ABSTRAK

Skripsi dengan judul *Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir* ini ditulis oleh Cendy Ira Rahmawati, NIM. 126205203271, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan pembimbing Dr. Muhammad Ja'far As-Shodiq., S.Kom, M.Pd.I.

Kata Kunci: *Media Komik, Berbasis Multimedia, Teks Eksplanasi*

Penelitian yang berjudul "Media Komik Berbasis *Multimedia* dengan *Powerpoint* pada Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas 5 MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir " ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan teknologi dan media interaktif seperti komik berbasis *multimedia* dengan *Powerpoint* diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Tujuan penelitian ini: 1) Untuk mengetahui desain komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir. 2) Untuk mengetahui kelayakan komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir. 3) Untuk mengetahui efektifitas penggunaan komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analysis* (analisis), De*sign* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) komponen yang terdapat pada komik berbasis *multimedia powerpoint* slide awal terdapat judul komik, slide kedua terdapat capaian pembelajaran, slide ketiga terdapat pengenalan tokoh, slide keempat sampai slide ke 10 terdapat isi dari cerita tentang materi yang dibahas, dan slide kesebelas atau terakhir berisi penutup atau salam dari ibu guru. 2) Kelayakan komik berbasis *multimedia powerpoint* mendapatkan respon yang positif berdasarkan hasil angket respon siswa mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 39,46 dengan presentase sebesar 87,67%. Adapun komentar dari siswa yaitu gambar-gambar pada komik terlihat bagus, materi pada komik mudah dipahami, dan tulisan pada komik jelas dan mudah dibaca. 2) Media komik berbasis multimedia dengan powerpoint dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan uji keefektifan menggunakan hasil soal *pre test* dan *post test.* Rata-rata nilai pre test sebesar 65,4, sedangkan rata-rata nilai *post test* sebesar 80,8 dengan selisih 15,4. Selanjutnya berdasarkan perhitungan dan analisis uji *paired t-test* dengan menggunakan aplikasi *spss 26.0 for windows* diperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau hasil yang diperoleh 0,200 > 0,05 sehingga menunjukkan bahwa media komik berbasis multimedia dengan

powerpoint efektif sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksplanasi pada pembelajaran bahasa indonesia.

ABSTRACT

The thesis entitled *Development of Multimedia Powerpoint Based Comics in Indonesian Language Learning Improving Learning Outcomes for Class 5 Students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir* was written by Cendy Ira Rahmawati, student id number 126205203271, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, with supervisor Dr. Muhammad Ja'far As-Shodiq., S.Kom, M.Pd.I.

Keywords: Comic Media, Multimedia Based, Explanatory Text

The research entitled Multimedia-Based Comic Media with Powerpoint in Indonesian Language Lessons in Class 5 MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir is motivated by the need for effective and innovative learning media to improve student learning outcomes, especially in Indonesian language subjects. The use of technology and interactive media such as multimedia-based comics with Powerpoint is expected to make the learning process more interesting and easier for students to understand.

The aim of this research: 1) To find out how multimedia powerpoint-based comic designs in Indonesian language learning improve the learning outcomes of grade 5 students at MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir. 2) To determine the feasibility of multimedia PowerPoint-based comics in Indonesian language learning to improve the learning outcomes of class 5 students at MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir. 3) To determine the effectiveness of using multimedia PowerPoint-based comics in Indonesian language learning to improve the learning outcomes of class 5 students at MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir.

This research uses the research and development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data was collected through observation, questionnaires and tests before and after using learning media.

The results of the research show: 1) the components contained in multimedia PowerPoint-based comics, the first slide contains the title of the comic, the second slide contains learning outcomes, the third slide contains character introductions, the fourth to the 10th slide contains the content of the story about the material discussed, and the eleventh slide or finally contains closing or greetings from the teacher. 2) The feasibility of multimedia PowerPoint-based comics received a positive response based on the results of the student response questionnaire, getting an overall average score of 39.46 with a percentage of 87.67%. The comments from students were that the pictures in the comic looked good, the material in the comic was easy to understand, and the writing in the comic was clear and easy to read. 2) Multimedia-based comic media with PowerPoint is said to be effective in improving student learning outcomes based on effectiveness tests using the results of pre-test and post-test questions. The average pre test score is 65.4, while the average post test score is 80.8 with a difference of 15.4. Furthermore, based on calculations and analysis of the paired t-test using the SPSS 26.0 for Windows application, a significance value of more than 0.05 was obtained or the results obtained were 0.200 > 0.05, thus indicating that multimedia-based comic media with PowerPoint is effective as a learning medium for text material. explanation in Indonesian language learning.

