

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SUBTEMA 2
MANUSIA DAN LINGKUNGANNYA KELAS V SEKOLAH
DASAR**



Oleh:

**Dibrina Raseuki Ginting
NIM: 20204081010**

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk

Memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA
2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dibrina Raseuki Ginting

NIM : 20204081010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 30 Juni 2022

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

10.000
METAL
TEMPER
06693A JX892142236

Dibrina Raseuki Ginting, S.Pd
NIM.20204081010

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dibrina Raseuki Ginting

NIM : 20204081010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 30 Juni 2022

Saya yang menyatakan

Dibrina Raseuki Ginting, S.Pd

NIM.20204081010

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dibrina Raseuki Ginting

NIM : 20204081010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan hijab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juni 2022

Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dibrina Raseuki Ginting, S.Pd

NIM.20204081010



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1645/Un.02/DT/PP.00.9/07/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SUBTEMA 2 MANUSIA DAN LINGKUNGANNYA KELAS V SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **DIBRINA RASEUKI GINTING, S.Pd**
Nomor Induk Mahasiswa : **20204081010**
Telah diujikan pada : **Senin, 11 Juli 2022**
Nilai ujian Tugas Akhir : **A**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 62e0bd4e38908



Penguji I

Dr. Sedyo Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 62d6ae0cef308



Penguji II

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 62d4dfb92845



Yogyakarta, 11 Juli 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 62e0bea01c81d

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar

Yang ditulis oleh:

Nama : Dibrina Raseuki Ginting

NIM : 20204081010

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut adalah dapat diajukan kepada program magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Juni 2022

Saya yang menyatakan



Dr. Siti Fathonah, M.Pd
NIP. 196307051993032001

MOTTO

الْجَنَّةِ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهْلًا عِلْمًا فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَكَ وَمَنْ

“ Dan barang Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR Muslim, no.

2699).¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ HR. Muslim, *Hadist Arba'in*, 2699.

PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan Kepada:

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/ 1987 dan 0543 b/U/ 1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Keterangan |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | ba' | B | Be |
| ت | ta' | T | Te |
| ث | sa' | š | Es (dengantitik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | ha' | ḥ | Ha (dengantitik di bawah) |
| خ | kha' | Kh | Ka dan Ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Zal | Ẓ | Zet (dengantitik di atas) |
| ر | ra' | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | Sy | Es dan Ye |
| ص | Sad | ṣ | Es (dengantitik di bawah) |
| ض | Dad | ḍ | De (dengantitik di bawah) |
| ط | ta' | ṭ | Te (dengantitik di bawah) |
| ظ | za' | ẓ | Zet (dengantitik di bawah) |

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Keterangan |
|------------|--------|-------------|----------------------|
| ع | 'ain | ' | Komater balik diatas |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | fa' | F | Ef |
| ق | Qaf | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | El |
| م | Mim | M | Em |
| ن | Nun | N | En |
| و | Wawu | W | We |
| ه | ha' | H | Ha |
| ء | Hamzah | . | Apostrof |
| ي | ya' | Y | Ye |

Untuk bacaan panjang ditambah:

أ = ā

إي = ī

أو = ū

Contoh:
 رَسُولُ اللَّهِ ditulis: Rasūlullāhi
 مَقَا صِدِّ الشَّرِيعَةِ ditulis: Maqāṣidu Al-Syarīati

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis rangkap

| | | |
|---------|---------|---------------------|
| متعدّدة | Ditulis | <i>Muta'addidah</i> |
| عدّة | Ditulis | <i>'iddah</i> |

C. Ta'marbūtah di akhir kata

a. Biladimatikanditulis h

| | | |
|------|---------|---------------|
| حكمة | Ditulis | <i>Ḥikmah</i> |
| جزية | Ditulis | <i>Jizyah</i> |

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikehendaki *lafaz* aslinya.)

b. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis 'h'

| | | |
|----------------|---------|--------------------------|
| كرامة الأولياء | Ditulis | <i>Karāmah al-auliyā</i> |
|----------------|---------|--------------------------|

c. Bilata' marbūtah hidup atau dengan harakat *fathah*, *kasrah*, *dammah* ditulis h

| | | |
|------------|---------|-----------------------|
| زكاة الفطر | Ditulis | <i>Zakāh al-fiṭri</i> |
|------------|---------|-----------------------|

D. Vokal Pendek

| | | | |
|---|--------|---------|---|
| َ | Fathah | Ditulis | A |
| ِ | Kasrah | Ditulis | I |
| ُ | Ḍammah | Ditulis | U |

E. Vokal Panjang

| | | | |
|------------------|--------|---------|----------------------|
| Fathah+alif | جاهلية | Ditulis | <i>Ā : jāhiliyah</i> |
| Fathah+ ya' mati | تنسى | Ditulis | <i>Ā : Tansā</i> |

| | | | |
|-------------------|------|---------|------------------|
| Kasrah+ ya' mati | كريم | Ditulis | T : <i>Karīm</i> |
| Ḍammah + wawumati | فروض | Ditulis | Ū : <i>Furūd</i> |

F. Vokal Rangkap

| | | | |
|----------------|-------|---------|---------------------------------|
| Fathahyamati | بينكم | Ditulis | <i>Ai</i> : “ <i>Bainakum</i> ” |
| Fathahwawumati | قول | Ditulis | <i>Au</i> : “ <i>Qaul</i> ” |

G. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

| | | |
|-----------|---------|-----------------------|
| أنتم | Ditulis | <i>A'antum</i> |
| أعدت | Ditulis | <i>U'iddat</i> |
| لئن شكرتم | Ditulis | <i>La'insyakartum</i> |

H. Kata sandang Alif+ Lam

- a. Bila diikuti huruf *Qomariyyah* ditulis dengan menggunakan “I”

| | | |
|--------|---------|-------------------|
| القران | Ditulis | <i>Al- Qur'ān</i> |
| القياس | Ditulis | <i>Al-Qiyās</i> |

- b. Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el) nya.

| | | |
|--------|---------|------------------|
| السماء | Ditulis | <i>As-Samā'</i> |
| الشمس | Ditulis | <i>Asy-Syams</i> |

I. Penulisan kata dalam rangkaian kalimat

| | | |
|------------|---------|-----------------------|
| ذوي الفروض | Ditulis | <i>Žawi al- Furūd</i> |
| أهل السنة | Ditulis | <i>Ahl as- Sunnah</i> |

J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

- a. Kosa kata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya: al-Qur'an, hadis, salat, zakat, mazhab.
- b. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *al-Hijab*.
- c. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Quraish Shihab, Ahmad SyukriSoleh.
- d. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah, Mizan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

DIBRINA RASEUKI GINTING. Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar. TESIS. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2022.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran tematik kelas V SD Muhammadiyah Karangploso yang kurang bervariasi pada saat pandemic covid-19. Pada kegiatan observasi media yang digunakan berupa buku guru dan buku siswa, sehingga terdapat beberapa peserta didik yang minat belajarnya rendah sehingga hasil belajarpun rendah. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengembangkan media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar. (2) Menganalisis kelayakan dan karakteristik media komik digital. (3) Mengetahui pengaruh media komik digital terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) desain penelitian ini menggunakan model ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pengaplikasian) dan *Evaluation* (evaluasi). Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Karangploso yang beralamat di Karang Ploso, Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang berjumlah 25 siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini berupa angket dan soal dengan teknik pengumpulan hasil penilaian para ahli validator, angket 7 pernyataan dan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 soal dengan teknik analisis data menggunakan uji statistik, uji hipotesis, dan uji-t *sample paired t-test*.

Penelitian ini menghasilkan media komik digital, khususnya pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V yang dikemas dalam bentuk *website*. Media komik digital dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli instrument yaitu ahli media dengan tingkat kelayakan 93.3 %, ahli materi sebesar 88%, dan respon guru 93,3%. Hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa pretest dengan sebesar 22,68 kemudian hasil minat belajar posttest meningkat dengan

nilai rata-rata 34,84. Hasil belajar dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest dalam pembelajaran menggunakan media komik digital yaitu nilai pretest 61 dan nilai rata-rata posttest 74,60. Karakteristik media komik digital yang dibentuk dalam cerita dipilih sesuai dengan rancangan dan kebutuhan siswa berupa alur cerita yang terintegrasi dengan unsur agama, tokoh dan karakteristik yang dikembangkan dengan berbusana sopan. Karakteristik lainnya komik digital dibuat dalam 1,15 spasi dan komik digital tidak menggunakan memori penyimpanan karna diakses menggunakan *website*. Hasil perhitungan uji paired sample t-test diperoleh dari perbandingan nilai pretest minat belajar siswa dan posttest minat belajar siswa serta pretest hasil belajar dan posttest hasil belajar siswa memperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan antara minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media komik digital.

