

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN TERAPAN  
DANA PNBP TAHUN ANGGARAN 2021**



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS ICT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD DI MASA PANDEMI  
COVID-19**

Dr. Ritin Uloli, S.Pd.,M.Pd / NIDN : 0007037003

Dr. Nova Elysia Ntobuo, S.Pd., M.Pd / NIDN : 0021038106

**JURUSAN PENDIDIKAN FISIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
AGUSTUS 2021**

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN TERAPAN  
DANA PNBP TAHUN ANGGARAN 2021**



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS ICT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD DI MASA PANDEMI  
COVID-19**

Dr. Ritin Uloli, S.Pd.,M.Pd / NIDN : 0007037003

Dr. Nova Elysia Ntobuo, S.Pd., M.Pd / NIDN : 0021038106

**JURUSAN PENDIDIKAN FISIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
AGUSTUS 2021**



## RINGKASAN

Sistem Pendidikan di Sekolah dasar adalah bagian dari system Pendidikan nasional di Indonesia yang merasakan dampak dari Pandemi Covid-19. Menyikapi hal ini guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif agar siswa SD memiliki motivasi belajar yang tinggi di tengah kondisi yang dihadapi saat ini, Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun. Komik merupakan salah satu buku bergambar yang dapat menyajikan peristiwa alam dengan lebih konkret bagi siswa. Anak-anak usia kelas V SD termasuk dalam tahapan berfikir operasional konkret, sehingga melalui media komik berbasis ICT, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bukan hanya dari segi kognitif akan tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotor siswa. Tujuan jangka Panjang penelitian ini adalah meimplementasikan media belajar komik berbasis ICT. Pada penelitian sebelumnya telah dilakukan perancangan dan ujicoba terbatas media belajar komik IPA dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga untuk kesinambungan penelitian ini maka akan dilakukan implementasi meluas penerapan media belajar komik, akan tetapi mengingat kondisi pandemic saat ini komik yang ada akan dikembangkan dengan berbasis ICT. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan, dalam hal ini yang dikembangkan adalah Media belajar komik pada mata pelajaran IPA yang berbasis ICT. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D yang dikemukakan Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) (dalam Trianto 2010) yang terdiri dari empat tahap sebagai berikut : 1) pendefinisian (*define*); 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*develop*): uji validasi, ujicoba terbatas, ujicoba meluas; 4) penyebaran (*desseminate*). Tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan untuk uji validasi dan ujicoba terbatas, sedangkan tahap penyebaran akan dilakukan melalui sosialisasi penggunaan media komik berbasis ICT.

Kata Kunci : Komik pembelajaran, ICT, IPA, Hasil Belajar

## **PRAKATA**

Alhamdulillah, segala puji hanya kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan petunjuknya sehingga Laporan Akhir penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selanjutnya, penelitian dapat berjalan dengan lancar karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Gorontalo yang telah menyediakan dana penelitian
2. Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Gorontalo yang telah memberikan persetujuan proposal dan memberikan petunjuk dalam pelaksanaan penelitian ini
3. Ibu dan bapak rekan dosen Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Gorontalo yang telah memberikan banyak masukan saat seminar pra proposal.
4. Semua pihak terkait yang tidak sempat disebutkan yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.

Semoga segala bantuan baik moril maupun materil mendapatkan ganjaran yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Penelitian ini belum sempurna karena keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan. Sehingga peneliti selalu terbuka untuk menerima masukan dari berbagai pihak demi kebaikan penelitian selanjutnya.

Gorontalo, Agustus 2021

**Peneliti**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	ii
<b>RINGKASAN</b>	iii
<b>PRAKARTA</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	v
<b>DAFTAR TABEL</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	vii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan Penelitian	1
1.2 Urgensi Penelitian	2
<b>BAB 2. KAJIAN PUSTAKA</b>	4
2.1. Media Belajar Komik Anak	4
2.2. Multimedia pembelajaran berbasis ICT	4
2.3. Peta Jalan Penelitian dan Keterkaitan dengan Renstra Penelitian UNG	5
<b>BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN</b>	8
3.1 Tujuan Penelitian	8
3.2 Manfaat Penelitian	8
<b>BAB 4. METODE PENELITIAN</b>	9
4.1 Metode Penelitian	9
4.2 Waktu dan Lokasi Penelitian	9
4.3 Instrumen Penelitian	9
4.4 Analisis Data	9
4.5 Tahapan, Luaran dan Indikator Penelitian	10
4.6 Bagan Alir Penelitian	11
<b>BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	12
5.1 Hasil Penelitian	12
5.2 Pembahasan	21
<b>BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	23
6.1 Kesimpulan	23
6.2 Saran	23
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	24

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Dan Psikologi	12
Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Desain Dan Media Pembelajaran	13
Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	14
Tabel 4. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	15
Tabel 5. Hasil Wawancara Guru	16
Tabel 6. Hasil Wawancara Siswa	17
Tabel 7. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	18
Tabel 8. Persentase Aktivitas Siswa	19
Tabel 9. Hasil Belajar Siswa	20

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Peta Jalan Penelitian	7
Gambar 2. Tahapan, Luran Dan Indikator Penelitian	10
Gambar 3. Bagan Alir Penelitian	11
Gambar 4. Presentase Hasil Capaian Tingkat Kognitif	20

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang dan Permasalahan Penelitian**

Dunia Pendidikan Indonesia saat ini menghadapi berbagai masalah sebagai dampak dari pandemic Covid-19. Pemerintah menerapkan pembelajaran secara daring untuk siswa maupun mahasiswa. Selama pandemi ini, siswa maupun mahasiswa tidak melakukan proses belajar mengajar dari sekolah ataupun kampus seperti pembelajaran tradisional sebelumnya, akan tetapi digantikan dengan pembelajaran secara daring (Syah, 2020). Pembelajaran seperti ini sangat sulit untuk dilaksanakan. Begitu banyak hal yang harus dilakukan agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang dirancang sebelumnya, seperti contohnya memikirkan konsep, strategi yang digunakan, metode pembelajaran serta fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran secara daring tersebut.

