

PENGEMBANGAN MEDIA KOSABANG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD

Nila Septri Setiawati¹, Maharani Oktavia², Kiki Aryaningrum³

¹Mahasiswa Jurusan PGSD Prodi PGSD Universitas PGRI Palembang

²Dosen Jurusan Geografi Prodi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Palembang

³Jurusan PGSD Prodi PGSD Universitas PGRI Palembang

Surel: nilaseptri1414@gmail.com

Abstract: Interest in learning is an urge that arises from oneself to pursue something from one's unknown to one's knowledge. Therefore, the difficulty that arises is the low learning interest of students in practicing especially in social studies subjects. Based on this, the problem in this research is how appropriate teaching and learning tools in the form of comics can increase students' learning interest in social studies class IV in elementary school. The purpose of this research is to develop comic tools to increase students' learning interest in social studies class IV in elementary school. This research uses the Research and Development method using the ADDIE form. The results of the research from the totality of expert approvals obtained a percentage of 89% with a benchmark of "very appropriate", from one to one trials obtained a percentage of 96% with the type of "very appropriate" and the results of small group trials obtained a percentage of 92.6%. with the type of "very big increase" so that it can be concluded that comic tools are suitable for use and can increase students' learning interest in social studies class IV SD.

Keywords : Media, Interest in Learning, Social Studies, Comics, Research and Development, ADDIE

Abstrak: Minat belajar ialah desakan yang timbul dari pada diri sendiri buat menekuni suatu dari yang tidak ketahui jadi ketahui. Oleh sebab itu, kesulitan yang timbul merupakan rendahnya minat belajar peserta didik pada berlatih terkhusus dalam mata pelajaran IPS. Bersumber pada perihal itu sehingga permasalahan pada riset ini merupakan Bagaimana kelayakan alat kegiatan belajar mengajar berbentuk komik buat menaikkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS kelas IV di SD. Tujuan penelitian ini meningkatkan alat komik buat menaikkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS kelas IV di SD. Riset ini memakai cara Research and Development dengan memakai bentuk ADDIE. Hasil riset dari totalitas pengesahan para pakar memperoleh presentase angka 89% dengan patokan "amat pantas", dari percobaan coba one to one memperoleh presentase angka 96% dengan jenis "amat pantas" serta hasil dari percobaan coba small group memperoleh presentase angka 92, 6% dengan jenis "kenaikan amat besar" sehingga bisa disimpulkan alat komik pantas buat dipakai serta bisa menaikkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD.

Kata Kunci : Media, Minat Belajar, IPS, Komik, Penelitian dan Pengembangan, ADDIE.

PENDAHULUAN

UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keretampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Dan tujuan pendidikan nasional yang diamanatkan oleh Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa “Pendidikan berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Negara Indonesia selalu berusaha pada menaikkan mutu pendidikan Indonesia dengan metode menciptakan suatu instansi pendidikan yang diucap sekolah serta pemakaian alat kegiatan belajar mengajar yang inovatif, salah satu antara lain ialah alat kegiatan belajar mengajar pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS). Di Indonesia, IPS ialah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah- sekolah. IPS tidak cuma diajarkan di tingkatan menengah awal, namun pula di tingkatan dasar. Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, dijelaskan bahwa

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bersumber dari SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB. (Jumriani, Syaharuddin, Hadi, Mutiani, & Abbas, 2021).

Pendidikan IPS berarti diberikan pada siswa di tingkatan sekolah dasar supaya mereka sanggup memahami kehidupan warga serta area wilayah tempat tinggalnya semacam keanekaan adat, etnik serta agama Oleh sebab seperti itu menguasai kultur Indonesia dari bermacam bidang berarti maksudnya pada rancangan menciptakan integrasi selaku faktor berarti pada upaya aliansi bangsa. Kultur Indonesia bersumber dari kultur etnik(lokal) di Indonesia yang mempunyai kedamaian. alhasil motto“ Bhinneka Tunggal Ika” jadi bingkai pada memahami isi(nilai) kultur.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN 9 Tanjung Lago kelas IV Kabupaten Banyuasin terdapat fakta bahwa dikelas IV dengan jumlah 16 siswa saat proses pembelajaran kurangnya minat belajar khususnya mata pelajaran sosial atau IPS. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa yang terdapat beberapa nilai siswa hanya sebatas memenuhi KKM saja. Seperti siswa yang berinisial ME memperoleh nilai 65, AA memperoleh nilai 65.13 dan BD memperoleh nilai 65.38.