Kata Kunci: *Media Komik Digital, Minat Belajar, Hasil Belajar Siswa, Kelas V.*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

DIBRINA RASEUKI GINTING. Development of c Digital Comic Media to Increase Student Interest in Sub-theme 2 Humans and Their Environment Grade V Elementary School. THESIS. **Yogyakarta: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Master Program of the Faculty of Tarbiyah and Kegruan UIN Sunan Kalijaga, 2022.**

This research was motivated by the lack of learning media used during the V grade thematic learning at SD Muhammadiyah Karangploso which was less varied during the covid-19 pandemic. In the observation activities, the media used were in the form of teacher books and student books, so that there were some students who had low interest in learning so that learning outcomes were low. This development research aims to: (1) To develop digital comic media with sub-theme 2 of humans and their environment for fifth grade elementary school. (2) Analyzing the feasibility and characteristics of digital comic media. (3) Knowing the influence of digital comic media on students' interests and learning outcomes.

This study uses the Research and Development method. This research design uses the ADDIE model developed by Robert Maribe Brach which consists of five stages, namely Analysis (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (application) and Evaluation (evaluation). The location of this research is at SD Muhammadiyah Karangploso which is located at Karang Ploso, Sitimulyo, Piyungan District, Bantul Regency, Yogyakarta Special Region, with a total of 25 students. The research data collection instruments were in the form of questionnaires and questions with the technique of collecting the results of the validator experts' assessments, a questionnaire of 7 statements and a test in the form of multiplechoice questions as many as 15 questions with data analysis techniques using statistical tests, hypothesis testing, and sample paired t-test t-test.

This research produces digital comic media, especially on the subject of sub-theme 2 humans and their environment class V which is packaged in the form of a website. Digital comic media is considered feasible to be used as a source of learning media based on the assessment of instrument experts, namely media experts with a feasibility level of 93.3%, material experts at 88%, and teacher responses 93.3%. The results of the calculation test obtained the results

of the pretest student interest in learning with an average value of 22.68 then the results of posttest learning interest increased with an average value of 34.84. Learning outcomes from the comparison of the average pretest and posttest values in learning using digital comic media are the pretest value of 61 and the posttest average value of 74.60. The characteristics of the digital comic media that are formed in the story are selected according to the design and needs of students in the form of a storyline that is integrated with religious elements, characters and characteristics that are developed by dressing politely. Another characteristic of digital comics is made in 1.15 spaces and digital comics do not use storage memory because they are accessed using a website. The results of the calculation of the paired sample t-test were obtained from the comparison of the pretest scores of students' interest in learning and the posttest of students' interest in learning and the pretest of learning outcomes and posttest of student learning outcomes obtained the Sig score. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ then there is a difference between interest and student learning outcomes before and after the application of digital comic media.

Keywords: *Digital Comic Media, Learning Interest, Student Learning Outcomes, Class V.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْأَنْبِيَاءِ أَشْرَفِ عَلَى وَالسَّلَامُ وَالصَّلَاةُ ، الْعَالَمِينَ رَبِّ اللَّهِ الْحَمْدُ
تَبِعَهُمْ وَمَنْ ، أَجْمَعِينَ وَصَحْبِهِ آلِهِ وَعَلَى مُحَمَّدٍ وَحَبِيْبِنَا نَبِيِّنَا ، وَالْمُرْسَلِينَ
بَعْدُ أَمَّا ، يَوْمَالدِّينِ إِلَى بِإِحْسَانٍ

Puji serta syukur mari bersama kita panjatkan kepada Allah SWT dengan mengucapkan “Alhamdulillah” yang telah melimpahkan nikmat-Nya yang tidak terhingga berupa hidayah, inayah serta rahmat kepada semua makhluk-Nya. Salah satu nikmat-Nya yaitu diberikannya kesehatan, keilmuan dan kesempatan sehingga terselesaikannya tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar”. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, pembawa risalah agung dan penebar rahmat bagi seluruh alam.

Banyak hal yang didapatkan dalam tesis ini yang dikarenakan keterbatasan serta kemampuan dalam penyusunan dan penulisan karya ilmiah ini. Sehingga hal itu tidak lepas dari bantuan, dorongan, bimbingan, arahan serta doa dari orang tua, dosen pembimbing dan berbagai pihak lainnya. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr:

1. **Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A**, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. **Prof. Dr. Hj. Sri sumarni, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta segenap jajarannya.
3. **Dr. Hj. Siti Fatonah, M.Pd**, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta selaku pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis di tengah kesibukan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
4. **Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd**, selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta serta selaku Penasehat Akademik.
5. **Segenap Dosen dan Civitas Akademik** Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. **Bapak Amanu Budi Santoso** selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Karangploso.
7. **Ibu Fariyah Mahmudah, S.T., S.Pd**, selaku Wali Kelas V SD Muhammadiyah Karangploso yang telah membantu peneliti selama penelitian berlangsung.
8. **Kedua orang tua, Ayahanda Sanggub Ginting, S.Pd dan Ibunda tercinta Juliah Rita, S.Pd** yang selalu memberikan doa, dukungan dan support baik berupa materi dan non materi sehingga penulis bisa menjadi seperti sekarang ini.

9. **Adik saya Syafira Aini Br Ginting, Saprun Faiz Ginting, dan Sarwa Nafisa Br Ginting** yang selalu memberikan doa, dukungan dan support baik kepada penulis.
10. **Teman-teman Magister PGMI-A1** yang telah menjadi keluarga, teman diskusi beserta *sharing* selama penulis menempuh studi di Yogyakarta.
11. **Teman-teman** yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah menjadi keluarga, teman diskusi beserta *sharing* selama penulis menempuh studi di Yogyakarta.

Akhir kata, semoga dengan terselesaikannya tesis ini akan menambah khasanah dan keilmuan dalam dunia pendidikan. Karena menyadari adanya kekurangan dan kekhilafan dalam tesis ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis butuhkan demi menjaga dan memperbaiki tesis ini, agar menjadi karya ilmiah yang baik dan bermanfaat.

Yogyakarta, 30 Juni 2022

Penulis

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Dibrina Raseuki Ginting, S.Pd
NIM.20204081010

