

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada bab ini membahas terkait tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) oleh Dick & Carry. Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti diantara lain :

1. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Analisis pada tahapan ini meliputi analisis kompetensi melalui kegiatan mengkaji kurikulum serta kemampuan yang wajib dikuasai oleh siswa setelah menggunakan produk pengembangan. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan suatu hal yang wajib dikuasai oleh siswa, kemudian hasil analisis KI dan KD akan dijabarkan menjadi indikator-indikator tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil analisis kurikulum menjadi panduan dalam pengembangan media pembelajaran yang yang harus dicapai oleh siswa. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan pertama ini meliputi analisis kompetensi, analisis siswa, dan analisis materi.

a) Analisis Kompetensi

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru wali kelas IV terkait kurikulum yang saat ini diterapkan oleh sekolah yaitu Kurikulum 2013. Melakukan analisa materi cerita fiksi dalam Kurikulum 2013 menyesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar

(KD) yang telah diterapkan. Berdasarkan Kurikulum 2013, Kompetensi Inti pengetahuan dan keterampilan untuk materi cerita fiksi adalah :

1. Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
2. Kompetensi Inti 4 (Keterampilan) : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Selanjutnya Kompetensi Dasar pengetahuan dan keterampilan yang terdapat pada kurikulum materi cerita fiksi adalah:

1. KD Pengetahuan : 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
2. KD Keterampilan : 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

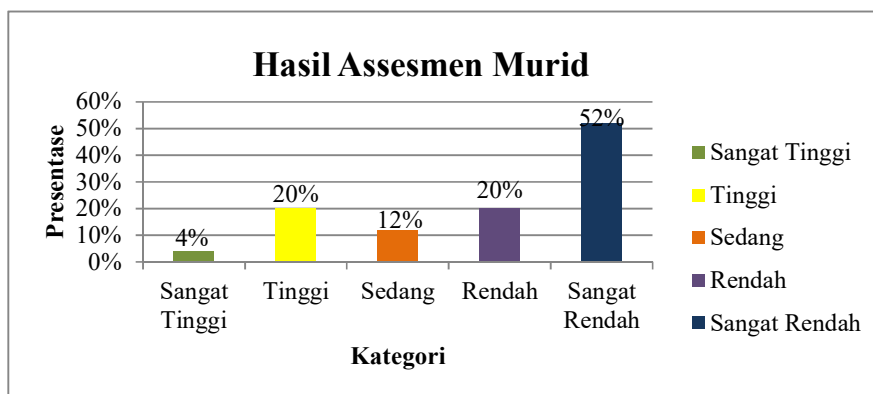
Informasi yang didapatkan dari wawancara kepada wali kelas IV yaitu diantaranya, alokasi waktu per-minggu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Ainur Rahmah yaitu 2 x 35 menit untuk 1 kali pertemuan dan per-minggu terdapat 2 kali pertemuan. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDI Ainur Rahmah adalah 70.

b) Analisis Siswa

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan literasi siswa serta kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung di kelas dengan diadakannya observasi dan wawancara kepada siswa serta guru yang akan menjadi pedoman pengembangan media mata pelajaran bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Analisis siswa berdasarkan hasil wawancara terhadap guru wali kelas IV pada tanggal 2 Februari 2023 menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang aktif saat pembelajaran, intensitas baca siswa rendah ditunjukkan ketika mereka masih malas membaca buku pelajaran saat pembelajaran di kelas, dan siswa masih kesulitan menganalisis permasalahan dari soal cerita, menemukan informasi pada teks, dan menyimpulkan suatu bacaan.

Hasil Assesmen Murid di kelas IV menyatakan bahwa ada sebanyak 52% siswa masuk kedalam kategori sangat rendah, 12% dalam kategori rendah, 12% dalam kategori sedang, 20% dalam kategori tinggi, dan hanya 4% dalam kategori sangat tinggi. Berikut grafik hasil Assesmen Murid disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Grafik Hasil Asesmen Murid

c) Analisis Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menganalisa media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan di kelas oleh siswa kelas IV SDI Ainur Rahmah yaitu menggunakan buku LKS yang telah disediakan oleh sekolah. Hasil wawancara dengan guru wali kelas adalah guru belum pernah membuat media ataupun bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan mata pelajaran lainnya menggunakan media menyesuaikan dengan topik materi.

