

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

Nilia Septri Setiawati* Maharani Oktavia** dan Kiki Aryaningrum***

*Mahasiswa Jurusan PGSD Prodi PGSD Universitas PGRI Palembang

**Dosen Jurusan Geografi Prodi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Palembang

***Kiki Aryaningrum Jurusan PGSD Prodi PGSD Universitas PGRI Palembang

Surel : nilaseptri1414@gmail.com

kikiaryaningrum86@gmail.com

maharanigeo@gmail.com

Abstract : Interest in learning is an impulse that arises from within oneself to learn something from those who do not know. Therefore, the difficulty that arises is the low interest of students in learning, especially in social studies subjects. Based on this, the problem in this research is the learning media in the form of comics to increase students' interest in learning in social science subjects for class IV in elementary school. The purpose of this research is to develop comic media to increase students' interest in learning in social science subjects for grade IV in elementary school. This study uses the Research and Development method using the ADDIE model. The results of the research from the validation of experts get a percentage value of 89% with the criteria of "very feasible", from the one-to-one trial it gets a percentage value of 96% in the "very feasible" category and the results from the small group trial get a percentage value of 92.6% with the category of "very high improvement" it can be said that comics media are feasible to use and can increase students' interest in learning in social science subjects for grade IV elementary school.

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

Abstrak : Minat belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk mempelajari sesuatu dari yang tidak tahu menjadi tahu. Oleh karena itu, kesulitan yang muncul adalah rendahnya minat belajar siswa dalam belajar terkhusus pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut maka masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa komik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD. Tujuan penelitian ini mengembangkan media komik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian dari keseluruhan validasi para ahli mendapatkan presentase nilai 89% dengan kriteria "sangat layak", dari uji coba *one to one* mendapatkan presentase nilai 96% dengan kategori "sangat layak" dan hasil dari uji coba *small group* mendapatkan presentase nilai 92,6% dengan kategori "peningkatan sangat tinggi" maka dapat disimpulkan media komik layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.

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

Pemerintah Indonesia terus berupaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dengan cara membangun sebuah lembaga pendidikan yang disebut sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, salah satu diantaranya yakni media pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di Indonesia, IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah. IPS tidak hanya diajarkan di tingkat menengah pertama, tetapi juga di tingkat 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 penting diberikan kepada peserta didik di tingkat sekolah dasar agar mereka mampu mengenal kehidupan masyarakat dan lingkungan daerah tempat tinggalnya seperti keberagaman budaya, etnis dan agama

Oleh karena itulah memahami kebudayaan Indonesia dari berbagai segi penting artinya dalam rangka menemukan integrasi sebagai unsur penting dalam usaha persatuan bangsa. Kebudayaan Indonesia berakar dari kebudayaan etnik (lokal) di Indonesia yang memiliki keragaman. sehingga motto “Bhinneka Tunggal Ika” menjadi bingkai dalam memahami isi (nilai) kebudayaan.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN 9 Tanjung Lago kelas IV Kabupaten Banyuwasin 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.

Minat belajar terdiri dari 2 kata, minat dan belajar. minat merupakan dorongan rasa ketertarikan, perhatian,

keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Hilgard (Placeholder1hal. 49) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan untuk bertahan untuk memperhatikan dan menikmati beberapa aktivitas atau konten. Sedangkan Belajar menurut Slameto (Wicaksana, Agung, & Jampel, 2021, hal. 49) belajar ialah suatu proses usaha yang akukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamanyang diperoleh sendiri dalam interaksidengan lingkungannya. Oleh karena itu diperlukanya media pendukung lain untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

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) Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji keefektifan atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) 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 mampu mengoptimalkan otak untuk mengingat materi pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran adalah pendesainan dan pembuatan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan 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. Pembelajaran dengan komik ini didesain dengan membantu peran guru karena siswa diajak menemukan dan memahami materi sendiri dalam komik, baik didalam kelas maupun 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) menyatakan bahwa "Penelitian dan pengembangan merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan 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. Berdasarkan definisi tersebut penelitian ini mengembangkan produk baru berupa media pembelajaran komik untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS siswa 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 dalam penelitian yang digunakan ada 3 macam, yaitu angket dalam penilaian media pembelajaran berbentuk komik, angket uji lapangan (*one to one*) dan angket minat belajar siswa. Angket penilaian media diisi oleh ahli media, materi dan bahasa, uji lapangan (*one to one*), dan tahap Uji lapangan (*Small Group*) untuk melihat minat belajar siswa dilakukan setelah siswa menggunakan komik dalam proses pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan skala *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 adalah salah satu desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.

Januszewski dan Molenda (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, hal. 125) berpendapat bahwa “Model ADDIE merupakan faktor pertama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran.” Keunggulan ADDIE yaitu prosedur yang sistematis karena langkah yang dilalui selalu berkaitan pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga hasil yang diharapkan diharapkan efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

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 tahap ini adalah untuk menghasilkan bentuk media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji 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, dan ahli materi pembelajaran direvisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki teknik baik untuk digunakan. (2) Uji coba lapangan satu-satu (*one-to-one*).

Uji coba ini dilakukan antara pendesain instruksional dengan tiga peserta didik secara individual, ketiga peserta didik dipilih berdasarkan kemampuannya, yaitu kemampuan sedang, diatas sedang, dan di bawah sedang sehingga dapat dipandang sebagai sampel yang representatif. Suparman (Suryani, Setiawan, & Putra, 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 kusioner/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 Nusatara Palembang yang layak dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa 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 mengetahui dan memahami keragaman sosial, budaya dan agama di provinsi setempat sebagai identitas banga Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat. 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 penggunaan 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 pembelajaran komik matematika yang dikembangkan untuk pembelajaran matematik layak digunakan. hasil yag ditinjau dari hasil penilaian aspek media sebanyak 46 dan aspek materi sebanyak 38 menunjukkan kriteria sangat baik.

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

kegiatan 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 diperoleh mendapatkan presentase 92,6% . maka berdasarkan tabel 3.7 kriteria peningkatan minat belajar adanya peningkatan.

Berdasarkan pemerolehan analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan (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 bahwa 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

Palembangan 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 Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dalam Krama pada Siswa Kelas IV. *JPGSD Vol.9 No.10*, 3402.
- Djodjo Suradisatra, 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., & Putria, 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.