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 1 Indikator dan Pernyataan Angket Ahli Media | 17 |
| Tabel 2 Indikator dan Pernyataan Angket Ahli Materi | 19 |
| Tabel 3 Indikator dan Pernyataan Angket Respon Guru | 20 |
| Tabel 4 Indikator dan Pernyataan Angket Minat Belajar Siswa | 21 |
| Tabel 5 Indikator dan Pernyataan Angket Postest Minat Belajar Siswa | 22 |
| Tabel 6 Skala Penilaian | 26 |
| Tabel 7 One Group Pretest-Posttest | 27 |
| Tabel 8 Skala Likert | 28 |
| Tabel 9 Indikator Angket Minat Belajar | 49 |
| Tabel 10 Pemetaan Kompetensi Dasar | 53 |
| Tabel 11 Hasil Penilaian Ahli Media | 67 |
| Tabel 12 Hasil Penilaian Ahli Materi | 69 |
| Tabel 13 Hasil Penilaian Respon Guru | 71 |
| Tabel 14 Hasil Validasi Empirik Minat Belajar Siswa | 87 |
| Tabel 15 Data Pretest Postest Minat Belajar Siswa | 88 |
| Tabel 16 Statistik Data Minat Belajar Siswa | 89 |
| Tabel 17 Statistik Data Postest Minat Belajar Siswa | 90 |
| Tabel 18 Normalitas Data | 91 |
| Tabel 19 Data Pretest dan Postest Minat Belajar Siswa | 92 |
| Tabel 20 Data Homogenitas Minat Belajar Siswa | 93 |
| Tabel 21 Hasil Uji Paired Sampel Test Minat Belajar Siswa | 94 |
| Tabel 22 Validasi Empirik Data Tes Hasil Belajar | 95 |
| Tabel 23 Data Pretest Postest Hasil Belajar Siswa | 96 |
| Tabel 24 Data Pretest Hasil Belajar Siswa | 98 |
| Tabel 25 Statistik Data Postest Hasil Belajar Siswa | 99 |
| Tabel 26 Data Normalitas Hasil Belajar Siswa | 100 |
| Tabel 27 Data Homogenitas Hasil Belajar Siswa | 101 |
| Tabel 28 Uji Paired Sampel Test Hasil Belajar Siswa | 102 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Skema Model ADDIE | 13 |
| Gambar 3 Sampul Depan Komik Digital | 56 |
| Gambar 4 Kata Pengantar Komik digital | 57 |
| Gambar 5 Petunjuk Pembacaan Komik Digital | 58 |
| Gambar 6 Perkenalan Tokoh Komik Digital | 59 |
| Gambar 7 Biografi Penulis | 60 |
| Gambar 8 Sampul Belakang Komik Digital | 61 |
| Gambar 9 Sketsa Awal Bagian Komik Digital | 62 |
| Gambar 10 Hasil Akhir Gambar Komik Digital | 63 |
| Gambar 11 Siswa Mengakses Komik Digital | 64 |
| Gambar 12 Ice Breaking Dengan Menggunakan Media Komik Digital | 65 |
| Gambar 13 Kalimat Sebelum disederhanakan | 73 |
| Gambar 14 Penyederhanaan Kata Setelah Direvisi | 75 |
| Gambar 15 Spesifikasi Gambar Sebelum Direvisi | 76 |
| Gambar 16 Penambahan Gambar Setelah Direvisi | 77 |
| Gambar 17 Pegangan Tangan Sebelum Direvisi | 78 |
| Gambar 18 Perbaikan Gambar Tangan Setelah Direvisi | 79 |
| Gambar 19 Penulisan Huruf Kapital Sebelum Direvisi | 80 |
| Gambar 20 Perbaikan Penulisan Huruf Kapital Setelah Direvisi | 81 |
| Gambar 21 Penulisan Huruf Kapital Sebelum Direvisi | 82 |
| Gambar 22 Perbaikan Huruf Kapital Setelah Direvisi | 83 |
| Gambar 23 Kesalahan Huruf Kapital Sebelum Direvisi | 84 |
| Gambar 24 Perbaikan Kesalahan Penulisan Huruf Kapital | 85 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Surat Izin Penelitian | 124 |
| Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian | 125 |
| Lampiran 3 Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian | 126 |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Ahli Media | 127 |
| Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi | 129 |
| Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Guru | 132 |
| Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Minat Belajar | 135 |
| Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Hasil Belajar | 137 |
| Lampiran 9 Output Validasi Hasil Belajar Siswa | 161 |
| Lampiran 10 Riwayat Hidup | 166 |



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS | ii |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | iii |
| SURAT PERNYATAAN BERHIJAB | iv |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | v |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN | viii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN | ix |
| ABSTRAK | xiv |
| ABSTRACT | xvi |
| KATA PENGANTAR | xviii |
| DAFTAR TABEL | xxi |
| DAFTAR GAMBAR | xxii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxiii |
| DAFTAR ISI | xxiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 4 |
| D. Kajian Pustaka | 5 |
| E. Metode Penelitian | 12 |
| 1. Pengertian Research and Development (R&D)..... | 12 |
| 2. Setting Penelitian | 13 |
| 3. Prosedur Pengembangan..... | 13 |
| 4. Teknik Pengumpulan Data..... | 16 |
| 5. Validasi Produk..... | 23 |
| 6. Instrumen Pengumpulan Data..... | 24 |

| | |
|---|-----------|
| 7. Teknik Analisis Data | 25 |
| 9. Sistematika Pembahasan..... | 30 |
| BAB II KAJIAN TEORITIK, MEDIA KOMIK DIGITAL, MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA..... | 33 |
| A. Pengembangan Media | 33 |
| 1. Pengertian Pengembangan Media..... | 33 |
| 2. Tujuan Pengembangan Media..... | 35 |
| 3. Manfaat Pengembangan Media..... | 36 |
| B. Komik Digital | 37 |
| 1. Pengertian Komik Digital | 37 |
| 2. Tujuan Pengembangan Media Komik Digital | 43 |
| 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital | 44 |
| C. Minat Belajar | 46 |
| D. Hasil Belajar | 50 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar | 50 |
| 2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 50 |
| BAB III PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL..... | 53 |
| A. Prosedur Pengembangan Media Komik Digital Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya..... | 53 |
| 1. Kelayakan Pengembangan Media Komik Digital Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya..... | 66 |
| BAB IV PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN MENGUNAKAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA | 86 |
| A. Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar Siswa..... | 86 |
| 1. Validasi Data Angket Minat Belajar Siswa | 86 |
| 2. Deskriptif Statistik Hasil Angket Minat Belajar Siswa | 87 |
| 2. Uji Asumsi Prasyarat Analisis Data Minat Belajar Siswa... | 90 |

| | |
|--|------------|
| 4. Uji Hipotesis | 93 |
| B. Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa | 95 |
| 1. Data Validasi Hasil Belajar Siswa | 95 |
| 2. Deskripsi Statistik Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa | 96 |
| 3. Uji Prasyarat Analisis Data Hasil Belajar Siswa | 99 |
| 4. Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa..... | 101 |
| D. Pembahasan..... | 103 |
| 1. Desain Pengembangan Media Komik Digital Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar..... | 103 |
| 2. Kelayakan dan Karakteristik Media Komik Digital Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar..... | 104 |
| 3. Pengaruh Media Komik Digital Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa. | 105 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 108 |
| A. Kesimpulan..... | 108 |
| B. Saran | 109 |
| DAFTAR PUSTAKA | 111 |
| DOKUMENTASI PENELITIAN..... | 120 |
| LAMPIRAN | 124 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung belum sesuai sehingga hal ini melatarbelakangi oleh kegelisahan pada media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran tematik berlangsung dan disaat sistem pendidikan masih terkena dampak dari pandemi covid 19 sehingga berdampak pada sistem pembelajaran yang dilakukan secara *blended learning* sehingga media ajar yang digunakan kurang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah.

Berbagai media pembelajaran mampu menarik minat siswa selama proses belajar mengajar, sehingga peningkatan minat siswa tentunya dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai.² Akibatnya, seorang pendidik harus mampu menyesuaikan dan merencanakan media yang akan digunakan nantinya pada saat proses pembelajaran masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa terkait minat dan hasil belajar siswa hal ini dikarenakan kurangnya media.

² Mayang Ayu Sunami and Aslam, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 1, 2021): 1940–45, <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1129>.

Media merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada siswa selama proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdul Wahid bahwa media adalah alat untuk mentransformasikan informasi atau pesan.³ Salah satu komponen terpenting dalam menjamin efektivitas proses pembelajaran adalah dengan penggunaan bahan ajar.⁴ Media yang digunakan harus mampu membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Kemajuan teknologi dapat digabungkan dengan manfaat komik untuk memberikan materi pembelajaran yang berharga bagi siswa, salah satunya adalah dengan penggunaan media komik digital.⁵

Komik adalah jenis seni yang menggunakan gambar statis untuk menceritakan sebuah cerita. Demikian pula, MS. Gumelar berpendapat dalam bukunya bahwa komik adalah rangkaian gambar-gambar yang disusun menurut tujuan dan filosofi produksinya, sehingga pesan dari cerita tersebut tersampaikan,

³ Abdul Wahid, "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018), <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/461>.

⁴ Andini Dwi Rachmawati, Baiduri Baiduri, and Moh. Mahfud Effendi, "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN WEB DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (September 29, 2020): 540–50, <https://doi.org/10.24127/AJPM.V9I3.3014>.