Banyak faktor yang mempengaruhi seperti itu terjadi, diantaranya karena minat belajar siswa yang kurang dalam pembelajaran, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang fokus pada saat pembelajaran dan pembelajaran kurang menarik. Hal ini bisa disebabkan karena kurang adanya media pembelajaran yang digunakan dikelas karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, pembelajaran yang diberikan menonton

sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran dan kurangnya guru menoperasikan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menjadi permasalahan utama yang menyebabkan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Hasrat belajar terdiri dari 2 kata, hasrat serta belajar. hasrat ialah desakan rasa ketertarikan, kepedulian, kemauan lebih yang dipunyai seorang kepada sesuatu perihal, tanpa terdapat desakan. Hilgard (Placeholder1hal. 49) beranggapan kalau hasrat merupakan kecondongan buat bertahan buat mencermati serta menikmati sebagian kegiatan ataupun konten. Sedangkan Belajar menurut Slameto (Wicaksana, Agung, & Jampel, 2021, hal. 49) belajar yakni sesuatu cara upaya yang dilakukan seorang buat mendapatkan sesuatu pergantian tingkah laku yang terkini dengan cara totalitas, selaku hasil pengalaman yang didapat sendiri pada interaksidengan lingkungannya. Oleh sebab itu diperlukanya alat pendukung lain buat menaikkan hasrat belajar peserta didik pada cara kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media dapat mempermudah menyampaikan pesan kepada orang lain, termasuk kepada siswa. Peran dari media pembelajaran sangatlah penting karna dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut (Sugiyono, 2020, hal. 395) Riset serta pengembangan berperan buat memvalidasi serta meningkatkan produk, memvalidasi produk, berarti produk itu sudah terdapat, serta periset cuma mencoba keberhasilan ataupun pengesahan produk itu. Meningkatkan produk pada maksud yang besar bisa

berbentuk memperbaharui produk yang sudah terdapat(alhasil jadi efisien, efisien serta berdaya guna) ataupun menciptakan produk terkini(yang lebih dahulu belum sempat terdapat) maka untuk meningkatkan minat belajar siswa peneliti mengembangkan media yaitu media KOSABANG atau media cetak yang berupa Komik.

Media KOSABANG adalah singkatan dari Komik Nusantara Palembang, yang terinspirasi dari keberagaman yang ada di kota Palembang, baik keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Media kosabang merupakan cerita bergambar yang berisikan materi pembelajaran IPS dan berkaitan tentang kota Palembang yang disajikan naratif dan deskriptif yang berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan sanggup memaksimalkan otak buat mengenali modul kegiatan belajar mengajar IPS. Pengembangan alat kegiatan belajar mengajar merupakan pendesainan serta pembuatan produk berbentuk alat kegiatan belajar mengajar dengan memakai cara riset serta pengembangan. Minat pengembangan berupa komik IPS yang berjudul “Kosabang (komik nusantara Palembang), komik berukuran 13 cm x 19 cm dengan *full colour* ini bertemakan keragaman kota Palembang. Kegiatan belajar mengajar dengan komik ini didesain dengan menolong kedudukan guru sebab peserta didik dibawa menciptakan serta menguasai modul sendiri pada komik, bagus didalam kelas ataupun di luar kelas.

METODE

Kajian ini akan dipecahkan melalui pendekatan deskriptif dengan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Borg and*

Gall (Sugiyono, 2020, hal. 394) melaporkan kalau “Riset serta pengembangan ialah cara atau cara yang dipakai buat menvalidasi serta meningkatkan produk.” Selanjutnya menurut Sugiyono (Haryati, 2012, hal. 13) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk meningkatkan produk tertentu. Lanjut menurut Sukmadinata (Haryati, 2012, hal. 14) mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan untuk meningkatkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Bersumber pada arti itu, riset ini meningkatkan produk terkini berbentuk alat kegiatan belajar mengajar komik buat menanggulangi minimnya hasrat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 09 Tanjung Lago Kabupaten Banyuwangi. Adapun jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan : (1) lembar observasi, (2) angket dan (3) dokumentasi. Kegiatan observasi dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung untuk mengidentifikasi potensi masalah dan menganalisis kebutuhan dilapangan. Angket dalam penelitian digunakan untuk pengumpulan data yang diberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada siswa untuk dijawab. Angket pada riset yang dipakai terdapat 3 ragam, ialah angket pada evaluasi alat kegiatan belajar mengajar berupa komik, angket percobaan lapangan (*one to one*) serta angket hasrat belajar peserta didik. Angket evaluasi alat diisi oleh pakar alat, modul serta bahasa, percobaan lapangan (*one to one*), serta langkah Percobaan

lapangan (*Small Group*) buat memandang hasrat belajar peserta didik dicoba sehabis peserta didik memakai komik pada cara kegiatan belajar mengajar. Instrumen riset memakai rasio *likert*.