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Setelah peneliti mendapatkan hasil analisa dari kegiatan wawancara dan obeservasi awal, selanjutnya peneliti melakukan perancangan desain yang terdiri dari 2 langkah yaitu pemilihan media dan pemilihan format.

a) Pemilihan Media

Komik Bahasa Indonesia menggunakan media cetak berbahan dasar kertas *artpaper* untuk isi 150 gsm dan cover 260 gsm berukuran kertas A5 setara

dengan 14.8 x 21 cm.

b) Pemilihan Format

Pengembangan komik Bahasa Indonesia memuat materi cerita fiksi untuk kelas IV jenjang SD/MI sesuai dengan indikator kemampuan literasi siswa.

Pada komik bahasa Indonesia ini menyajikan materi dan pembahasan yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar sesuai dengan permasalahan siswa yang kesulitan dalam menganalisis masalah terkait aspek kemampuan literasi di kehidupan sehari-hari. Peneliti mendesain komik bahasa Indonesia semenarik mungkin agar siswa tidak bosan ketika membaca materi dan menyelesaikan latihan soal hingga tercapai peningkatan kemampuan literasi siswa.

Sedangkan format yang digunakan dalam pengembangan komik bahasa Indonesia yaitu: sampul luar (cover), daftar isi, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, isi materi cerita fiksi, latihan soal, kunci jawaban, dan sumber buku.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti memulai dari mencari referensi sebagai acuan dalam menyusun komik bahasa Indonesia. Materi cerita fiksi pada komik mengacu pada buku LKS Kemendikbud sedangkan latihan soal mengacu pada Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada aplikasi Merdeka Mengajar.

Kemudian, peneliti menyusun *prototype* untuk komik bahasa Indonesia dan merealisasikan tahapan desain pada aplikasi Clip Studio Paint dan Canva.

Setelah produk dihasilkan, peneliti melanjutkan tahap pengembangan dengan memvalidasi produk yang akan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media melalui penyebaran angket validasi yang telah mengacu pada kisi-kisi angket penilaian ahli materi dan ahli media yang mengacu pada Tabel 3.6.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para validator, yakni ahli materi oleh Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd (Dosen FKIP Universitas Panca Marga) pada tanggal 12 April 2023. Data hasil penilaian ahli materi terhadap komik bahasa Indonesia yang dikembangkan disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Penilaian Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Nilai |
|---------------------|---------------------|-----------|
| 1 | Kelayakan Isi | 28 |
| 2 | Kelayakan Bahasa | 8 |
| 3 | Kelayakan Penyajian | 32 |
| Jumlah Nilai | | 68 |

Adapun komentar dan saran dari ahli materi disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Komentar Ahli Materi

| Validator | Komentar |
|---|--|
| Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd | Profil atau walpaper dari sampul luar (cover) disesuaikan dengan jenis umur. |

Hasil validasi dari ahli materi pada Tabel 4.2 akan dijadikan bahan evaluasi untuk komik bahasa Indonesia. Selain itu, untuk mengetahui kevalidan produk dari aspek media akan divalidasi oleh ahli media yaitu Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd (Dosen FKIP Universitas Panca Marga) pada tanggal 12 April

2023. Data hasil penilaian ahli materi terhadap komik bahasa Indonesia yang dikembangkan disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Penilaian Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Nilai |
|---------------------|-----------------|-----------|
| 1 | Keterpaduan | 19 |
| 2 | Keseimbangan | 10 |
| 3 | Format Huruf | 12 |
| 4 | Warna | 10 |
| 5 | Bahasa | 10 |
| 6 | Interaktivitas | 10 |
| Jumlah Nilai | | 71 |

Adapun komentar dan saran dari ahli materi disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Komentar Ahli Media

| Validator | Komentar |
|----------------------------------|--|
| Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd | Background komik pada bab materi diganti dengan warna polos. |

4. Tahap IV Penerapan Komik Bahasa Indonesia (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji coba skala kecil produk komik bahasa Indonesia yang dilakukan kepada 6 orang siswa kelas IV pada tanggal 08 Mei 2023. Pada tahap uji coba skala kecil dilakukan pengisian angket untuk menguji kepraktisan produk dan hasil respon dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Uji Coba Skala Kecil

| Responden | Skor Total | Kategori |
|-----------|------------|-------------|
| 1 | 77 | Baik |
| 2 | 85 | Sangat Baik |
| 3 | 93 | Sangat Baik |
| 4 | 82 | Baik |
| 5 | 79 | Baik |

| | | |
|------------------|------------|---------------------|
| 6 | 75 | Baik |
| Jumlah | 491 | Baik/Praktis |
| Rata-rata | 81 | |

Berdasarkan hasil respon yang ditunjukkan di atas pada Tabel 4.5 sebanyak 6 orang siswa menggunakan komik bahasa Indonesia dan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari uji coba skala kecil mendapat skor nilai rata-rata 81 dalam kategori baik/praktis. Maka disimpulkan bahwa komik bahasa Indonesia praktis digunakan pada pembelajaran skala kecil.