⁵ Yuliana Faridatul Hidayah, Siswandari Siswandari, and Sudiyanto Sudiyanto, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL AKUNTANSI PADA MATERI MENYUSUN LAPORAN REKONSILIASI BANK UNTUK SISWA SMK," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (December 22, 2017): 239–50, <https://doi.org/10.24832/JPNK.V2I2.588>.

komik juga cenderung diberi huruf-huruf yang diperlukan berdasarkan kebutuhan.⁶ Buku Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi pendidikan.⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal terhadap guru kelas V Sekolah Dasar ditemukan bahwa sistem pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut tengah berlaku sistem pembelajaran *blended learning*, hal ini disebabkan pandemic covid-19 yang masih berlangsung. Selain hal itu pada saat proses pembelajaran berlangsung media yang digunakan pada saat itu hanya buku guru dan buku siswa. Sehingga melalui permasalahan tersebut maka dicarilah solusi untuk media yang tepat digunakan pada saat pembelajaran *blended learning*, yang mana media yang dikembangkan dapat digunakan siswa bukan hanya disekolah saja tetapi juga dapat digunakan di rumah bahkan di mana saja.

Berdasarkan deskripsi di atas maka dikembangkanlah sebuah produk pembelajaran dengan hasil berupa media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu media komik digital. Komik digital ini akan memudahkan para pendidik khususnya guru dalam mendistribusikan bahan ajar dikemudian hari.

Fenomena seperti ini menjadi landasan awal pentingnya dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SUBTEMA 2**

⁶ MS Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT Indeks, 2011).

⁷ Aan Putra and Ines Feltia Milenia, “Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika,” *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* 3, no. 1 (January 30, 2021): 30–43, <https://doi.org/10.33365/JM.V3I1.951>.

MANUSIA DAN LINGKUNGANNYA KELAS V SEKOLAH DASAR”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan dan karakteristik media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar?
3. Apakah media komik digital berpengaruh untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk menganalisis karakteristik dan kelayakan media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap minat dan hasil belajar siswa subtema 2 manusia dan lingkungannya kelas V Sekolah Dasar.

Penjelasan berikut menunjukkan manfaat penelitian dari perkembangan media komik digital:

1. Dirancang Untuk Siswa
 - a. Diharapkan siswa senang membaca dan belajar.
 - b. Menambah level pengetahuan

2. Untuk Guru

Pendidik dapat mengambil keuntungan dari penggunaan media komik sebagai alat referensi baru untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Media komik digital diharapkan dapat menjadi media pengajaran yang mampu menumbuhkan pembelajaran yang efektif antara pengajar dan siswa.

3. Untuk Institusi Pendidikan Sekolah

Memberikan kontribusi media berupa komik digital yang akan dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Untuk Akademisi

Media komik digital diprediksi akan membawa manfaat dalam hal menyumbangkan wawasan baru dan menunjukkan bagaimana proses menghasilkan media yang baik dan tepat dilakukan.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dibentuk untuk mengetahui sejauh mana masalah yang melingkupi penelitian dalam tesis ini. Sangat penting untuk menelaah terlebih dahulu hasil penelitian skripsi yang hampir memiliki kesamaan dalam hal permasalahan dengan tujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan hasil penelitian guna menjamin keaslian tesis ini. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan judul tesis ini yaitu *pertama*, Musdalifah dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI*

Darussalam Curahmalang Jombang". Menurut temuan penelitian ini, produk diproduksi berdasarkan analisis kebutuhan. Kedua, mengembangkan papan naratif komik digital untuk digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran. Yang ketiga adalah evolusi perangkat lunak rekreasi komik. Untuk hasil rata-rata dari sebelum penggunaan media sebesar 43% dan setelah penggunaan media meningkat sebesar 57%, yang mana hasil ini diuji dengan menggunakan uji t yang nilai $t_{hitung} 36,522 > t_{tabel} 2,048$.⁸ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama menggunakan media komik digital sedangkan letak perbedaannya yaitu pada variabel independent penelitian terdahulu pada pengolahan data materi matematika dan penelitian saat ini pada minat dan hasil belajar siswa.

Azizul, dkk dalam jurnalnya yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak*". Temuan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kualitas pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak dalam kategori sesuai menurut ahli materi dengan persentase rata-rata 76,89% dan ahli media 89,27%.⁹ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama menggunakan media komik digital sedangkan letak perbedaannya

⁸ Musdalifah Musdalifah, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang" (Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim, 2019), <http://etheses.uin-malang.ac.id/14625/>.

⁹ Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, and Ira Nofita Sari, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL PADA MATERI GERAK," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (November 23, 2020): 97–104, <https://doi.org/10.31932/VE.V11I2.829>.

yaitu pada variabel independent penelitian terdahulu mengembangkan komik digital pada bahan ajar materi gerak dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Sri Ayu Cahya Pinatih dan Semara Putra dalam jurnalnya “*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA*”. Temuannya adalah berdasarkan media dari ahli isi pembelajaran dengan skor 89%, ahli desain pembelajaran 88%, ahli media 94%, hasil uji perorangan 90,6% dan hasil uji kelompok kecil 90,8% sehingga media komik tersebut layak untuk dikembangkan.¹⁰ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan letak perbedaannya yaitu pada variabel independent penelitian terdahulu mengembangkan komik digital berbasis saintifik pada muatan IPA dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Elly Sukmanasa dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*”. Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat minat belajar siswa melalui pemanfaatan media komik digital, materi acara seputar proklamasi mata pelajaran IPS kelas V SD, dan

¹⁰ Sri Ayu, Cahya Pinatih, and Ngr Semara Putra, “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (March 15, 2021): 115–21, <https://doi.org/10.23887/JPPP.V5I1.32279>.

media pembelajaran yang dirancang dinilai layak untuk digunakan berdasarkan pada uji validasi ahli.¹¹ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan letak perbedaannya yaitu pada variabel independent penelitian terdahulu mengembangkan komik digital pada mata pelajaran IPS dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya judul penelitian “*Pengembangan Media Komsa Dalam Rangka Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*”, Anggit Grahito Wicaksono dkk. Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, hasil belajar saintifik masih rendah karena proses pembelajaran masih menggunakan buku teks dan media yang sangat tradisional dan tidak memiliki inovasi baru. Kemudian munculah media pembelajaran.¹² Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan letak perbedaannya yaitu pada variabel penelitian terdahulu mengembangkan media komik digital pada pembelajaran IPA dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi

¹¹ Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (September 13, 2017): 171, <https://doi.org/10.30870/JPSD.V3I2.2138>.

¹² Anggit Grahito Wicaksono, Jumanto Jumanto, and Oka Irmade, “Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (December 1, 2020): 215–26, <https://doi.org/10.25273/PE.V10I2.6384>.

subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Hemat Energi” oleh Mawan Akhir dkk menjelaskan temuan penelitian ini bahwa penggunaan media kartun story maker dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada tema bahan selalu menghemat energi dengan signifikan pada sampel uji berpasangan sebesar 0,000 dan nilai korelasi sebesar 0,766. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memiliki dampak besar pada proses pembelajaran.¹³ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan letak perbedaannya yaitu pada variabel penelitian terdahulu mengembangkan komik digital (*Cartoon Story Maker*) pada pembelajaran tema selalu hemat energi dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Vasiikopoulou, dkk dalam artikelnya “*Pilot Use of Digital Educational Comics in Language Teaching*” menyajikan studi kasus tentang penggunaan komik digital dalam pengajaran. Hasil akhir dari studi kasus ini adalah untuk mempromosikan penguasaan keterampilan Bahasa siswa dan menerapkan imajinasi siswa untuk

¹³ Mawan Akhir Riwanto and Mey Prihandani Wulandari, “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi,” *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 2, no. 1 (February 7, 2019), <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>.

menjadi penulis cerita komik digital dengan menggunakan alat yang disebut comiclab.¹⁴ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan letak perbedaannya yaitu pada variabel, penelitian terdahulu mengembangkan komik digital untuk meningkatkan bahasa dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian Dewi Candra “*Meningkatkan Hasil Belajar Materi Multikultural Melalui Penerapan Media Komik Digital Pada Siswa Sekolah Dasar*”, terjadi peningkatan hasil belajar materi multikultural dari siklus I ke siklus II yang ditandai dengan pertama siklus nilai rata-rata hasil belajar 70 dengan klasikal 40 persen meningkat pada siklus II menjadi 85 dengan nilai klasikal 0. Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar materi multikultural siswa sekolah dasar.¹⁵ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan letak perbedaannya yaitu pada variabel independent penelitian terdahulu mengembangkan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar

¹⁴ M. Vassilikopoulou et al., “Pilot Use of Digital Educational Comics in Language Teaching,” *Educational Media International* 48, no. 2 (June 2011): 115–26, <https://doi.org/10.1080/09523987.2011.576522>.

