

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-9 :

Materi Pembelajaran



Slide Ke-10 :

Materi Pembelajaran



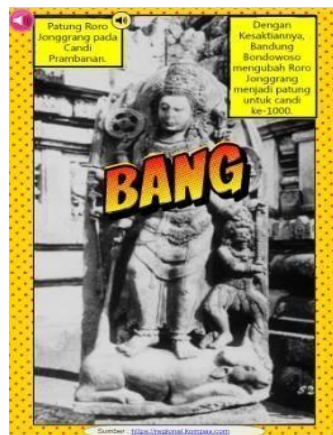
Slide ke-11 :

Materi Pembelajaran



Slide Ke-12 :

Materi Pembelajaran



Slide Ke-13 :

Materi Pembelajaran



Slide Ke-14 :

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	
3.	<p data-bbox="560 286 836 427">Nama Validator KomikBrilian (Disarankan oleh Siti Rokmanah, M.Pd.)</p> 	<p data-bbox="948 286 1214 427">Nama pengisi suara dalamkomik (Disarankan oleh Siti Rokmanah, M.Pd.)</p> 
	<p data-bbox="520 857 852 965">Pengenalan materi tokoh dalam komik (Saran oleh Siti Rokmanah, M.Pd)</p> 	<p data-bbox="914 857 1270 965">Daftar Pustaka (Disarankan oleh Dr. LukmanNulhakim, M.Pd)</p> 
	<p data-bbox="552 1366 836 1473">Petunjuk Penggunaan Komik (Saran oleh SitiRokmanah, M.Pd)</p> 	<p data-bbox="914 1366 1241 1507">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	<p>Sebelum revisi</p> 	<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.
	<p>Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni Kartika Devi,M.Pd.)</p> 	<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.	<p>Sebelum revisi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan “Disana terdapat kisahRoro • Jonggrang yang sangat legendaris.” Belum dirubah. • Setelah kata kisahnya belum diberi koma.
	<p>Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa2 (Ade Anggraeni KartikaDevi, M.Pd.)</p>	<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	<p>Sebelum revisi</p> 	<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 diawal kalimat.
	<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. ✓ Penambahan tanda koma setelah kata “berpindah tempat”. ✓ Kata “arah” menjadi “berubah arah”. ✓ Sedangkan menjadi Adapun.

No	Hasil Revisi	Keterangan
8	<p>Sebelum revisi</p> 	<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.
	<p>Setelah revisi oleh Ahli validasi bahasa 2(Ade Anggraeni Kartika Devi, M.Pd.)</p> 	<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 Kegrafikan 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 untuk mencegah terjadinya kegagalan fungsi dan tujuan produk saat diuji coba nanti. Berikut ini perolehan skor validasi dari tim ahli 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.