Tahap implementasi selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji coba skala besar di kelas IV sebagai kelas eksperimen sebanyak 17 siswa pada satu kali pertemuan. Penelitian dilakukan pada tanggal 16 Mei 2023 dimana siswa diberi perlakuan belajar menggunakan komik bahasa Indonesia yang sedang peneliti kembangkan dan setelah pembelajaran berlangsung siswa diminta untuk mengerjakan soal *test* berjumlah 10 butir soal untuk mengetahui tingkat keefektifan produk. Materi komik bahasa Indonesia terdiri dari pengertian cerita fiksi, jenis-jenis cerita fisik, menentukan penokohan pada cerita fiksi.

Kemudian, dalam mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Peneliti menyebar angket respon berisi 20 butir pernyataan kepada siswa untuk melakukan penilaian berdasarkan pendapat pribadi terhadap komik bahasa Indonesia.

5. Tahap V Penilaian (*Evaluation*)

a) Evaluasi Tes Kemampuan Literasi Siswa

Setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, siswa diberikan soal tes kemampuan literasi di dua kelas yaitu kelas kontrol dan

kelas eksperimen. Soal tes diberikan kepada 15 orang siswa kelas IV sebagai kelas kontrol pada tanggal 15 Mei 2023 sedangkan 17 orang siswa kelas IV sebagai kelas eksperimen pada tanggal 16 Mei 2023. Keefektifan dalam penggunaan komik bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa dapat diketahui dengan membandingkan hasil tes (latihan soal) kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil evaluasi dikatakan tuntas apabila mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan oleh SDI Ainur Rahmah yaitu 70 berdasarkan pernyataan wali kelas IV saat wawancara. Hasil tes kemampuan literasi kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat pada Lampiran 15 dan Lampiran 16 halaman 96 dan 101.

b) Evaluasi Data Angket Respon Siswa dan Guru

Setelah proses pembelajaran menggunakan komik bahasa Indonesia, peneliti menyebarkan angket respon kepada 17 siswa kelas IV sebagai kelas eksperimen pada tanggal 16 Mei 2023. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dalam penggunaan komik bahasa Indonesia pada uji coba skala besar dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hasil data angket respon siswa dan guru dapat dilihat pada Lampiran 8 halaman 83, 88, dan 92.

B. Analisis Data

1. Validasi Produk

Komik bahasa Indonesia yang telah dikembangkan akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan pada siswa di

kelas. Hasil penilaian diberikan secara kuantitatif menggunakan klasifikasi kriteria kevalidan pada Tabel 3.6. Sehingga deskripsi untuk penskoran validitas produk pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Klasifikasi Validitas Produk

| No | Skor | Kriteria |
|----|------------------------|---------------|
| 1 | $\bar{X} > 63$ | Sangat Baik |
| 2 | $51 < \bar{X} \leq 63$ | Baik |
| 3 | $39 < \bar{X} \leq 51$ | Cukup |
| 4 | $27 < \bar{X} \leq 39$ | Kurang |
| 5 | $\bar{X} < 27$ | Sangat Kurang |

Hasil penilaian dari validator ahli materi dan media secara kuantitatif dapat dilihat pada Tabel 4.7 dan Tabel 4.8 di bawah.