¹⁵ Candra Dewi, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Multikultural Melalui Penerapan Media Komik Digital Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah* 0, no. 0 (October 19, 2021): 89–99, <http://conference.um.ac.id/index.php/ksdp2/article/view/1967>.

materi multikultural dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Komang Ayu Megantari dkk. menghasilkan temuan berupa 4,62 jawaban mahasiswa dari praktisi dan 4,95 jawaban mahasiswa dengan predikat sangat baik dalam pembelajarannya “*Pembelajaran Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*”. Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu serta mempermudah penyampaian materi pembelajaran oleh guru.¹⁶

Jatu Wahyu Wicaksono, dkk pada artikelnya “*Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning*” hasil penelitian yang didapatkan adalah sebesar 60% siswa menyukai mata pelajaran IPS apabila guru tersebut yang mengajar menggunakan media gambar, peta atau video. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis digital sangat diperlukan, terutama untuk mendukung pembelajaran konten Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta IPS yang cenderung abstrak.¹⁷ Adapun letak persamaan dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu dan penelitian saat ini sama-sama mengembangkan media komik digital sedangkan letak

¹⁶ Komang Ayu Megantari, I Gede Margunayasa, and I Gusti Ayu Tri Agustiana, “Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (May 18, 2021): 139–49, <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V9I1.34251>.

¹⁷ Jatu Wahyu Wicaksono, ; M Japar, and ; Erry Utomo, “Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning,” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 8, no. 4 (April 22, 2021): 532–37, <https://doi.org/10.18415/IJMMU.V8I4.2601>.

perbedaannya yaitu pada variabel independent penelitian terdahulu mengembangkan komik digital pada mata pelajaran IPS dan penelitian saat ini mengembangkan komik digital pada materi subtema 2 manusia dan lingkungannya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

E. Metode Penelitian

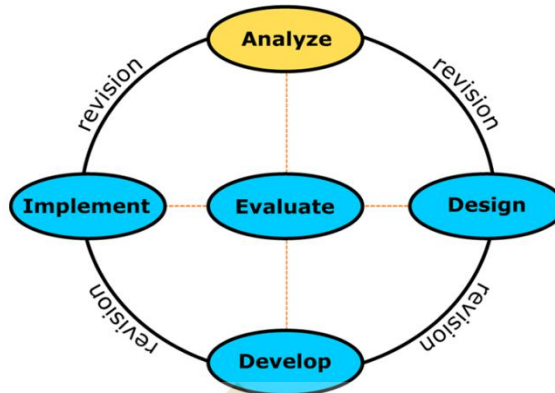
1. Pengertian Research and Development (R&D)

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yang berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran pada subtema 2 manusia dan lingkungannya. Metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.¹⁸ Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yaitu dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation*).¹⁹

Pengembangan media pembelajaran yang berupa komik digital berbasis untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada subtema 2 manusia dan lingkungannya. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan ini dapat dijelaskan dalam siklus berikut:

¹⁸ Hanafi Hanafi, "KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN | SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman," *Saintifikas Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017), <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2019).



Gambar 1 Skema Model ADDIE

2. Seting Penelitian

Seting penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tempat, subjek, objek dan waktu penelitian.

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Karangploso yang beralamat di Karangploso, Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Karangploso sebanyak 25 siswa.

3. Prosedur Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan yaitu mengacu pada model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Adapun tahapan proses pengembangan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam pengembangan adalah analisis yaitu untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran, pada tahapan ini peneliti menganalisis kedalam 2 tahapan yaitu:

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di SD Muhammadiyah Karangploso. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat melakukan penyesuaian isi materi dengan media komik digital yang akan dikembangkan.

2) Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan mengumpulkan permasalahan belajar yang dialami siswa, dan mencari tau media yang digunakan dalam pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan, tahap ini akan merancang desain pengembangan produk berdasarkan data analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah

1) Mengumpulkan Bahan Pendukung Aplikasi Komik Digital.

Dalam membuat produk untuk hasil pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti melakukan kegiatan meliputi mengumpulkan bahan pendukung untuk pengembangan komik digital. Bahan pendukung dalam produk tersebut berupa gambar tokoh, alur cerita, dan bahan pendukung lainnya.

2) Perencanaan Desain Produk dan Pembuatan Produk Komik Digital.

Peneliti mulai melakukan perancangan desain produk dengan menentukan konsep yang dibuat dan disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Rancangan desain produk yang telah dibuat dalam bentuk flowchart dan storyboard kemudian dirangkai menjadi kesatuan produk yang utuh.

3) Penyusunan Instrumen Penilaian Produk Komik Digital.

Penyusunan instrumen yang digunakan untuk penilaian produk berupa angket akan divalidasi oleh ahli materi, media, pembelajaran dan sasaran implementasi produk dari peneliti. Validasi instrumen penilaian produk tersebut kepada ahli instrument yang dilakukan oleh dosen ahli yaitu dosen pembimbing dan dosen lain yang kompeten dibidangnya.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran, kemudian dilakukan pengujian aplikasi yang dilakukan untuk menilai apakah rancangan produk berupa media komik digital berbasis layak digunakan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah menjalankan tahap sebelumnya, maka dapat diketahui sejauh mana kelemahan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila pada tahapan sebelumnya masih terdapat hal yang harus diperbaiki maka dilakukan perbaikan produk terlebih dahulu. Adapun tahapannya sebagai berikut:

1) Tahap Revisi

Revisi tahap II dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari para ahli setelah dilakukannya validasi dan operasional guna menghasilkan produk akhir yang akan diimplementasikan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan media komik digital yang dilakukan. Pada tahap ini akan diketahui kelayakan dan keberhasilan dalam mengembangkan sebuah media komik digital berbasis kepada peserta didik. Evaluasi yang dilakukan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan atau belum.

Selain itu pada tahap evaluasi diberikan angket kepada peserta didik, guru, dan ahli media maupun materi yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran.

4. Teknik Pengumpulan Data

Strategi pengumpulan data merupakan tahap paling awal dalam penelitian, dengan tujuan memperoleh data pada awalnya. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data untuk pembuatan media komik digital ini. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi media yang dibuat dan menentukan kemanjurannya. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai metode, antara lain:

a. Angket

Angket adalah suatu teknik pengumpulan data dengan teknik pemberian pertanyaan kepada responden untuk dijawab.²⁰ Angket diberikan bertujuan untuk mengumpulkan data dari hasil review para ahli media pembelajaran dan respon dari peserta didik setelah

²⁰ Sugiyono.

menggunakan media komik digital dengan menggunakan skala kelayakan media.

Dalam angket ini menggunakan *rating scale* (skala bertingkat) yaitu sebuah pernyataan yang diikuti dengan kolom-koloyang menunjukkan tingkatan-tingkatan yang menggunakan *chek-list* yang nantinya siswa akan membubuhkan tanda *check* (√) pada kolom yang sesuai. Teknik berupa pengumpulan data angket ini digunakan untuk mendapatkan data dari siswa mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital.

1) Angket Ahli Media

Angket ini diisi oleh ahli media yang digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan media komik digital. Adapun indikator dari media komik adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Indikator dan Pernyataan Angket Ahli Media

| No | Indikator Media Komik Digital | Pernyataan |
|----|-------------------------------|--|
| 1 | Aspek Tampilan Pada Layar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan tampilan penggunaan media pembelajaran subtema 2 manusia dan lingkungannya pada komik digital. 2. Penyajian media komik digital dilengkapi dengan gambar yang menarik dan inovatif. 3. Penyajian media komik digital mendukung siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. 4. Kepraktisan dalam pengemasan media komik digital. 5. Keruntutan alur antar pembelajaran 1 dengan pembelajaran selanjutnya. |
| 2 | Produk | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan ilustrasi gambar pada media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya. |

| | | |
|---|--------|---|
| | | <ol style="list-style-type: none"> 2. Kesesuaian ilustrasi dengan materi pada media komik digital subtema 2 manusia dan lingkungannya. 3. Kesesuaian kombinasi warna yang digunakan pada media komik digital. 4. Ketepatan penempatan teks, gambar dan bagan. 5. Ketepatan jarak penulisan antar bagian pada media komik digital. 6. Ketepatan batas tepi kertas dengan isi media komik digital. |
| 3 | Bahasa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan ukuran <i>font</i>, jenis huruf <i>font</i>, dan warna huruf <i>font</i> terhadap media komik digital. 2. Bahasa pada media komik digital dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. |

Berdasarkan tabel di atas terdapat 3 indikator untuk menilai media yang digunakan oleh ahli media dalam menilai media komik digital yang telah dikembangkan. Berdasarkan indikator tersebut kemudian disusun pernyataan yang sesuai. Indikator pertama aspek tampilan pada layar membahas tampilan-tampilan media komik berupa kepraktisan dalam pengemasan media komik, keruntutan alur antar pembelajaran. Indikator kedua yaitu produk membahas mengenai produk komik yang telah dikembangkan seperti kemenarikan ilustrasi gambar, kesesuaian kombinasi warna, ketepatan jarak penulisan. Indikator ketiga yaitu Bahasa yang di dalamnya meliputi jenis font, ukuran dan bahasa yang mudah dipahami.