Sistem Pendidikan di Sekolah dasar adalah bagian dari system Pendidikan nasional di Indonesia yang merasakan dampak dari Pandemi Covid-19. Menyikapi hal ini guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif agar siswa SD memiliki motivasi belajar yang tinggi di tengah kondisi yang dihadapi saat ini.

Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa, salah satu faktor yang memegang peranan penting adalah penggunaan media, terlebih penggunaan media berbasis ICT, mengingat pembelajaran saat ini yang dilaksanakan secara daring. Penerapan media belajar dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya siswa (Musfiqon, 2012: 178-179). Menurut Hamalik pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi mata pelajaran yang strategis untuk menyiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki karakter dan kecakapan yang memadai sebagai bagian masyarakat. Penyajian materi IPA perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Hampir semua anak seusia kelas V SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Anak-anak

akan lebih mudah mengingat tokoh-tokoh dan cerita dari komik yang mereka baca. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun (Daryanto, 2010: 129). Komik dapat menyajikan berbagai peristiwa alam dengan lebih konkret bagi siswa.

Anak-anak usia kelas V SD termasuk dalam tahapan berfikir operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak-anak dapat melakukan operasi konkret (concrete operation), siswa juga dapat menalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret (John W. Santrock, 2012: 329). Dengan mempertimbangkan hal ini tim peneliti telah mengembangkan media pembelajaran comic berbasis comic sebagai upaya penguatan Pendidikan di masa pandemic Covid-19 ini.

Mengingat bahwa kualitas pendidikan di Propinsi Gorontalo menjadi tanggungjawab bersama antara dinas terkait dan Universitas Negeri Gorontalo sebagai salah satu universitas pencetak calon guru, serta merujuk pada rencana strategis penelitian Perguruan Tinggi Universitas Negeri Gorontalo yaitu dengan meningkatkan jumlah penelitian yang berelevansi dengan pemecahan masalah pembelajaran dengan topik riset unggulan pengembangan inovasi pembelajaran berbasis ICT, maka dianggap penting untuk melakukan suatu penelitian dalam rangka penguatan pendidikan di masa Pandemi Covid-19 melalui penerapan media pembelajaran komik berbasis ICT pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

## **1.2. Urgensi Penelitian**

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Berdasarkan hal tersebut maka sangatlah penting dalam melaksanakan proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah penggunaan media belajar komik berbasis ICT, terlebih untuk anak SD yang masih sulit

untuk belajar hal-hal abstrak, sehingga penggunaan komik berbasis ICT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **BAB 2. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1. Media Belajar Komik Anak**

Kedudukan media dalam pembelajaran sebagai perantara agar pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima [1]. Selanjutnya [2] mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Beberapa hasil penelitian tentang pengembangan media belajar komik menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA, diantaranya hasil penelitian [3] yang menyatakan bahwa komik IPA dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh [4] yang mengemukakan bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun menurut [5] bahwa beberapa komik hanya dapat digunakan oleh siswa dengan kemampuan kognitif yang baik, akan tetapi menurut [6] komik dapat meningkatkan karakteristik dan pencapaian kognitif siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran inquiry.

Dalam penerapannya, pembuatan media komik grafis sebagai media visual, pemaknaannya menjadi lebih luas bukan hanya sekedar gambar saja. Media grafis yang baik hendaknya dapat mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pelajaran. Dalam merancang media pembelajaran perlu memperhatikan patokan, antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna [7].

### **2.2. Multimedia pembelajaran berbasis ICT**

Pada saat ini perkembangan *information and communication technology* (ICT) mempunyai peranan yang luar biasa dalam bidang pendidikan. Kehadiran ICT merupakan hal yang tidak bisa ditawar-tawar lagi dan merupakan penunjang utama dalam pengembangan dunia pendidikan yang semakin hari semakin kompleks,

sehingga perlu adanya media yang mampu memberikan inovasi dan menjadi solusi dari semua persoalan pendidikan terutama dalam kegiatan pengajaran.

Media pembelajaran berbasis ICT yaitu media pembelajaran yang mana semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data menggunakan komputer dan telekomunikasi [8]. Dalam proses pembelajaran ICT dipercaya dapat : (1). meningkatkan kualitas pembelajaran (2) memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran (3). mengurangi biaya pendidikan (4). menjawab keharusan berpartisipasi dalam ICT, dan (5). mengembangkan keterampilan ICT (*ICT skills*) yang diperlukan siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti [9].

Beberapa hasil penelitian tentang multimedia pembelajaran ICT menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran ICT efektif meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Seperti hasil penelitian [10] yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis IT dapat meningkatkan respon dan hasil belajar mahasiswa. [11] menegaskan pula bahwa multimedia berbasis karakter merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan karakter siswa dalam pembelajaran fisika

Pada penelitian ini akan dirancang multimedia pembelajaran IPA berbasis ICT pada materi Suhu dan Pengukuran, materi Asam Basa dan Garam, serta materi Zat dan Wujudnya. Multimedia ini akan memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal dan simulasi penyelesaian soal serta latihan dan penyelesaian soal UN. Multimedia juga akan dilengkapi dengan Tes Hasil Belajar online, dimana setelah mengerjakan soal-soal yang ada didalamnya siswa akan segera mengetahui hasil atas tes yang diikuti.