Menurut (Sugiyono, 2020, hal. 314),” dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.” Dokumentasi dalam peneliti berupa pedoman dokumentasi yang berbentuk foto atau gambar validasi ahli, uji coba lapangan *one to one*, uji coba *small group* dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan model atau metode desain ADDIE melalui 5 tahapan : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE merupakan salah satu konsep sistem kegiatan belajar mengajar yang menampilkan jenjang dasar sistem kegiatan belajar mengajar yang gampang buat dicoba.

Januszewski dan Molenda (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, hal. 125) berpendapat bahwa “Model ADDIE ialah aspek awal dari pendekatan sistem buat pengembangan kegiatan belajar mengajar serta metode pengembangan pada kegiatan belajar mengajar.” Kelebihan ADDIE ialah metode yang sistematis karna tahap yang dilewati senantiasa berhubungan dalam tahap lebih dahulu yang telah diperbaiki alhasil hasil yang diharapkan diharapkan efisien serta cocok dengan tujuan riset.

Langkah kerja pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yaitu: *Analysis* (analisis) yakni Melihat potensi dan mengumpulkan data terkait permasalahan - permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, dengan melakukan observasi bersama guru kelas IV SD Negeri 9 Tanjung Lago untuk mengidentifikasi potensi dan masalah serta menganalisis kebutuhan.

Design (desain), yakni tahap untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat.

Tahap desain komik terdiri dari 3 tahap yaitu. (1) Penyusunan garis besar isi media (2) Penulisan naskah, dan (3) Pembuatan ilustrasi komik. *Development* (pengembangan) adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) melakukan validasi ahli terdiri dari validasi ahli media, validasi bahasa dan validasi materi, (2) melakukan Uji coba satu-satu (*one-to-one*). Tujuan langkah ini merupakan buat membuahkan wujud alat kegiatan belajar mengajar sehabis melewati perbaikan bersumber pada masukan para pakar serta informasi hasil tes coba. Produk yang telah diuji lapangan merupakan produk akhir yang siap diimplementasikan.

Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut: (1) Melakukan validasi ahli media, bahasa dan materi yakni penilaian para ahli terhadap media pembelajaran mencakup : media, bahasa dan materi. Aspek penilaian masing-masing ahli dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembang. Berdasarkan masukan para ahli Media, ahli bahasa, serta pakar modul kegiatan belajar mengajar direvisi untuk menciptakannya lebih pas, efisien, gampang dipakai, serta mempunyai metode bagus buat dipakai. (2) Uji coba lapangan satu-satu (*one-to-one*).

Uji coba ini dicoba antara desainer instruksional dengan 3 partisipan ajar dengan cara perseorangan, ketiga peserta ajar diseleksi bersumber pada kemampuannya, yakni kemampuan tengah, diatas tengah, serta di bawah lagi alhasil bisa ditatap selaku ilustrasi yang representatif. Suparman (Suryani,

Setiawan, & Putria, 2018, hal. 145). Dalam uji coba satu-satu ini lebih ditekankan pada aspek-aspek yang meliputi keterbacaan teks, pemahaman terhadap materi kosabang yang dikembangkan, dan media kosabang. Data kuantitatif dikumpulkan menggunakan pedoman angket/kusioner kemudian dianalisis untuk merevisi produk.

Implementation (Penerapan), pada tahap penerapan ini komik kosabang yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh para validasi ahli maka komik kosabang akan dilakukan uji coba lapangan (*Small Group*) kepada 13 siswa dimana uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayaan media kosabang dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Data kuantitatif dan informasi deskriptif dikumpulkan menggunakan pedoman kuisisioner/angket, kemudian dianalisis untuk melihat hasil.

Evaluation (evaluasi) merupakan tahap analisis kesimpulan yang diperoleh data dari hasil validasi ahli dan uji coba lapangan dengan menggunakan rumus *Liker* yang bertujuan untuk dapat menilai kualitas media komik yang dikembangkan terkait proses dan minat pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi.