2) Angket Ahli Materi

Angket ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan materi yang ada pada media komik digital.

Tabel 2 Indikator dan Pernyataan Angket Ahli Materi

| No | Indikator | Pernyataan |
|----|-----------------------|--|
| 1 | Aspek Isi Komik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti. 2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar subtema 2 Manusia dan Lingkungannya. 3. Keruntutan isi materi pada komik digital sesuai dengan materi Subtema 2 Manusia dan Lingkungan. 4. Isi materi pada komik digital sesuai dengan teori dan konsep. 5. Ketersampaian isi materi pada komik digital. 6. Materi pada komik digital Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Mudah dipahami. |
| 2 | Aspek Penyajian Komik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan judul media pembelajaran sesuai dengan isi materi media pembelajaran tentang Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya kelas V. 2. Materi pada komik disusun secara rapi sesuai dengan materi Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya. |
| 3 | Bahasa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penulisan kalimat pada komik digital sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia. 2. Bahasa yang digunakan komunikatif. |

Tabel di atas terdapat 3 indikator untuk menilai materi yang digunakan oleh ahli materi dalam menilai media komik digital yang telah dikembangkan. Berdasarkan indikator tersebut kemudian disusun pernyataan yang sesuai. Indikator *pertama* aspek isi komik membahas kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator yang dikembangkan. Indikator kedua yaitu aspek penyajian komik

membahas mengenai pemilihan judul media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Indikator ketiga yaitu Bahasa yang di dalamnya meliputi penulisan kalimat pada komik sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia dan bahasa yang digunakan komunikatif

3) Angket Respon Guru

Angket ini diisi oleh ahli guru kelas yang digunakan untuk memperoleh data tentang kesesuaian media yang dikembangkan dengan kemampuan siswa.

Tabel 3 Indikator dan Pernyataan Angket Respon Guru

| No | Indikator | Pernyataan |
|----|-----------------|--|
| 1 | Aspek Isi Komik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media komik digital dengan KD 2. Kesesuaian media komik digital dengan Indikator 3. Kesesuaian media Komik digital dengan tujuan pembelajaran. 4. Kesesuaian materi dengan KD 5. Kesesuaian materi dengan indikator 6. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 7. Keruntutan materi yang dibuat 8. Kesesuaian gambar pada media 9. Kesesuaian dengan tahap perkembangan siswa |

Tabel di atas terdapat 1 indikator yang digunakan oleh guru dalam menilai media komik digital yang telah dikembangkan. Berdasarkan indikator tersebut kemudian disusun pernyataan yang sesuai. Indikator *pertama* aspek isi komik membahas kesesuaian media dan materi terhadap kompetensi dasar, indikator, tujuan [embelajaran yang dikembangkan.

4) Angket Minat Belajar Siswa

Angket ini diisi oleh siswa kelas Va SD Muhammadiyah Karangploso guna memperoleh data tentang seberapa besar minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital. Berikut merupakan indikator dari minat belajar.

Tabel 4 Indikator dan Pernyataan Angket Minat Belajar Siswa

| No | Indikator | Pernyataan |
|----|--|--|
| 1. | Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran | <ol style="list-style-type: none">1. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya senang.2. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya merasa bosan |
| 2 | Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran | <ol style="list-style-type: none">1. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya konsentrasi dalam belajar.2. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya mencatat materi yang dijelaskan oleh guru.3. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya mengganggu teman Ketika pembelajaran berlangsung. |
| 3 | Adanya kemauan untuk belajar | <ol style="list-style-type: none">1. Dengan belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya tidak bertanya tentang materi yang tidak dipahami.2. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung.3. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya semangat menjawab pertanyaan dari guru. |

| | | |
|---|--|--|
| 4 | Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya mengulang pembelajaran di rumah. 2. Belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya membuat saya tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) |
|---|--|--|

Tabel 5 Indikator dan Pernyataan Angket Postest Minat Belajar Siswa

| No | Indikator | Pernyataan |
|----|--|--|
| 1. | Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar dengan menggunakan komik digital membuat saya senang. 2. Belajar menggunakan media komik digital membuat saya merasa bosan. |
| 2 | Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar dengan menggunakan media komik digital membuat saya konsentrasi dalam belajar. 2. Belajar dengan menggunakan komik digital membuat saya mencatat materi yang dijelaskan oleh guru. 3. Belajar menggunakan media komik digital membuat saya mengganggu teman ketika pembelajaran berlangsung. |
| 3 | Adanya kemauan untuk belajar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menggunakan media komik digital membuat saya tidak bertanya tentang materi yang tidak dipahami. 2. Belajar menggunakan media komik digital membuat saya bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. 3. Belajar menggunakan media komik digital membuat saya semangat menjawab pertanyaan dari guru. |
| 4 | Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar menggunakan media komik digital membuat saya mengulang pembelajaran di rumah. 2. Belajar menggunakan media komik digital membuat saya tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR). |

b. Soal/Tes

Tes yaitu sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.²¹ Pengumpulan data berupa soal/tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital. Soal tes yang digunakan sebanyak 20 soal yang berupa pilihan ganda yang akan disebarakan keseluruh siswa kelas Va SD Muhammadiyah Karangploso, sehingga diharapkan dengan pemberian soal data yang akan diperoleh akurat. Kisi-kisi soal dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 160.

5. Validasi Produk

Validasi produk adalah serangkaian tindakan proses yang dapat digunakan untuk mengevaluasi suatu desain produk dengan menghadirkan banyak ahli yang berpengetahuan luas dalam mengevaluasi produk baru sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk baru tersebut.²² Uji coba produk dilakukan dalam rangka penyempurnaan media komik digital yang dihasilkan. Pengujian produk terdiri dari tiga tahap, yaitu:

a. Uji Ahli Media

Uji ahli media yaitu kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap penyajian media. Uji ahli media yang dipilih adalah orang yang ahli dalam bidang teknologi yakni bagian animasi.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

²² Sugiono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).

b. Uji Ahli Materi

Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang ahli dan kompeten dalam bidang pembelajaran tematik.

c. Uji Validasi Pembelajaran

Uji validasi pembelajaran dilakukan oleh ahli pembelajaran yang nantinya memberikan penilaian, masukan, komentar dan saran.

6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpul data juga merupakan peralatan atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih sederhana dan lebih metodis sehingga dapat diolah dengan mudah.²³ Akibatnya, instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data dan informasi. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli mencakup serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh pandangan ahli materi dan media. Tujuannya untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari relevansi informasi, susunan materi, penilaian soal, kesesuaian bahasa media, dan tampilan.