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Materi

| No. | Aspek Penilaian | Skor | | | | |
|-------------------------|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kelayakan Isi | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Inti (KI) | | | | √ | |
| 2 | Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Dasar (KD) | | | | √ | |
| 3 | Kesesuaian isi materi dengan Tujuan Pembelajaran | | | | | √ |
| 4 | Media relevan dengan materi yang harus dipelajari | | | | | √ |
| 5 | Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku | | | | | √ |
| 6 | Media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dan besar di kelas | | | | | √ |
| Kelayakan Bahasa | | | | | | |
| 7 | Kesesuaian materi yang disajikan berdasarkan penggunaan bahasa dengan PUEBI | | | | √ | |
| 8 | Ketepatan dalam penggunaan istilah dan simbol | | | | √ | |
| Kelayakan Sajian | | | | | | |
| 9 | Penggunaan judul menarik dan siswa termotivasi untuk belajar | | | | | √ |
| 10 | Penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan | | | | | √ |
| 11 | Penyajian contoh-contoh yang mendukung isi materi | | | | | √ |
| 12 | Media memiliki konsep yang benar dan tepat | | | | √ | |

| | | | | | | |
|---|---|--|--|--------------------|---|---|
| 13 | Media mudah digunakan oleh siswa saat pembelajaran | | | | √ | |
| 14 | Pengguna dapat mengerjakan soal latihan setelah menggunakan media | | | | √ | |
| 15 | Media melibatkan partisipasi siswa | | | | | √ |
| Total Skor | | | | 68 | | |
| Kategori | | | | Sangat Baik | | |
| Komentar dan Saran : <i>profil/wallpaper disesuaikan dg jenis umur.</i> | | | | | | |

Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Media

| No. | Aspek Penilaian | Skor | | | | |
|---|---|------|---|--------------------|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Keterpaduan | | | | | | |
| 1 | Perpaduan warna | | | | √ | |
| 2 | Gambar yang digunakan dalam media bervariasi | | | | | √ |
| 3 | Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar | | | | | √ |
| 4 | Penggunaan media yang mudah dan aman digunakan | | | | | √ |
| Keseimbangan | | | | | | |
| 5 | Tata letak gambar, tabel, dan ilustrasi | | | | | √ |
| 6 | Tata letak tulisan | | | | | √ |
| Format huruf | | | | | | |
| 7 | Pemilihan jenis huruf | | | | √ | |
| 8 | Pemilihan ukuran huruf | | | | √ | |
| 9 | Kesesuaian ukuran spasi | | | | √ | |
| Warna | | | | | | |
| 10 | Kesesuaian warna background | | | | | √ |
| 11 | Kesesuaian warna tulisan | | | | | √ |
| Bahasa | | | | | | |
| 12 | Ketepatan dalam penggunaan Bahasa Indonesia | | | | | √ |
| 13 | Ketepatan dalam penulisan kalimat | | | | | √ |
| Interaktivitas | | | | | | |
| 14 | Mendorong interaktivitas pembaca komik bahasa Indonesia | | | | | √ |
| 15 | Media memberikan umpan balik terhadap pengguna | | | | | √ |
| Total Skor | | | | 71 | | |
| Kategori | | | | Sangat Baik | | |
| Komentar dan Saran : <i>Background komik ganti dg yg polos!</i> | | | | | | |

Dari Tabel 4.7 dan Tabel 4.8 menyatakan bahwa hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media terkait komik bahasa Indonesia mendapatkan jumlah skor secara berturut-turut 68 dan 71 mencapai kategori sangat baik. Maka dari hasil tersebut dinyatakan bahwa komik bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid atau sangat layak digunakan sebagai sumber belajar untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi kelas IV dengan revisi sesuai saran.

2. Analisis Kepraktisan Produk

Pada tahap ini, data yang digunakan untuk menganalisis kepraktisan produk adalah penilaian atau angket respon guru dan angket pada uji coba skala besar yaitu siswa kelas IV sebagai kelas eksperimen sebanyak 17 orang. Hasil penilaian diberikan secara kuantitatif menggunakan klasifikasi kriteria kepraktisan pada Tabel 3.7. Sehingga deskripsi untuk penskoran kepraktisan produk pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Klasifikasi Kepraktisan Produk

| No | Nilai | Kriteria |
|----|------------------------|--------------------|
| 1 | $\bar{X} > 84$ | Sangat Baik |
| 2 | $68 < \bar{X} \leq 84$ | Baik |
| 3 | $52 < \bar{X} \leq 68$ | Cukup Baik |
| 4 | $36 < \bar{X} \leq 52$ | Kurang Baik |
| 5 | $\bar{X} < 36$ | Sangat Kurang Baik |