### **2.3. Peta Jalan Penelitian dan Keterkaitan dengan Renstra Penelitian UNG**

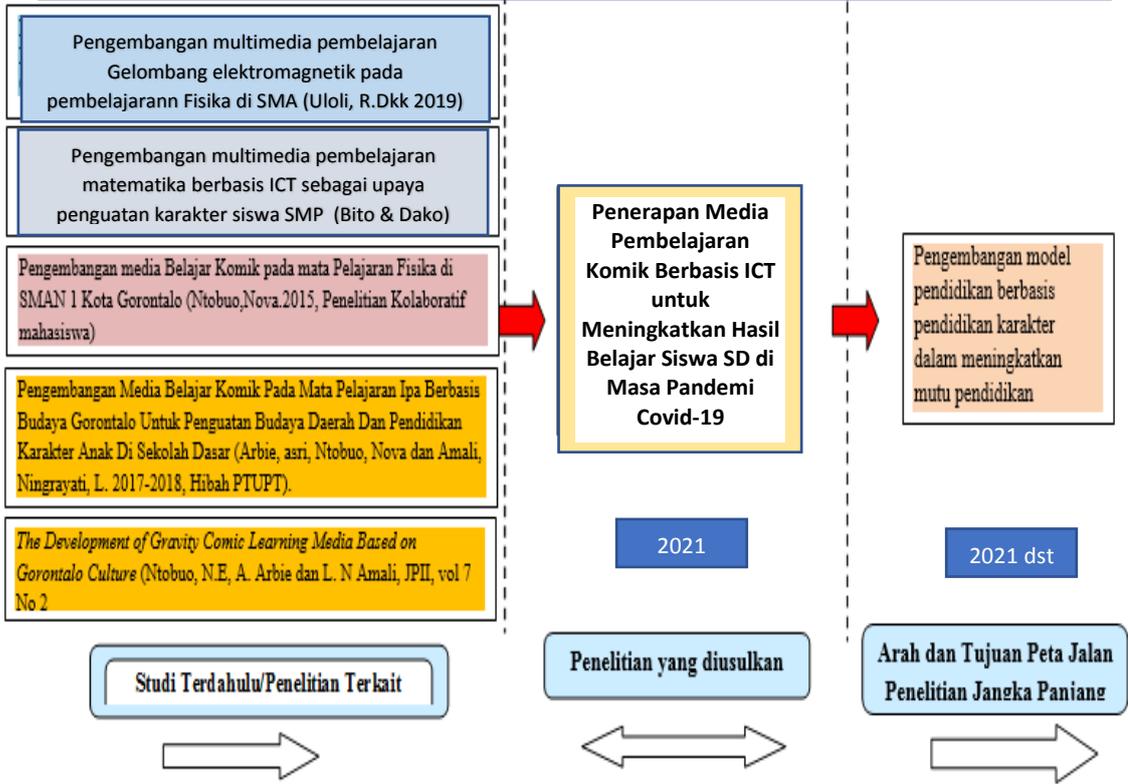
Penelitian ini merupakan implementasi hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh tim peneliti. Tujuan akhir penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa SD melalui penerapan media pembelajaran komik berbasis ICT, sehingga arah dan tujuan peta jalan penelitian dalam jangka panjang adalah terciptanya perbaikan kualitas pembelajaran di Propinsi Gorontalo yang pada akhirnya menciptakan lulusan-lulusan yang berkualitas bukan dari segi kemampuan kognitif siswa saja akan tetapi berbudaya dan memiliki karakter yang baik.

Uraian di atas sejalan dengan rencana strategis penelitian Universitas Negeri Gorontalo yaitu meningkatkan jumlah penelitian yang berelevansi dengan pemecahan masalah pembelajaran dengan topik riset unggulan pengembangan inovasi pembelajaran berbasis ICT. Pemilihan judul penelitian ini didasarkan atas penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Pengembangan multimedia Pembelajaran Gelombang Elektromagnetik pada pembelajaran Fisika di SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model multimedia Pembelajaran Gelombang Elektromagnetik pada pembelajaran Fisika di SMA dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika siswa SMA.
2. Pengembangan Multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya penguatan karakter siswa di SMP se Kota Gorontalo (Hibah Dikti 2018-2020). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa di SMP se Kota Gorontalo.
3. Pengembangan media Belajar Komik pada mata Pelajaran Fisika di SMAN 1 Kota Gorontalo (Ntobuo, Nova. 2015, Penelitian Kolaboratif mahasiswa) Hasil penelitian menunjukkan media belajar komik yang diajarkan efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran fisika.
4. Pengembangan Media Belajar Komik Pada Mata Pelajaran IPA Berbasis Budaya Gorontalo Untuk Penguatan Budaya Daerah Dan Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Dasar (Arbie, asri, Ntobuo, Nova dan Amali, Ningrayati, L. 2017-2018, Hibah PTUPT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik IPA yang dikembangkan Valid, praktis dan Efisien, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
5. *The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture* (Ntobuo, N.E, A. Arbie dan L. N Amali, JPPII, vol 7 No 2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik IPA materi Gaya Gravitasi valid praktis dan efektif dan dapat mengenalkan budaya daerah Gorontalo kepada anak didik.

Secara singkat dan jelas peta jalan dalam penelitian ini sebagaimana digambarkan pada Gambar 2 berikut ini.

Tema Unggulan : Strategi pemberdayaan potensi wilayah pesisir untuk mewujudkan UNG yang Unggul dan Berdaya Saing; bidang unggulan Sosial Humaniora, Seni Budaya, dan Pendidikan; topik riset unggulan Pengembangan inovasi pembelajaran berbasis ICT



Gambar 1 . Peta Jalan Penelitian

## **BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT bagi siswa di sekolah dasar. Dengan tujuan khusus memberikan gambaran tentang :

1. Validitas pembelajaran komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT bagi siswa di sekolah dasar
2. Kepraktisan pembelajaran komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT bagi siswa di sekolah dasar
3. Keefektifan pembelajaran komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT bagi siswa di sekolah dasar

### **3.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan pembelajaran komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT bagi siswa di sekolah dasar
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar IPA bagi siswa sekolah dasar kelas V
3. Referensi bagi pelaksanaan penelitian-penelitian tentang pengembangan media belajar komik berbasis ICT

## **BAB 4. METODE PENELITIAN**

### **4.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan, dalam hal ini yang dikembangkan adalah Media belajar komik pada mata pelajaran IPA yang berbasis ICT. Model pengembangan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D yang dikemukakan Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) [11] yang terdiri dari empat tahap sebagai berikut : 1) pendefinisian (*define*); 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*develop*) : uji validasi, ujicoba terbatas, ujicoba meluas; 4) penyebaran (*desseminate*). Tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan untuk uji validasi dan ujicoba terbatas, sedangkan tahap penyebaran akan dilakukan melalui sosialisasi penggunaan media komik berbasis ICT.