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

7. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisa data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari tenaga ahli media, ahli materi dan subjek uji lapangan guru kelas berupa tanggapan, masukan dan saran sebagai pertimbangan untuk memperbaiki produk komik digital serta melihat minat belajar siswa.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil dari uji kelayakan produk komik digital yang diperoleh dari angket penilaian dan pengukuran efektifitas produk dengan penerapan model desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Desain*.

a. Analisis Kelayakan Produk

Analisis data terhadap tingkat kelayakan media komik digital dilakukan dengan melakukan analisa data angket ahli dan subjek uji lapangan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penilaian dengan skor jawaban 1 sampai dengan 4 dan menggunakan angket tertutup. Untuk menganalisa data tentang kelayakan media komik digital ini dilakukan dengan menggunakan skala likert. Skala likert merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang guru atau kelompok rang tentang fenomena sosial. Tabel skala penilaian dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6 Skala Penilaian

| Kategori | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Cukup | 2 |
| Kurang | 1 |

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dibuat dalam bentuk checklist pada saat pengisiannya. Skor yang telah didapat melalui penilaian uji kelayakan menggunakan angket dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.²⁴

b. Analisis Efektivitas Produk

Tingkat efektivitas produk digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan dengan penerapan model desain eksperimen *One Grup Pretest-Posttest Design* yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.²⁵ Langkah penelitian *One Grup Pretest-Pottest Design* yaitu: 1) pelaksanaan *pretest* untuk mengukur variabel terikat, 2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen, 3) pelaksanaan *posttest* untuk mengukur hasil atau dampak perlakuan ditentukan variabel terikat. dengan hal ini dapat dikatakan bahwa dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Berikut design rancangannya *One Grup Pretest-Posttest Design*:

²⁴ Sugiyono, *Penilaian Hasil Belajar Siswa* (Bandung: Alfabeta, 2012).

²⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia, 2013).

Tabel 7 One Group Pretest-Posttest

| | | |
|----|---|----|
| Q1 | X | Q2 |
|----|---|----|

Keterangan:

Q1 : Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

Q2 : Nilai Posttest (Setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Untuk menjawab tujuan penelitian, maka data yang telah dikumpulkan dan ditafsirkan berdasarkan dengan desain penelitian. Dikarenakan data dalam bentuk numerik maka analisis statistic diterapkan. Peneliti memberikan tes sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital dan memberikan tes kedua setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Untuk menentukan hasil persentase maka dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

Skor Perolehan = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator (Para Ahli)

Skor Maksimal = Jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = Bilangan Konstanta.²⁶

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

Setelah data dianalisis maka akan dicocokkan dengan skala likert yang akan digunakan untuk mengukur persepsi seseorang atau kelompok.²⁷ Berikut kriteria penilaiannya:

Tabel 8 Skala Likert

| Persentase | Tingkat Kelayakan |
|------------|--------------------------------|
| 80-100 | Layak / Tidak Revisi |
| 60-79 | Cukup Layak / Tidak Revisi |
| 40-59 | Kurang Layak / Revisi Sebagian |
| 0-36 | Tidak Layak/ Revisi |

Berdasarkan kriteria di atas, komik digital dinyatakan layak apabila jika memenuhi kriteria skor 80-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, guru dan siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar subtema 2 manusia dan lingkungannya, maka akan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar peserta didik. Analisis hasil tes belajar akan menggunakan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan tes akhir (postest), yang kemudian akan dianalisis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara proses pembelajaran menggunakan pembelajaran biasa atau proses pembelajaran menggunakan media komik digital yang telah dikembangkan. Kemudian dilakukan uji t untuk mengetahui hasil belajar dan mengetahui perbedaan nilai pretest dan postest dengan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 22*.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berbentuk sebaran normal atau tidak. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS Versi 22 untuk menghitung normalitas data dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada output tabel One-Sample *Shapiro-Wilk* test pada nilai Asymp.Sig (2-Tailed). Data normal jika $\text{sig} > \alpha$, untuk taraf signifikan (α) 5%. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut: “jika signifikansi lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal”.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji ANOVA (*Analysis of Variance*) yang dilakukan pada skor pretest dan posttest dengan ketentuan “Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian data dua atau lebih adalah sama atau homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka varian data dua atau lebih tidak sama atau tidak homogen.

3. Uji Paired Sampel t Test

Pengujian hipotesis terhadap data hasil One Grup Pretest-Posttest Design menggunakan uji t berpasangan (*Two Paired Sample Test*) guna mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan yang saling berpasangan pada program SPSS versi 22. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji komparasi antara dua variable yang berbeda sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran hasil belajar siswa sebelum

menggunakan media komik digital dan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media komik digital. Sebelum dilakukannya uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan perumusan hipotesis. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat perbedaan hasil belajar melalui media komik digital)
2. $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat perbedaan hasil belajar melalui media komik digital)

Keterangan: μ_1 = Hasil sebelum perlakuan (pretest) μ_2 = Hasil sesudah perlakuan (posttest) Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 5\%$. Jika nilai $\text{sig.} > 0.05$ maka H_0 diterima (Tidak terdapat perbedaan hasil belajar melalui media komik digital). Jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak (Terdapat perbedaan hasil belajar melalui media komik digital)

9. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan kepada para pembaca dalam memahami isi dari tesis ini maka sistematika pembahasan yang telah disusun dan terdiri dari tiga bagian penting, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir penelitian.

1. Bagian Awal

Bagian awal dari penelitian ini merupakan halaman formalitas yang terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan bebas plagiasi, surat pernyataan berhijab, nota dinas pembimbing, pedoman transliterasi arab latin, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama

Bagian utama merupakan bagian paling penting dalam penelitian yang menggambarkan perjalanan penelitian dari awal sampai akhir penelitian dan terdiri dari bab I sampai bab V yakni:

a) BAB I

Bab pertama pendahuluan, pada bab I merupakan langkah awal yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, hipotesis penelitian, metode penelitian dan yang terakhir adalah sistematika pembahasan.

b) BAB II

Adapun pada bab II dijelaskan mengenai kerangka teoritik yang berisi tentang media komik digital, minat belajar dan hasil belajar siswa.

c) BAB III

Pada bab III dijelaskan tentang prosedur pengembangan media komik digital dengan menggunakan model ADDIE.

d) BAB IV

Pada bab IV telah dijelaskan tentang pengaruh penerapan model pembelajaran menggunakan media komik digital terhadap minat dan hasil belajar siswa dan juga hasil data temuan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu melihat nilai pretest dan posttest siswa.

e) BAB V

Pada bab V yaitu penutup, pada bab ini berisi dua sub, kesimpulan dan saran. Pada sub kesimpulan berisi

tentang hasil dan jawaban dari rumusan masalah yang telah diteliti. Pada sub saran berisi tentang saran- saran yang dapat diajukan untuk kegiatan penelitian yang telah dilakukan khususnya pada pengaruh media komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar yang telah di uji cobakan, sehingga dari saran tersebut menjadi sumbangsih untuk meningkatkan kegiatan penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisi daftar pustaka berupa referensi yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam menyusun tesis dilanjutkan dengan dokumentasi, dan lampiran- lampiran yang dapat mendukung hasil penelitian.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik digital yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media komik digital dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, dengan langkah-langkah antara lain: 1) *Analysis* yaitu untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media komik digital dan dipilihlah materi subtema 2 manusia dan lingkungannya, 2) *Design* tahap perencanaan merupakan kegiatan perencanaan produk komik digital sesuai dengan kebutuhan siswa setelah dilakukan proses analisis, 3) *Development* atau pengembangan merupakan kegiatan mengembangkan media komik digital setelah dilakukannya rancangan awal dan menyempurnakan media komik digital setelah adanya masukan dan saran dari para ahli media, materi dan respon guru, 4) *Implementation* tahapan ini berisi penerapan dari pengembangan produk komik digital kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah Karangploso, 5) *Evaluation* merupakan tahapan akhir dari pengembangan media komik digital berupa evaluasi akhir atau penilaian terhadap minat dan hasil belajar siswa.
2. Kelayakan media komik digital dilakukan validasi produk oleh tenaga ahli antara lain: validasi ahli media dengan hasil 93% pada kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli materi dengan hasil 88% dengan kategori “Sangat Layak”, serta validasi ahli guru

dengan hasil 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Karakteristik media komik digital memiliki kelebihan berupa alur cerita yang terintegrasi dengan unsur agama Islam, tokoh dan karakteristik yang dikembangkan dengan berbusana sopan. Karakter lainnya spasi pada penulisan komik digital 1,15 serta komik digital juga tidak memakan memori penyimpanan di handphone karna diakses langsung menggunakan web yang disediakan. Kekurangan media komik digital adalah tidak dapat diakses apabila tidak memiliki koneksi internet.

3. Media komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, hal ini diperoleh berdasarkan uji hipotesis paired sample t-test dengan hasil pada minat dan hasil belajar diperoleh *Sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Minat belajar siswa pretest dengan nilai rata-rata sebesar 22,68 meningkat pada hasil minat belajar posttest dengan nilai rata-rata 34,84. Hasil belajar siswa pretest dengan nilai rata-rata sebesar 61 meningkat pada hasil belajar posttest dengan nilai rata-rata 74,60.