الملخص

الأطروحة بعنوان تطوير الرسوم الهزلية المستندة إلى الوسائط المتعددة باور بوينت في تعلم اللغة الإندونيسية تحسين نتائج تعلم طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الهداية ٢ بيتاك كاليداوير كتبها سيندي إيرا رحماواتي، رقم تعريف الطالب. ١٢٦٢٠٥٢٠٣٢٧١، برنامج دراسة معلمي المدرسة الإبتدائية، كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة السيد علي رحمة الله تولونج أجونج الإسلامية الحكومية، بإشراف الدكتور محمد جعفر الصديق، بكالوريوس إعلام، ماجستير تربية إسلامية.

الكلمات المفتاحية: الوسائط المصورة، الوسائط المتعددة، النص التوضيحي

البحث الذي يحمل عنوان "الوسائط المصورة القائمة على الوسائط المتعددة مع شرائح في دروس اللغة الإندونيسية في الصف الخامس، المدرسة الابتدائية الهداية ٢ بيتك كاليداوير" مدفوع بالحاجة إلى وسائل تعليمية فعالة ومبتكرة لتحسين نتائج تعلم الطلاب، خاصة في موضوعات اللغة الإندونيسية. من المتوقع أن يؤدي استخدام التكنولوجيا والوسائط التفاعلية مثل القصص المصورة القائمة على الوسائط المتعددة مع الشرائح إلى جعل عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام وأسهل على الطلاب للفهم.

أهداف هذا البحث: ١) لمعرفة كيف تعمل التصميمات الكوميدية المبنية على شرائح الوسائط المتعددة في تعلم اللغة الإندونيسية على تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الهداية ٢ بيتاك كاليداور. ٢) لتحديد مدى جدوى الرسوم الهزلية المبنية على شرائح الوسائط المتعددة في تعلم اللغة الإندونيسية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الهداية ٢ بيتاك كاليداور. ٣) لتحديد مدى فعالية استخدام الرسوم الهزلية المبنية على شرائح الوسائط المتعددة في تعلم اللغة الإندونيسية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الهداية ٢ بيتاك كاليداور.

يستخدم هذا البحث أساليب البحث والتطوير مع نموذج (أددي) الذي يتضمن خمس مراحل: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والاستبيانات والاختبارات قبل وبعد استخدام وسائل التعلم.

وأظهرت نتائج البحث: ١) المكونات التي تحتويها القصص المصورة المبنية على الوسائط المتعددة، تحتوي الشريحة الأولى على عنوان القصة المصورة، والشريحة الثانية تحتوي على نتائج التعلم، والشريحة الثالثة تحتوي على مقدمات الشخصيات، والشريحة الرابعة إلى العاشرة تحتوي على محتوى القصة عن المادة التي تمت مناقشتها، والحادي عشر أو الأخير يحتوي على خاتمة أو تحية من المعلم. ٢) حظيت جدوى الرسوم المصورة المبنية على الشرائح متعددة الوسائط باستجابة إيجابية بناءً على نتائج استبيان استجابة الطلاب، حيث حصلت على متوسط إجمالي قدره ٣٩.٤٦ بنسبة مئوية ٨٧.٦٧٪. وكانت تعليقات الطلاب أن الصور في القصص المصورة تبدو جيدة، والمواد الموجودة في القصص المصورة سهلة الفهم، كما أن الكتابة في القصص المصورة كانت واضحة وسهلة القراءة. ٣) يُقال إن الوسائط المصورة المبنية على الوسائط المتعددة مع الشرائح فعالة في تحسين نتائج تعلم الطلاب بناءً على اختبارات الفعالية باستخدام نتائج أسئلة الاختبار القبلي والبعدي. ويبلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٦٥.٤، في حين يبلغ متوسط درجات الاختبار البعدي ٨٠.٨ بفارق ١٥.٤. علاوة على ذلك، استنادًا إلى الحسابات وتحليل اختبار t المقترن باستخدام تطبيق حلول المنتجات والخدمات الإحصائية، حصل ٢٦.٠ على قيمة دلالة تزيد عن ٠.٠٥ أو كانت النتائج التي تم الحصول عليها ٠.٢٠٠ <٠.٠٥، مما يشير إلى أن الوسائط الهزلية القائمة على الوسائط المتعددة مع الشرائح فعال كوسيلة تعليمية للمواد النصية التوضيحية في تعلم اللغة الإندونيسية.