

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *POWERPOINT* PADA
SUBTEMA 1 CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP PEMBELAJARAN 1 BAGI
SISWA KELAS III SD NEGERI 1 KELIKI TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh
I Wayan Sumerta Yoga, NIM 1811031308
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

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

Kata-kata kunci: Media Komik, *Powerpoint*, ADDIE, Ciri-ciri Makhluk Hidup

ABSTRACT

This development research is motivated by the basic problems contained in the process of learning activities, especially on the media used during the learning process. The purpose of this study was to determine the design and validity of powerpoint on Subtheme 1 characteristics of living things, especially in learning 1. The test subjects in this study were content experts, instructional design experts, learning media experts, and class students. III SD. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected using interview methods and questionnaire methods. Data analysis used quantitative and qualitative descriptive analysis methods. The results of data analysis obtained the following results. Thematic subject content experts get a percentage of 97.5% with very good qualifications, Instructional design experts get a percentage of 90.6% with very good qualifications, Learning media experts get a percentage of 90% with very good qualifications, and individual trial results get a percentage of 94.1 % with very good qualifications and small group trials obtained a percentage of 93.05%. Based on the results of product test data analysis by experts (subject content experts, instructional design experts, learning media experts), the results of individual trials and small group trials, it can be concluded that powerpoint is suitable for use in learning content for Theme 1 Growth. and Development of Living Creatures, Subtheme 1 Characteristics of Living Things in Class III learning of SD Negeri 1 Keliki.

Keywords: Comic Media, Powerpointt, ADDIE, Characteristics of Living Things