B. Saran

Terdapat beberapa saran terkait pengembangan media komik digital setelah dilaksanakannya penelitian sebagai berikut:

1. Media komik digital yang telah dikembangkan telah terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sehingga dapat ditunjang dengan fasilitas yang lebih bagus sehingga pembelajaran dan penggunaan media komik digital lebih optimal.
2. Media komik digital diharapkan tidak hanya berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran tematik, namun juga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat yang tinggi dalam diri siswa untuk belajar sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan membuat siswa lebih mandiri lagi.

3. Untuk penelitian lebih lanjut dapat menggunakan media komik digital lainnya yang dikembangkan dengan lebih kreatif dan inovatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, Santy, and Andi Prastowo. "Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 22, no. 1 (February 23, 2022): 41. <https://doi.org/10.30651/DIDAKTIS.V22I1.11089>.
- Ainin, Moh. "PENELITIAN PENGEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARABI." *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 7, no. 2 (November 5, 2013). <https://doi.org/10.19105/OJBS.V7I2.449>.
- Ali, Muhammad, and Muhammad Asrori. *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Ayu, Sri, Cahya Pinatih, and Ngr Semara Putra. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Muatan IPA." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (March 15, 2021): 115–21. <https://doi.org/10.23887/JPPP.V5I1.32279>.
- . "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Muatan IPA." *Jurnal Penelitian Dan*

Pengembangan Pendidikan 5, no. 1 (March 15, 2021): 115–21.
<https://doi.org/10.23887/JPPP.V5I1.32279>.

Bahidju, Roni Hariyanto. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Demonstrasi*. Malang: CV Multimedia Edukasi, 2020.

Budiyono, Budiyono. “Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (July 4, 2020): 300–309.
<https://doi.org/10.33394/JK.V6I2.2475>.

Darmadi. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.

Dewi, Candra. “Peningkatan Hasil Belajar Materi Multikultural Melalui Penerapan Media Komik Digital Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah* 0, no. 0 (October 19, 2021): 89–99.
<http://conference.um.ac.id/index.php/ksdp2/article/view/1967>.

Djali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Fatonah, Siti. “Menumbuhkan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence) Anak Dengan Mengenal Gaya Belajarnya Dalam Pembelajaran Ipa SD.” *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 1, no. 2 (2009). <https://doi.org/10.14421/AL-BIDAYAH.V1I2.61>.

Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. “HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PORIS GAGA 05 KOTA

TANGERANG .” *JPSD(Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 1 (2017): 48–53. <https://core.ac.uk/download/pdf/295348584.pdf>.

Gumelar, MS. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks, 2011.

Hamalik. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003.

Hanafi, Hanafi. “KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN | SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman.” *Saintifikas Islamica : Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017). <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>.

Handayani, Puji, and Henny Dewi Koeswanti. “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (April 1, 2020): 396–401. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I2.365>.

Hidayah, Yuliana Faridatul, Siswandari Siswandari, and Sudyanto Sudyanto. “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL AKUNTANSI PADA MATERI MENYUSUN LAPORAN REKONSILIASI BANK UNTUK SISWA SMK.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (December 22, 2017): 239–50. <https://doi.org/10.24832/JPNK.V2I2.588>.

HR. Muslim. *Hadist Arba'in*, 2699.

Jainuri, M. *Pengantar Aplikasi Komputer (SPSS)*. Hira Institute, 2019.

Khairina, Rizki Mutia, Alfiati Syafrina, and syarifah Habibah. “HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR DENGAN HASIL

BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA PADA KELAS V SD NEGERI GAROT GEUCEU ACEH BESAR.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (August 28, 2017): 61–77. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/4396>.

Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.

Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2016.

Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

Megantari, Komang Ayu, I Gede Margunayasa, and I Gusti Ayu Tri Agustiana. “Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 1 (May 18, 2021): 139–49. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V9I1.34251>.

Mohamad, Miftah. “Pembelajaran, Inovasi Model.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (2018): 27–35.

Mubaidilla, Irfa'i Alfian. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV SD/MI.” Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim, 2019. <http://etheses.uin-malang.ac.id/14301/>.

Muhammad, Firza, Alaydrus Stai, and Badrus Sholeh Kediri. “KOMIK ISLAMIS (KOLAMI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA BAGI ANAK JALANAN.” *Al-Hikmah: Jurnal*

Kependidikan Dan Syariah 6, no. 2 (January 19, 2019): 51–56.
<http://jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/72>.

Musdalifah, Musdalifah. “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang.” Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim, 2019. <http://etheses.uin-malang.ac.id/14625/>.

Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (September 12, 2021): 3928–39. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1475>.

Nasrullah, Rulli, and Novita Intan Sari. “Komik Sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam Dalam Komik ‘Si Bujang.’” *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies* 6, no. 1 (November 29, 2012): 24–40. <https://doi.org/10.15575/IDAJHS.V6I1.325>.

Nurhasanah, Siti, and A Sobandi. “MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 1, no. 1 (August 18, 2016): 128–35. <https://doi.org/10.17509/JPM.V1I1.3264>.

Nurrita, Teni. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171–210. <https://doi.org/10.33511/MISYKAT.V3N1.171>.

Pritandhari, Meyta. “PENERAPAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH MANAJEMEN KEUANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO.” *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 4, no. 2 (December 10, 2016): 1–7. <https://doi.org/10.24127/JA.V4I2.631>.

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia, 2013.

Puspito, Winu Galih, Anam Sutopo, and Anatri Dessty. “Analisis Kesesuaian Buku Tematik Sekolah Dasar Dengan Kurikulum 2013.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (December 23, 2022): 354–63. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I1.1911>.

Putra, Aan, and Ines Feltia Milenia. “Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika.” *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* 3, no. 1 (January 30, 2021): 30–43. <https://doi.org/10.33365/JM.V3I1.951>.

Putu Ayu Widyaningsih, Ni, and Ni Nyoman Ganing. “Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (April 6, 2021): 90–100. <https://doi.org/10.23887/JP2.V4I1.32534>.

Rachmawati, Andini Dwi, Baiduri Baiduri, and Moh. Mahfud Effendi. “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN WEB DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (September 29,

- 2020): 540–50. <https://doi.org/10.24127/AJPM.V9I3.3014>.
- Riau, Guru-Guru Cendana. *Mari Men-Jadi Guru*. Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI, 2019.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ.” *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)* 2, no. 1 (February 7, 2019). <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>.
- Saifuddin. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media, 2013.
- Sirait, Erlando Doni. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (April 30, 2016). <https://doi.org/10.30998/FORMATIF.V6I1.750>.
- Slameto. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Penilaian Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Alfabeta, 2012.

- Sukmanasa, Elly, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (September 13, 2017): 171. <https://doi.org/10.30870/JPSD.V3I2.2138>.
- Sunami, Mayang Ayu, and Aslam. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 1, 2021): 1940–45. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1129>.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Vassilikopoulou, M., S. Retalisa, M. Nezi, and M. Boloudakis. "Pilot Use of Digital Educational Comics in Language Teaching." *Educational Media International* 48, no. 2 (June 2011): 115–26. <https://doi.org/10.1080/09523987.2011.576522>.
- Wahid, Abdul. "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>.
- Wicaksono, Anggit Grahito, Jumanto Jumanto, and Oka Irmade. "Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (December

1, 2020): 215–26. <https://doi.org/10.25273/PE.V10I2.6384>.

Wicaksono, Jatu Wahyu, ; M Japar, and ; Erry Utomo. “Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning.” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 8, no. 4 (April 22, 2021): 532–37. <https://doi.org/10.18415/IJMMU.V8I4.2601>.

Wulandari Suparman, Ira, Marlina Eliyanti, Eli Hermawati, and Universitas Kuningan. “PENGARUH PENYAJIAN MATERI DALAM BENTUK MEDIA KOMIK TERHADAP MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR.” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (May 30, 2020). <https://doi.org/10.25134/PEDAGOGI.V7I1.2860>.

Yuliatin Riski, Widya, Devi Indah Fitriyani, and Ira Nofita Sari. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL PADA MATERI GERAK.” *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (November 23, 2020): 97–104. <https://doi.org/10.31932/VE.V11I2.829>.

Zaniyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2017.