### **4.2 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 di SDN 72 Kota Tengah Kota Gorontalo.

### **4.3 Instrumen Penelitian**

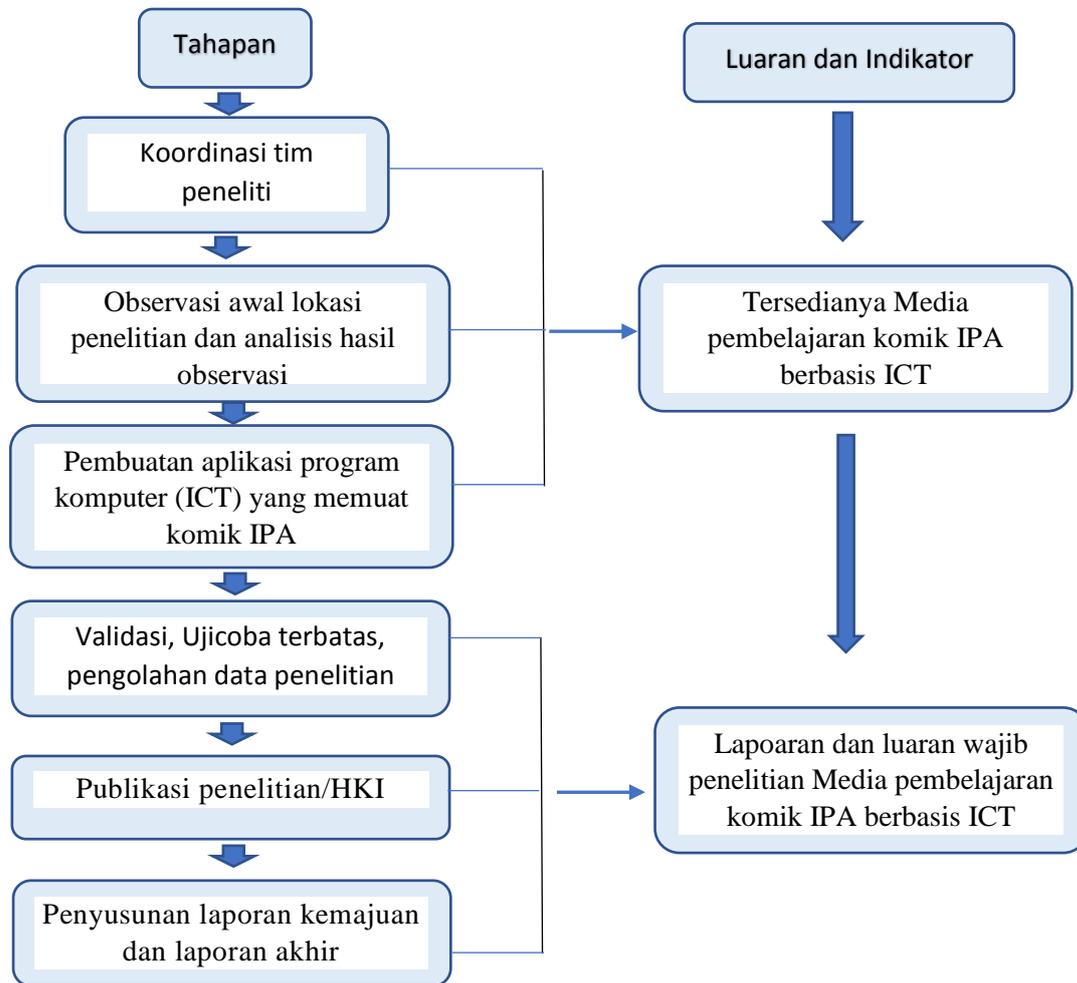
Kualitas penerapan media pembelajaran komik IPA berbasis ICT ditunjukkan oleh validitas, kepraktisan dan keefektifan, sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 1) Lembar Validasi; 2) Lembar observasi Keterlaksanaan proses pembelajaran; 3) Angket respon siswa 4) lembar observasi aktivitas siswa; 5) Tes Hasil Belajar.

### **4.4 Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu mendeskripsikan secara kuantitatif kualitas penerapan media pembelajaran komik IPA berbasis multimedia meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya.

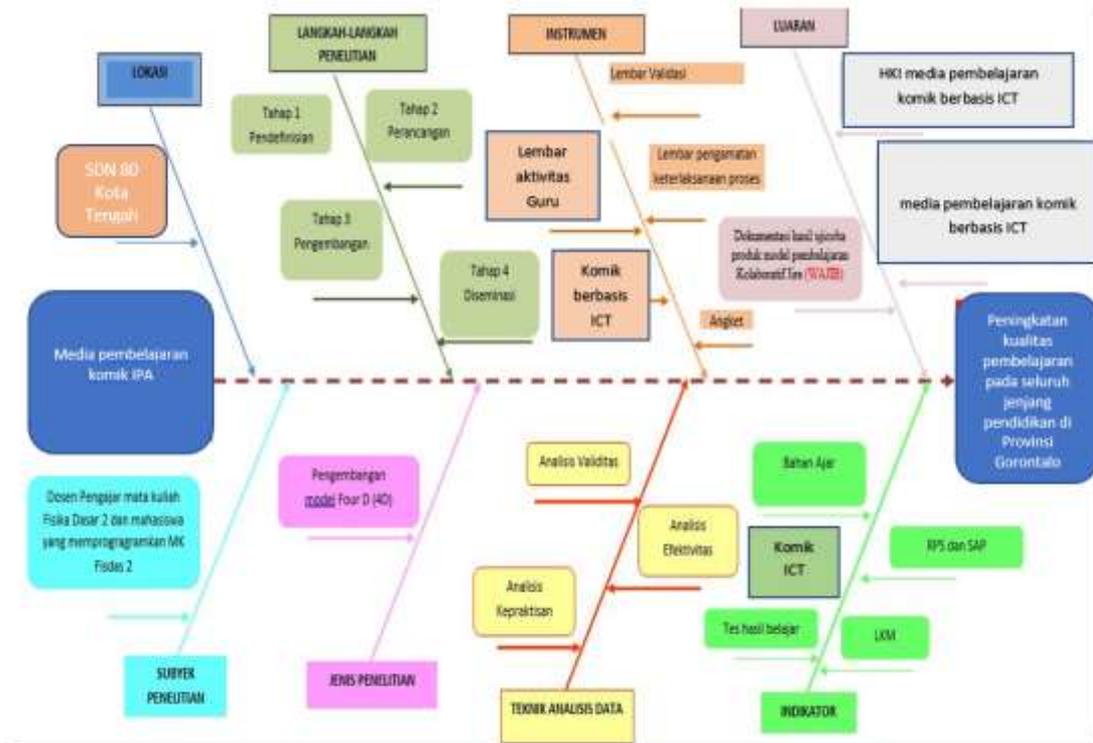
#### 4.5 Tahapan, Luaran dan Indikator Penelitian

