ini? Jelaskan!

tidak ada

Bagaimana perasaan kalian selama belajar?

Beri tanda centang pada kotak didekat gambar sesuai perasaan kalian.



Senang



biasa



Tidak Senang

## B. Tugas Individu

### Latihan Soal Komik Brilian

Nama : *Fanaya Ramadhan*

Kelas : *4D*

No. Absen : *10*

#### A. Petunjuk pengerjaan soal

1. Berdoalah terlebih dahulu, sebelum mengerjakan soal.
2. Fokuslah pada saat mengerjakan soal.
3. Pada soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban (A,B,C atau D) yang paling tepat.  
Lalu berilah tanda silang pada jawaban yang menurut kamu tepat.
4. Pada soal esai, isilah jawaban langsung pada bagian jawaban.

#### B. Pilihan Ganda

1) Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..

- a. Bawang Putih dan Merah
- b. Roro Jonggrang
- c. Si Kancil dan Buaya
- d. Sangkuriang

2) Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta.

Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?..

- a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
- b. Membedakan daerah asal satu dan yang lain
- c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama
- d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal

3) Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..

- a. Surabaya
- b. Solo
- c. DI Yogyakarta
- d. Bandung

4) Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilian yaitu?..

- a. Siti
- b. Jasmin
- c. Rafi
- d. Lusi

5) Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata.

Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?..

- a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
- b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
- c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan.
- d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.



### Latihan Soal Komik Brilian

Nama : Syakira Nussyaqra

Kelas : 40

No. Absen : 30

90

#### A. Petunjuk pengerjaan soal

1. Berdealah terlebih dahulu, sebelum mengerjakan soal.
2. Fokuslah pada saat mengerjakan soal.
3. Pada soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban (A,B,C atau D) yang paling tepat. Lalu berilah tanda silang pada jawaban yang menurut kamu tepat.
4. Pada soal esai, isilah jawaban langsung pada bagian jawaban.

#### B. Pilihan Ganda

1) Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..

- a. Bawang Putih dan Merah
- b. Roro Jonggrang
- c. Si Kancil dan Buaya
- d. Sangkuriang

PG = 40  
E = 50

2) Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta. Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?..

- a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
- b. Membeda-bedakan daerah asal satu dan yang lain
- c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama
- d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal

3) Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..

- a. Surabaya
- b. Solo
- c. DI Yogyakarta
- d. Bandung

4) Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilian yaitu?..

- a. Siti
- b. Jasmin
- c. Rafi
- d. Lusi

5) Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata. Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?..

- a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
- b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
- c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan.
- d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.



## Latihan Soal Komik Brilliant

Nama : Azizah Ratunawati

Kelas : 4D

No. Absen : 1703

## A. Petunjuk pengerjaan soal

1. Berdoalah terlebih dahulu, sebelum mengerjakan soal.
2. Fokuslah pada saat mengerjakan soal.
3. Pada soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban (A,B,C atau D) yang paling tepat. Lalu berilah tanda silang pada jawaban yang menurut kamu tepat.
4. Pada soal esai, isilah jawaban langsung pada bagian jawaban.

## B. Pilihan Ganda

1) Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilliant?..

- a. Bawang Putih dan Merah
- b. Roro Jonggrang
- c. Si Kancil dan Buaya
- d. Sangkuriang

PG: 35  
Essai: 4

2) Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta. Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?..

- a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
- b. Membeda-bedakan daerah asal satu dan yang lain
- c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama
- d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal

3) Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilliant?..

- a. Surabaya
- b. Solo
- c. DI Yogyakarta
- d. Bandung

4) Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilliant yaitu?..

- a. Siti
- b. Jasmin
- c. Rafi
- d. Lusi

5) Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata.




Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?..

- a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
- b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
- c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan.
- d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.



## Lampiran

## Rancangan Desain Produk

| No | Indikator                                                                 | Tampilan                                                                             | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.                   |    | Pada slide ini, konten materi berisi cerita fiksi “Roro Jonggrang” yang dibawa oleh tokoh Lussy dalam komik sebagai seorang anak perempuan yang baru pindah dari daerah asalnya yaitu Yogyakarta.                                         |
| 2. | Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. |   | Setelah slide pada kisah Roro Jonggrang selesai, salah satu tokoh anak laki-laki bernama Ravie membahas mengenai gaya yang dilakukan oleh para jin (anak buah pangeran Bondowoso) yang dapat menyelesaikan Candi Prambanan dalam 1 malam. |
| 3. | Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.   |  | Pada slide ini, tokoh dalam cerita mengkorelasikan makna gaya dengan gerak benda, serta memperagakan contoh-contoh hubungan antara gaya dan gerak benda.                                                                                  |



Lampiran

### Langkah Pembuatan Produk

Produk penelitian yang akan dibuat yaitu media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV SD. Produk ini dibuat dan dikemas sekreatif mungkin oleh peneliti tanpa adanya campur tangan pihak lain serta tidak mengikuti hasil karya orang lain atau dibuat berdasarkan hasil pemikiran pribadi. Langkah dalam membuat produk penelitian ini, diantaranya :

- 1) Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis *comic page creator* yang mana media ini sama dengan komik digital, yang membedakan hanya ada penambahan audio dalam media yang akan dikembangkan.