PEMBAHASAN

Research and Development merupakan jenis penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yang bertujuan untuk menghasilkan dengan penggunaan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE, diantaranya menganalisis masalah dan kebutuhan, merancang desain produk, melaksanakan pengembangan dengan memvalidasi produk, sampai implementasi atau penerapan produk, hal ini bertujuan

untuk menghasilkan media komik Nusantara Palembang yang layak dalam menaikkan hasrat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD. Media yang layak akan mempermudah memberikan informasi dari hal yang sulit menjadi hal yang mudah digambarkan dan mudah diterima oleh siswa, seperti pendapat Suryani mengemukakan “media pembelajaran mampu mengomunikasikan pesan yang rumit sehingga dapat disajikan dengan tepat dan akhirnya dapat diterima siswa dengan optimal” (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018).

Media komik Nusantara Palembang ialah cerita bergambar secara berurutan yang berisikan keragaman kota Palembang yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS. Media komik sangat populer dikalangan anak-anak hingga dewasa sehingga cukup bagus untuk dijadikan media pembelajaran. Tampilan ilustrasi gambar yang mampu menarik perhatian akan mempermudah siswa dalam mendapatkan informasi pengetahuan, Seperti pendapat (Azizah, 2021, hal. 191) “adanya media komik mampu mempermudah siswa memahami materi dan mempermudah peserta didik saat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun diluar sekolah”.

Isi materi yang akan dikembangkan dalam komik Nusantara Palembang ialah ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang diselaraskan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada tema 7 indahny keberagaman negeriku, subtema 2 indahny keberagaman budaya dinegeriku dengan indikator mengenali serta menguasai keragaman sosial, adat serta agama di provinsi setempat selaku bukti diri banga Indonesia dan hubungannya dengan karakter ruang dengan pas. Kemudian dianalisa,

menjadi sebuah naskah untuk pembuatan desain ilustrasi komik, sehingga media produk media komik cetak. Pembuatan ilustrasi gambar komik dibuat dengan teknik digital. Susunan isi dari media yakni cover, petunjuk menggunakan komik, isi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya setelah melakukan penyusunan media (*Prototype Komik*) yakni tahap penilaian kelayakan media oleh validasi ahli materi, bahasa, media dan uji coba lapangan *one to one* pada 3 siswa memiliki tingkat hasil belajar yang berbeda, dari hasil nilai yang tinggi, sedang dan dibawah sedang yang masing-masing memberikan nilai pada media komik Nusantara Palembang, hal ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak produk untuk diuji dan sebagai bahan perbaikan media komik Nusantara Palembang.

Peneliti mengetahui hasil penilaian melalui angket yang telah diberikan. Hasil yang diperoleh dari validasi media mendapatkan presentase rata-rata 95%, validasi materi memperoleh presentase rata-rata 95% dan validasi bahasa memperoleh presentase rata-rata 77% dengan total keseluruhan mendapat hasil presentase 89% dan uji coba lapangan *one to one* yang diambil dari 3 siswa dengan jumlah keseluruhan memperoleh presentase 96% , ke-3 siswa melihat ketertarikan saat membaca komik, jadi dari hasil validasi ahli dan uji coba *one to one* menjukan bahwa komik sudah masuk kategori sangat layak. Hal ini serupa dengan penelitian (Mujahadah, Alman, & Triono, 2021) media pengajaran komik matematika yang dikembangkan buat kegiatan belajar mengajar matematik pantas dipakai. hasil yang ditinjau dari hasil evaluasi pandangan media sebesar

46 serta pandangan modul sebesar 38 membuktikan patokan amat bagus.

Setelah melakukan penilaian validasi ahli dan uji coba *one to one* serta di nyatakan layak maka tahap selanjutnya uji coba lapangan *small group* yang diuji cobakan pada 13 siswa kelas IV yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar pada mata pelajaran IPS, kegiatan dilakukan mulai pukul 08.20 WIB sampai 09.00 WIB. Kegiatan diawali dengan memberikan arahan tentang keggitian yang akan dilakukan. Penilaian hasil diambil dari hasil angket yang telah diberikan dengan 3 aspek yakni aspek ketertarikan berupa pemusatan perhatian besar dalam pembelajaran dengan menggunakan komik, aspek ketertarikan berupa kesenangan saat pembelajaran dengan menggunakan komik dan aspek partisipasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan komik. hasil yang di pemerolehan mendapatkan presentase 92,6% . maka berdasarkan tabel 3.7 keteria peningkatan minat belajar adanya peningkatan.

Berdasarkan pemerolehan analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukan (1) hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media diperoleh data sebesar 89% sangat layak, (2) hasil uji coba *one to one* mendapatkan hasil presentase 96% sangat layak, dan (3) hasil uji coba *small group* mendapatkan hasil presentase 92,6% peningkatan sangat tinggi maka hasil pengembangan media komik Nusantara Palembang layak digunakan dan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD.