Berikut ini diberikan tapan luaran dan indikator penelitian setiap tahunnya



Gambar 2. Tahapan, Luaran dan Indikator Penelitian

## 4.6 Bagan Alir Penelitian



Gambar 3. Bagan Alir Penelitian

## BAB 5. HASIL PENELITIAN

### 5.1 Hasil Penelitian

Berikut ini diberikan data hasil penelitian, meliputi data validitas, kepraktisan dan keefektifan media belajar komik IPA materi Gaya bagi anak sekolah dasar kelas V yang telah dikembangkan dalam penelitian ini :

#### 1. Data Validitas

##### 1) Media Belajar Komik

Penelitian ini menghasilkan produk komik IPA materi Gaya Magnet yang berbasis IT yang layak digunakan pada proses pembelajaran. Produk dari penelitian ini tidak lepas dari peran para ahli yang telah memberikan masukan terhadap Komik IPA yang telah dikembangkan.

##### a. Validator 1

Hal-hal yang dinilai oleh validator ahli materi adalah sebagai berikut: 1) kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan; 2) penjelasan topik pembelajaran; 3) keruntunan materi; 4) cakupan materi; 5) ketuntasan materi; 6) ketertarikan contoh materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar; 7) kejelasan contoh yang diberikan; 8) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; 9) ketepatan dialog atau teks cerita dengan pemilihan kata dalam penjabaran materi; 10) isi materi menunjukkan variasi tingkat kognitif; 11) kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa siswa; 12) kenggunaan bahasa yang komunikatif; 13) kesesuaian tema cerita dengan taraf berfikir siswa.

Setelah divalidasi ahli tersebut memberikan beberapa masukan sebagai saran perbaikan produk komik IPA yang dikembangkan, yaitu :

Tabel 1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi dan Psikologi

No	Komentar dan Saran	Kesimpulan	Rata - Rata
1.	Tambahkan materi gaya untuk pengantar menuju materi tentang gaya magnet	Telah valid dan dapat digunakan	3,90
2.	Gambar pada komik harus diperjelas		
3.	Referensi materi harus ditambah		

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan psikologi, dapat disimpulkan bahwa komik sudah valid dan dapat digunakan.

##### a. Validator 2 (Ahli Desain dan Media Pembelajaran)

Hal-hal yang dinilai oleh validator ahli materi adalah sebagai berikut: 1) media *komik* yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran; 2) media *komik* yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran; 3) penggunaan *komik* yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar; 4) media *komik* yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya; 5) media *komik* dapat mempermudah siswa dalam membayangkan; 6) penampilan media *komik* menarik perhatian siswa; 7) media *komik* yang digunakan tidak mudah rusak; 8) penggunaan media *komik* dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru; 9) penggunaan media *komik* dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.

Setelah divalidasi ahli tersebut memberikan beberapa masukan sebagai saran perbaikan produk komik IPA yang dikembangkan, yaitu :

Tabel 2 Hasil Validasi oleh Ahli Desain dan Media Pembelajaran

No	Komentar dan Saran	Kesimpulan	Rata - Rata
1.	Gambar pada komik harus diperjelas	Telah valid dan	3,94
2.	Referensi materi harus ditambah	dapat digunakan	

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan psikologi, dapat disimpulkan bahwa komik sudah valid dan dapat digunakan.

b. Validator 3 (Ahli Materi untuk anak SD)

Hal-hal yang dinilai oleh validator ahli materi adalah sebagai berikut: 1) kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran; 2) komik yang disajikan sesuai dengan materi gaya dan penerapannya; 3) isi materi komik sesuai dengan karakteristik siswa; 4) komik yang disajikan sesuai dengan gaya belajar siswa, 5) komik yang digunakan sesuai dengan keadaan lingkungan, 6) isi materi mewakili pesan yang ingin disampaikan; 7) isi materi menyajikan contoh konkrit sesuai dengan materi; 8) isi materi mendorong rasa ingin tahu siswa; 9) isi materi dalam komik terorganisasi dengan baik; 10) kebenaran tata bahasa materi dalam komik “*gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesek*”; 11) kebakuan istilah materi dalam komik “*gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesek*”; 12) ketepatan penulisan nama ilmiah di dalam materi pada komik “*gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesek*”; 13) ketepatan bahasa dalam penjelasan materi pada komik “*gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesek*”; 14) konsep isi materi komik sudah tepat; 15) informasi yang disajikan dalam konsep sesuai dengan perkembangan zaman; 15) konsep materi yang dijelaskan dalam cerita mudah dipahami siswa; 16) konsep materi sesuai dengan

materi pokok gaya dan penerapannya; 17) konsep materi jelas dan dapat merangsang cara berfikir siswa.

Setelah divalidasi ahli tersebut memberikan beberapa masukan sebagai saran perbaikan produk komik IPA yang dikembangkan, yaitu:

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Komentar dan Saran	Kesimpulan	Rata - Rata
1.	Gambar komik dibuat lebih menarik	Telah valid dan	3,87
2.	Pemilihan warna latar komik	dapat digunakan	

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dari guru dapat disimpulkan bahwa komik sudah valid dan dapat digunakan.