**Gambar tampilan aplikasi *comic page creator***

- 2) Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan

Materi pembelajaran yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran ini yaitu menyesuaikan pada buku pedoman siswa Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 dengan muatan materi Bahasa Indonesia tentang Teks Fiksi dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Hubungan antara Gaya dengan Gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.

- 3) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP. (Terlampir)
- 4) Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta. (Terlampir)

**Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Sub Tema 2  
Pembelajaran 1**

| Kompetensi Dasar                                                          | Indikator Pencapaian Kompetensi                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. | 3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.<br><br>3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. |
| 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.    | 4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak                                                                                                     |

5) Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan.

Langkah pembuatan pengembangan produk ini, diantaranya :

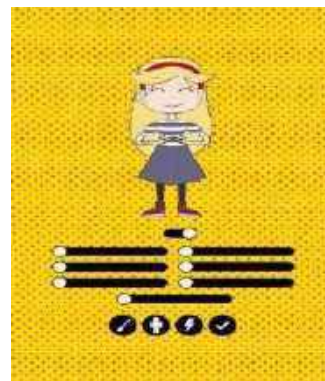
- a. Menyusun konsep alur cerita komik yang akan dikembangkan, sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah ditentukan.
- b. Menentukan tokoh utama dan tokoh pelengkap dengan karakter atau ciri khas yang sama di setiap sesinya.



**Jasmin**



**Rafi**



**Lusi**

**Gambar Tokoh dalam media pembelajaran**

- c. Mengumpulkan dan memilih background media yang akan digunakan yang harus disesuaikan dengan kondisi pada cerita.



**Gambar background komik yang telah dipilih**

- d. Menyusun alur cerita komik dengan jelas.



**Gambar penyusunan alur cerita**

- e. Menambahkan unsur-unsur yang menarik.
- f. Memberi teks percakapan pada setiap tokoh dalam media dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- g. Menambahkan audio yang menjelaskan teks percakapan ataupun narasinya.
- h. Mengecek kembali media pembelajaran secara keseluruhan.
- i. Media pembelajaran siap digunakan.

Lampiran

### Cara Penggunaan Produk

Langkah-langkah dalam menggunakan desain produk yang dikembangkan “Media Pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi” yaitu sebagai berikut :

- 1) Unduh dokumen atau file media pembelajaran yang telah diberikan guru.
- 2) Buka file media pembelajaran yang telah diunduh.
- 3) Setelah tampil gambar serta isi desain produk, media pembelajaran siap digunakan.



- 4) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara visual cukup membaca isi dari media pembelajaran yang disajikan.
- 5) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara audio serta visual dapat mengklik simbol suara (🔊) pada setiap balonpercakapan yang telah tersedia.
- 6) Selain itu bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajan dengan diiringi music pengiring bacaan dapat mengklik simbol suara (🔊) yang tersedia di bagian sisi pojok kiri atas pada setiap slide yang disajikan.
- 7) Jika ingin melanjutkan menyimak media pembalajaran ke slide selanjutnya cukup menggeser layar, maka slide akan terganti.

Lampiran

### DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

#### Absensi Kegiatan Penelitian

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Mei 2022

Tempat Pelaksanaan : SDN Kembangan Utara 09

Waktu Pelaksanaan : 10.30 - 11.45

| No. Absen | Nama                    | Paraf |
|-----------|-------------------------|-------|
| 1.        | Azizah Rahma Wati       | ✓     |
| 2.        | Baim Mickal Azhar       | ✓     |
| 3.        | Chiko kasanova          | ✓     |
| 4.        | Dimas Tri Ramadhan      | ✓     |
| 5.        | Hayfa Wafiah            | ✓     |
| 6.        | Ikma Nurjaila           | ✓     |
| 7.        | Kanaya Ramadhani        | ✓     |
| 8.        | Khoirul Adab            | ✓     |
| 9.        | Muhamad Azam            | ✓     |
| 10.       | Muhammad Khadafy        | ✓     |
| 11.       | Muhammad Khoirul Vichy  | ✓     |
| 12.       | Muhammad Rifki Atqal    | ✓     |
| 13.       | Mutiara Ramadani        | ✓     |
| 14.       | Nadine Adri Ramadhani   | ✓     |
| 15.       | Nadira Razmi Al Abad    | ✓     |
| 16.       | Nauratul kamilah        | ✓     |
| 17.       | Rakha Kusuma            | ✓     |
| 18.       | Rara Meita              | ✓     |
| 19.       | Rindu syahbanta Maqlani | ✓     |