Adapun kelebihan media kosabang, diantaranya: (1) Adanya Media kosabang dapat menarik minat belajar siswa karena dalam media

kosabang mempunyai gambar ilustrasi dan informasi yang mudah dipahami siswa sehingga memberikan daya tarik tersendiri mempelajari dan membacanya. (2) Adanya media kosabang dapat membantu guru dalam menangkap hal-hal yang rumit sehingga dapat disederhanakan atau objek yang terlalu jauh jaraknya mampu dilihat melalui media komik. Adapun kekurangan pengembangan media kosabang, diantaranya; (1) Materi yang dijelaskan dalam media kosabang yang sederhana, akan cukup sulit bagi siswa yang kurang dalam menganalisis. (2) Media kosabang kurang efektif bagi siswa yang mudah menerima pembelajaran dengan gaya visual, karena setiap orang memiliki gaya belajarnya masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari yang didapatkan dalam penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa : Pengembangan media komik Nusantara Palembang atau Kosabang layak digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD. Dengan penilaian kelayakan oleh validator media diperoleh skor presentase 95% kategori sangat layak atau sangat valid kualifikasi implementasi, Penilaian kelayakan oleh validator bahasa diperoleh skor presentase 77% kategori layak atau valid kualifikasi implementasi, dan Penilaian kelayakan oleh validator materi diperoleh presentase skor 95% kategori sangat layak kualifikasi implementasi.

Pada tahap uji lapangan *one to one* diperoleh presentasi sebesar 96% siswa setuju bahawa komik Nusantara Palembang yang dikembangkan menarik dan mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa mengatasi permasalahan dalam

minat belajar siswa pada pembelajaran IPS dan Pada tahap uji lapangan *small group* dilihat dari hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukkan siswa senang untuk membaca komik nusantara Palembang sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV dengan presentase 92,6%. maka hasil pengembangan media komik Nusantara Palembang layak digunakan dan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD

DAFTAR RUJUKAN

- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *AL-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 124-125.
- Ariesta, F. W. (2018). Pengembangan Media Komik berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 25.
- Azizah, A. A. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013. *JMIE: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4.
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPS Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 191.
- Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dalam Krama pada Siswa Kelas IV. *JPGSD Vol.9 No.10*, 3402.
- Djodjo Suradisastra, d. (1991). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbut.
- Fatimah, F., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Science Comic berbasis problem based learning sebagai media pembelajaran pada tema bunyi dan pendengaran untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Gumelar, M. (2012). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Hamzah, A. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Rekonstruksi Pemikiran Pendekatan Dasar Natural Research Dilenkapi Contoh, Proses dan Hasil 6 Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Malang: Literasi Indonesia.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Subtema 1 Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 167.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *ACADEMIA*, 13.
- Ibrahim, H. S. (2001). *Media Pembelajaran : Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Makalah Bahan Sajian FIP-IKIP Malang.
- Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N. T., & Mutiani. (2021). Telaah Literatur : Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum

2013. *JURNAL BASICEDU*, 2030-2031.
- Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N. T., Mutiani, & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *JURNAL BASICEDU*, 2030-3031.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, t. (2021). pengembangan media komik dengan model probem based learning pada materi daur hidup hewan kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Vol.2 No.1*, 28-29.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kusumawati, H. (2017). *Indahnya Keberagaman di Negeriku : buku guru/ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lutfiana, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. *Jurnal Terpan Sains & Teknologi*, 188.
- Mudlaafar, K. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Interva*, 69.
- Mujahadah, I., Alman, & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda : Vol 3, No 1*, 10.
- Narut, Y. F. (2019). Literasi Sains Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 65.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA 7 (2)*, 115.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 149.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1, No.1*, 130.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 173.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RAHAGRAFINDO PERSADA.
- Sanaky, H. A. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Setyosari, P. (2019). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset Bandung.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugono., D. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Tanjung, R., Ritonga, T., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis Minat Belajar siswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di Desa ujung batu barus. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal) Vol.4 No.1*, 89.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Elektronika Undiksha*, 13.
- Wahid, A. H. (2021). Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Edureligia*, 7.
- Wicaksana, I. P., Agung, A. A., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan E- Komik dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Witanta, V. A., Baiduri, & Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP. *Literasi Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 14.
- Yusuf, M. F. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Materi Atmosfer Bumi Kelas VIII SMPN 3 Tulungagung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37-40.