## 2) Perangkat Pembelajaran

Dalam penelitian ini membutuhkan perangkat pembelajaran dalam penerapannya, sehingga perangkat pembelajaran perlu divalidasi oleh para ahli/validator agar layak digunakan. Para ahli/validator adalah dosen-dosen yang berada di lingkungan Jurusan Fisika Fakultas MIPA Universitas Negeri Gorontalo. Berikut adalah daftar para ahli beserta jenis-jenis yang divalidasi:

Berikut hasil validasi berupa komentar dan saran oleh para ahli/validator tentang perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, RPP, LKPD, bahan ajar, instrumen penilaian kompetensi (sikap, keterampilan dan pengetahuan) serta pedoman wawancara guru dan siswa :

Tabel 4 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Komentar		Kesimpulan
	Validator 1	Validator 2	
Silabus	Kesesuaian komponen dan isi kurikulum 2013	Sesuaikan sintaks model yang digunakan dalam proses pembelajaran	Dapat digunakan dengan revisi kecil
RPP	Perhatikan marking sceme tentang perskoran.	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran dan apersepsi sesuaikan dengan pengetahuan siswa.	Dapat digunakan dengan revisi kecil
LKPD	Sedikit perbaikan pada gambar yang disajikan di LKPD diperjelas.	Langkah kerja di beri nomor agar berurutan dan jelas saat melakukan percobaan.	Dapat digunakan dengan revisi kecil
Bahan Ajar	Bahan ajar dibuat lebih menarik.	Buatlah kesimpulan dari semua materi yang ada di bahan ajar.	Dapat digunakan dengan revisi kecil
Lembar Penilaian Kompetensi (Kognitif, Sikap dan keterampilan)	Penilaian pengetahuan dalam bentuk tes uraian.	Soal yang dibuat sesuai dengan jenjang kognitif untuk tingkat sekolah dasar	Dapat digunakan dengan revisi kecil

Berdasarkan hasil pada Tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melakukan revisi selama proses validasi.

## 2. Data Kepraktisan

Pada penelitian ini kepraktisan penggunaan media belajar komik IPA berbasis ICT diperoleh dengan melakukan simulasi pembelajaran menggunakan media belajar komik IPA yang telah dikembangkan, sehingga diperoleh respon dari guru dan siswa serta keterlaksanaan dalam proses pembelajaran. Hasil simulasi pembelajaran memberikan data-data sebagai berikut:

### a. Respon guru dan siswa

Respon guru dan siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan guru maupun wawancara dengan siswa. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian telah disusun dan di validasi oleh para ahli/validator. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Wawancara Guru

No	Indikator	Deskripsi Jawaban
1	Pengembangan Silabus	Silabus yang dikembangkan sudah memenuhi standar dan sesuai dengan kurikulum 2013.
2	Efektivitas RPP	RPP yang digunakan dan dikembangkan telah memenuhi standar dan sudah bisa digunakan dalam pembelajaran.
3	Pengembangan Bahan Ajar	Bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi standar. Dalam pembelajaran biasanya guru hanya menggunakan buku paket yang kurang menarik dengan adanya komik sebagai bahan ajar timbul motivasi siswa untuk belajar.
4	Pengembangan LKPD	LKPD yang dikembangkan telah memenuhi standar. Biasanya dalam pembelajaran guru jarang sekali menggunakan LKPD serit alat dan bahan yang kurang memadai.

5	Pengembangan Tes Hasil Belajar	Tes Hasil Belajar yang dikembangkan telah memenuhi standar. Perbedaan THB yang dikembangkan dan yang digunakan oleh guru yaitu penilaian sikap dan keterampilan. Penilaian sebelumnya tidak menggunakan lembar pengamatan.
6	Penggunaan komik IPA berbasis ICT	Penggunaan komik IPA dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa selama proses pembelajaran
7	Kualitas pengembangan perangkat pembelajaran secara keseluruhan	Keseluruhan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah bisa digunakan karena sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini sudah menarik dan mudah diterapkan pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada Tabel 5 di atas bahwa respon yang diberikan oleh guru merupakan respon yang baik sehingga media belajar komik IPA dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan.

Kemudian hasil wawancara dengan siswa meliputi sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Wawancara Siswa

No	Indikator	Deskripsi Jawaban
1	Penggunaan LKPD	Menggunakan LKPD dalam pembelajaran ini sangat bagus. Tampilannya menarik dan tidak membosankan. Alat dan bahan serta prosedur kerja dapat dimengerti sehingga memudahkan siswa untuk melakukan percobaan.
2	Penggunaan media belajar komik IPA berbasis ICT	Menggunakan media belajar komik IPA sangat menarik karena tampilan dan gambar yang dimuat menarik siswa untuk membaca.
3	Pelaksanaan pembelajaran	Kegiatan pembelajaran sangat menarik dan membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada Tabel 6 di atas bahwa respon yang diberikan oleh siswa merupakan respon yang baik sehingga media belajar komik IPA dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan.

b. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran diamati ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran ini berlangsung sebanyak dua kali. Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan I	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran (%)	Kriteria
1	92,30 %	Sangat baik
2	100 %	Sangat baik
3	92,30 %	Sangat baik
Rata – Rata	94, 86 %	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 7 di atas hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama menghasilkan persentase 92,30 % dan pada pertemuan kedua 100 %. Dan pertemuan ketiga yaitu 92,30 % dengan kriteria sangat baik, sehingga persentase keterlaksanaan pembelajaran untuk 3 kali pertemuan mencapai 94, 86 % dengan kriteria sangat baik. Data ini menunjukkan bahwa media belajar komik IPA yang telah dikembangkan dapat dinyatakan memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

**3. Data Keefektifan**

Keefektifan media belajar komik IPA berbasis ICT yang telah dikembangkan terlihat dari aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa yang meliputi penilaian sikap, kognitif dan keterampilan. Hasil untuk keefektifan sebagai berikut:

a. Aktivitas siswa

Pada aktivitas siswa ini, terdapat 9 aspek aktivitas peserta didik yang diamati dalam proses pembelajaran selama 3 kali pertemuan. Persentase hasil pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 8 berikut:

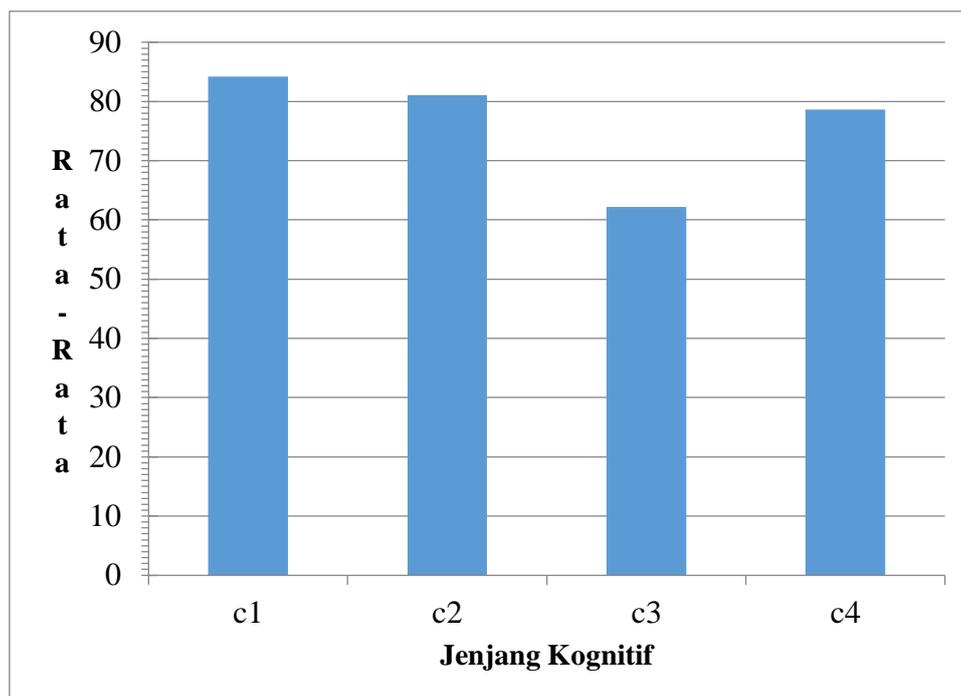
Tabel 8 Persentase Aktivitas Siswa

Pertemuan I	Persentase Aktivitas Siswa (%)	Kriteria
1	93,27 %	Sangat baik
2	92,94 %	Sangat Baik
3	92,70 %	Sangat Baik
Rata – Rata	92,97 %	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 8 di atas Hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama memperoleh hasil persentase dengan rata-rata 93,27%, pada pertemuan kedua 92,94% dan pertemuan ketiga 92,70%. Sehingga rata-rata persentase yaitu 92,97% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil dari tes hasil belajar siswa dengan ketuntasan individual mencapai 18 siswa yang tuntas dari 24 jumlah keseluruhan siswa. Berikut persentase hasil capaian tingkat kognitif :



Gambar 4. Persentase hasil capaian tingkat kognitif

Dari Gambar 4 untuk jenjang  $c_1$  persentase rata-rata 84,2%, untuk jenjang  $c_2$  memiliki persentase 81,1%, jenjang  $c_3$  dengan persentase 62,2% dan jenjang kognitif  $c_4$  memiliki persentase 78,6%. Sedangkan untuk ketuntasan klasikal untuk hasil belajar mencapai 76% dengan 6 Orang siswa tidak tuntas dan 18 orang siswa tuntas. Untuk penilaian kompetensi sikap mencapai 85,71% dengan kriteria sangat baik dan penilaian keterampilan 89,97% dengan kriteria sangat baik.

Selanjutnya untuk ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 9 berikut ini.

Tabel 9 Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa		Persentase
Individual	Tuntas : 18 orang	82,4 %
	Tidak Tuntas : 6 orang	56,8 %
Klasikal	Kognitif	76 %
	Sikap	85,71 %
	Keterampilan	89,97 %

Berdasarkan Tabel 9 di atas ketuntasan klasikal untuk hasil belajar di atas KKM mencapai 82,4 % dengan kriteria baik. Untuk penilaian kompetensi sikap mencapai 85,71 % dengan kriteria sangat baik dan penilaian keterampilan 89,97 dengan kriteria sangat baik.

## 5.2 Pembahasan

Pada pengembangan media belajar komik IPA ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada tahap perancangan ini dihasilkan komik IPA materi Gaya Magnet yang berbasis ICT untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Setelah menghasilkan draft awal komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT, yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran untuk ujicoba penerapan produk, kegiatan dilanjutkan dengan tahap validasi ahli.

Hasil validasi menunjukkan bahwa dihasilkan komik IPA materi Gaya Magnet yang berbasis ICT untuk siswa kelas 5 sekolah dasar valid dan dapat digunakan pada tahapan selanjutnya yaitu ujicoba terbatas untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Berbagai penelitian tentang pengembangan komik dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti dan secara umum produk yang dihasilkan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk Komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT ini memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut : (1) Komik IPA disusun secara sistematis baik dari segi cerita maupun materi IPA yang terkandung di dalamnya, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi Gaya Magnet (2) Komik IPA memuat nilai-nilai karakter yang disajikan melalui skenario cerita yang dalam komik (3) Latar cerita dalam komik IPA menggunakan lokasi tempat wisata budaya di Propinsi Gorontalo, sehingga anak-anak sekolah dasar dapat mengenal budaya yang ada di Gorontalo (4) Gambar dan cerita dalam Komik IPA menarik dan sesuai dengan psikologis perkembangan siswa sekolah dasar, sehingga mudah bagi siswa untuk memahami cerita dan materi Gaya Magnet yang ada didalamnya (5) Komik IPA dikembangkan untuk dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri baik di sekolah ataupun di luar sekolah (6) Aplikasi berbasis ICT yang digunakan untuk menggunakan komik ini sangat mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar dan dalam penggunaannya tidak memerlukan data internet, sehingga dapat diakses oleh siswa kapan dan dimana saja setelah aplikasi ini terinstall baik di HP atau perangkat komputer yang dimiliki siswa.