Hasil data angket respon uji coba skala besar disajikan pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Hasil Data Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Besar

| Responden | Total Skor | Kategori | Responden | Total Skor | Kategori |
|------------------|-------------------|-----------------|------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | 93 | Sangat Baik | 10 | 92 | Sangat Baik |
| 2 | 100 | Sangat Baik | 11 | 100 | Sangat Baik |
| 3 | 93 | Sangat Baik | 12 | 89 | Sangat Baik |
| 4 | 93 | Sangat Baik | 13 | 100 | Sangat Baik |
| 5 | 92 | Sangat Baik | 14 | 100 | Sangat Baik |
| 6 | 90 | Sangat Baik | 15 | 94 | Sangat Baik |
| 7 | 93 | Sangat Baik | 16 | 93 | Sangat Baik |
| 8 | 93 | Sangat Baik | 17 | 85 | Sangat Baik |
| 9 | 92 | Sangat Baik | | | |
| Jumlah | | | 1592 | | |
| Rata-rata | | | 94 | | |

Adapun hasil penilaian guru melalui angket respon disajikan pada Tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Hasil Data Angket Respon Guru

| No | Aspek Penilaian | Nilai |
|---------------------|------------------------|--------------|
| 1 | Keterpaduan | 19 |
| 2 | Kualitas Teknik | 19 |
| 3 | Kualitas Pembelajaran | 28 |
| 4 | Penggunaan Bahasa | 14 |
| 5 | Ketertarikan | 13 |
| Jumlah Nilai | | 93 |

Dari Tabel 4.10 dinyatakan bahwa penilaian dari 17 siswa pada uji coba skala besar terhadap komik bahasa Indonesia sangat baik digunakan saat proses pembelajaran di kelas. Total perolehan skor mencapai 1.592 dengan rata-rata 94 menunjukkan bahwa komik bahasa Indonesia memenuhi kriteria sangat baik, karena mendapat penilaian sangat baik. Selanjutnya pada Tabel 4.11 menyatakan bahwa penilaian guru terhadap komik bahasa Indonesia adalah sangat baik karena total skor yang diperoleh dari data angket respon yaitu 93.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penilaian guru, hasil uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar komik bahasa Indonesia yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan saat pembelajaran.

3. Analisis Keefektifan Produk

Pada tahapan ini, peneliti melakukan evaluasi melalui pengerjaan soal latihan untuk mengetahui keefektifan komik bahasa Indonesia. Pengujian dilakukan dengan membandingkan rata-rata nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana saat pembelajaran menggunakan media yang berbeda. Pada kelas kontrol menggunakan media *handout* sedangkan kelas eksperimen menggunakan komik bahasa Indonesia. Soal pada tahap evaluasi ini menggunakan berbasis *test* kemampuan literasi siswa materi cerita fiksi. Berikut Tabel 4.12 hasil tes kemampuan literasi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 12 Hasil Tes Kemampuan Literasi

| No | Aspek | Kelas Kontrol | Kelas Eksperimen |
|----|-----------------------|---------------|------------------|
| 1 | Jumlah Siswa | 15 | 17 |
| 2 | Total Nilai | 1.065 | 1.564 |
| 3 | Rata-rata Nilai | 71 | 92 |
| 4 | Nilai Tertinggi | 86 | 100 |
| 5 | Nilai Terendah | 52 | 76 |
| 6 | Peningkatan Rata-rata | 21 | |





Pada Tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari hasil evaluasi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata kelas kontrol berada pada nilai 71 sedangkan kelas eksperimen mencapai 92 sehingga terjadi peningkatan rata-rata 21. Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa

penggunaan komik bahasa Indonesia dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas IV SD/MI pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

C. Revisi Produk

Beberapa perbaikan komik bahasa Indonesia setelah kegiatan validasi dari ahli materi dan ahli media berdasarkan komentar dan masukan. Hasil revisi disajikan pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Revisi Produk

| No | Revisi Produk | |
|----|--|--|
| 1 | Mengubah profil atau wallpaper sampul luar menyesuaikan gambar dengan jenis umur pengguna komik bahasa Indonesia yaitu siswa kelas 4 SD/MI. | |
| |  <p data-bbox="570 1356 865 1383">Sampul Luar Sebelum Revisi</p> |  <p data-bbox="1003 1356 1282 1383">Sampul Luar Setelah Revisi</p> |
| 2 | Mengubah background bab materi cerita fiksi dari background bergambar latar hutan menjadi background berwarna polos. | |
| |  <p data-bbox="597 1854 847 1879">Halaman Sebelum Revisi</p> |  <p data-bbox="1015 1854 1265 1879">Halaman Setelah Revisi</p> |