## Absensi Kegiatan Penelitian

Hari / Tanggal : Senin, 23 Mei 2022

Tempat Pelaksanaan : SDN Kembangan Utara 09

Waktu Pelaksanaan : 12.30 - 14.00

| No. Absen | Nama                    | Paraf |
|-----------|-------------------------|-------|
| 1.        | Alvito Aurelia Nuryanto | ✓     |
| 2.        | Aryani                  | ✓     |
| 3.        | Azizah Rahma wati       | ✓     |
| 4.        | Baim Mickal Azhar       | ✓     |
| 5.        | Chiko Kasanova          | ✓     |
| 6.        | Ikma Nurlaila           | ✓     |
| 7.        | Kanaya Ramadhani        | ✓     |
| 8.        | Khoirul Adam            | X     |
| 9.        | Maria Adinda Nelviana   | ✓     |
| 10.       | Muhammad Azzam          | ✓     |
| 11.       | Muhammad chandria Adiw  | ✓     |
| 12.       | Muhammad Khadafy        | ✓     |
| 13.       | Muhammad Khoirul Vichy  | ✓     |
| 14.       | Mutiara Ramadhani       | ✓     |
| 15.       | Nadine Adn Ramadhani    | ✓     |
| 16.       | Nodira Razmi Al Ahad    | ✓     |
| 17.       | Nauratui kamilah        | ✓     |
| 18.       | Nayla Azzahra           | ✓     |
| 19.       | Rakha kusuma            | ✓     |





Lampiran

**SURAT BALASAN SEKOLAH**

PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN

**SDN KEMBANGAN UTARA 09**

KECAMATAN KEMBANGAN KOTA ADMINISTRASI JAKARTA BARAT  
Email : [sdnkembanganutara09pg@gmail.com](mailto:sdnkembanganutara09pg@gmail.com) Telp. 021-22954429  
Alamat : Jl. Raya Basmol RT. 009/06 Kode Pos : 11610.

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : ~~065~~/073.55/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09 Kecamatan Kembangan Kota Administrasi Jakarta Barat :

**N a m a** : PURWATI PRIHATININGSIH, S.Pd.  
**Jabatan** : Kepala Sekolah  
**N I P** : 197208261996062002/120561  
**Pangkat / Gol.** : Penata Tk. I / III D  
**Alamat Sekolah** : Jl. Raya Basmol RT.009/06  
Kel. Kembangan Utara, Kec. Kembangan, Jakarta Barat.

Menerangkan bahwa,

**N a m a** : NURAFIAH RIZKIYANI  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Jakarta, 02 Desember 1999  
**NIM** : 2227180059  
**Fakultas** : FKIP  
**Jurusan/Prodi** : PGSD  
**Topik Tugas Akhir/Skripsi** : " *Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi* ".  
**Nama Universitas** : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Nama tersebut di atas adalah benar telah melakukan Penelitian Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi selama 3 Bulan dari Bulan Maret s/d. Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mei 2022  
Kepala Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09  
  
PURWATI PRIHATININGSIH, S.Pd.  
NIP. 197208261996062002

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis Nurafiah Rizkiyani atau dipanggil Ani, lahir di Jakarta pada tanggal 02 Desember 1999. Penulis merupakan anak terakhir dari 2 bersaudara yaitu putri dari Bapak Panudin dan Ibu Siti Daiyah. Riwayat Pendidikan penulis yaitu menempuh Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kembangan Utara 011 Petang selama enam tahun, kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 205 Jakarta selama tiga tahun, selanjutnya menempuh Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 94 Jakarta. Pendidikan selanjutnya di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Beberapa pengalaman organisasi yang pernah penulis ikuti yakni Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) periode 2015-2015 di SMAN 94 Jakarta dan menjabat sebagai Sekbid Kebangsaan I, mengikuti Taekwondo Protector Club menjabat sebagai ketua Taekwondo di SMAN 94 Jakarta 2 periode (2014-2016) dan organisasi Pusat Informasi dan Konseling (PIK) Remaja tahun 2014-2016. Peneliti pernah bekerja di Bimbel Brilliant Kalideres sebagai pengajar pada tahun 2017-2018, Lembaga Fun Teacher Privat (FTP) pada tahun 2020 - sekarang (2022), dan Smart Private Learning (SPL) sejak tahun 2019 - sekarang (2022). Pada semester genap 2021/2022. Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan antara Gaya dengan Gerak Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 kelas IV SDN Kembangan Utara 09 Jakarta.