Hasil ujicoba penerapan komik IPA materi Gaya Magnet berbasis ICT ini memberikan data kepraktisan dan keefektifan komik yang telah dikembangkan oleh tim

peneliti. Berdasarkan hasil ujicoba di SDN 72 Kota Gorontalo, sebagaimana diuraikan pada bagian hasil, terlihat bahwa ditinjau dari segi kepraktisan, maka produk yang dihasilkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran komik materi Gaya Magnet dapat meningkatkan respon siswa dalam pembelajaran IPA, dimana penggunaan komik dalam pembelajaran IPA terbukti dapat membantu siswa mengembangkan hobi membaca dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Pranata (2003) yang menyatakan bahwa seseorang akan belajar dengan lebih maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang sesuai dengan gaya belajarnya. Pesan yang disampaikan oleh komik dianggap jelas, menarik, dan mudah dipahami. Hal lain yang menjadikan siswa tertarik pada komik adalah cerita yang berhubungan dengan kejadian-kejadian yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang dikaitkan dengan materi pelajaran yang dibahas.

## **BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dan diuraikan pada BAB sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian media belajar komik IPA ini telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA bagi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

### **6.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka saran pada penelitian ini adalah agar peneliti lainnya dapat melanjutkan pada tahap diseminasi atau penyebarluasan ke sekolah dasar lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ary Nur Wahyuningsih.2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. dalam Jurnal PP Volume 1 No 2 Desember 2011
2. Juffri Ahmad dan Wahyu Sukartiningsih. 2013 Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 1 No 2, 2013
3. Musfiqon (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
4. Sadia, I Wayan Dkk. 2013 Model pendidikan karakter terintegrasi pendidikan sains. Jurnal Pendidikan Indonesia Volume 2 No 2 Oktober 2013 ISSN 2303-288X)Sari, Nursina (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Komik Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Aplikatif dan Sikap Ilmiah Siswa SD
5. Sudjana, Nana dan Riva'I, Ahmad (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
6. Thiagaraja, S, Semmel D.S. & Sammel, M.J Sivasailam. 1974. *Instructional Development For Training Teacher of Exceptional Children a Sourcebook*. Minnepoli. Indiana University.
7. Tumanggor, Rusmin. *Pemberdayaan Kearifan Lokal Memacu Kesetaraan Komunitas Adat Terpencil* dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial. Vol.12. No.01, januari-April 2014. H.9
8. Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
9. Syahbrudi, johan. (2018). Multimedia interaktif berbasis karakter sebagai upaya peningkatan nilai-nilai karakter dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal of Computer engineering, System and Science 3 (1) : 7-13*
10. Budimansyah, Dasim., Yadi R., dan Nandang R. 2010. *Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi*. Bandung: UPI.
11. Suparno, Paul. (2013). Karakter dalam Perspektif IPA dan Religius”, *Jurnal Pendidikan vol 2 no 3, 6-16*.

12. Lopes, J., Oliveira, C., Reed, L., & Gable, R. A. (2013). Character Education in Portugal. *Childhood Education*, 89(5), 286–289. <https://doi.org/10.1080/00094056.2013.830880>
13. Putra, Purniadi. 2017. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPA di MIN Pemangkat Kabupaten Sambas Kalimantan Barat. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI* 3 (1), 49-61.

# Lampiran



# Panduan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Gaya Magnet

**2021**

➤ **Dr. Nova Elysia Ntobuo S.Pd,M.Pd**  
➤ **Dr.Ritin Uloli, S.Pd,M.Pd**

## 1. Deskripsi

Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) merupakan perangkat lunak untuk membuat aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop dan web tanpa kode pemrograman. Multimedia pembelajaran gaya magnet yang dikembangkan ini adalah multimedia berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dimana terdapat media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh tim peneliti berupa komik, teks, serta suara yang dibuat menjadi satu komponen sehingga menjadi lebih menarik. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini adalah komik untuk anak Sekolah Dasar (SD) dengan materi gaya magnet. Komik ini berisi cerita tentang pembelajaran di kelas tentang materi Gaya Magnet.

## 2. Panduan Penggunaan Multimedia Gaya Magnet

Berikut ini panduan Penggunaan Multimedia Gaya Magnet:

Pada saat membuka multimedia Multimedia Gaya Magnet akan muncul tampilan awal seperti berikut

### a. Tampilan Awal



Setelah muncul gambar seperti ini maka tunggu selama beberapa detik sampai proses *loading* selesai.

Selanjutnya akan ditampilkan menu utama dari multimedia Gaya Magnet :

Pada menu utama terdapat beberapa menu yaitu RPP, KD & Indikator, Tujuan Pembelajaran, Komik Pembelajaran, LKPD, Kuis dan profil atau pembuat media ini pada bagian Kreator. Buka menu yang akan digunakan dengan cara menekan pada menu tersebut.

### b. Menu Utama



Apabila menekan bagian creator maka akan ditampilkan profil dari pembuat media ini.

### c. Menu Kreator



Setelah itu tekan menu  agar kembali ke menu utama. Apabila ingin menekan menu komik pembelajaran maka akan muncul menu seperti berikut ini :

#### d. Menu Komik Pembelajaran



Pada slide ini terdapat 2 menu pilihan yaitu menu  (kembali ke menu awal) dan menu  (lanjut ke halaman berikutnya).

Selanjutnya jika menekan menu  akan muncul seperti gambar ini



Jika Ingin melanjutkan ke slide berikutnya maka tekan 

Maka akan muncul slide seperti berikut ini.



Jika Ingin melanjutkan ke slide berikutnya maka tekan  Tetapi jika ingin kembali ke menu materi dan ingin memilih materi yang kita inginkan tekan 

Jika menekan  Maka akan muncul slide seperti berikut ini.



Tekan  apabila ingin kembali ke menu komik pembelajaran lalu tekan  untuk kembali ke menu utama dan tekan  jika ingin mengulangi untuk membaca komik pembelajaran.

Begitu juga jika ingin melihat informasi terkait RPP, KD & Indikator, Tujuan Pembelajaran, LKPD dan Kuis dengan cara yang sama.