

**PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA
FOCUSKY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

TESIS



Oleh:

SITI FATIMAH

NIM : 21204081016

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Fatimah, S.Pd

NIM : 21204081016

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

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

Yogyakarta, Maret 2023

Saya yang menyatakan,



Siti Fatimah, S.Pd

NIM. 21204081016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Fatimah, S.Pd

NIM 21204081016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak Ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2023

Saya yang menyatakan,



Siti Fatimah, S.Pd

NIM. 21204081016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Fatimah, S.Pd
NIM : 21204081016
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

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

Yogyakarta, Maret 2023
Saya yang menyatakan,



Siti Fatimah, S.Pd
NIM. 21204081016

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: “PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA *FOCUSKY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR”.

Yang ditulis oleh:

Nama : Siti Fatimah, S.Pd
NIM : 21204081016
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

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

Wassalamu 'alaikum, wr.wb

Yogyakarta, Maret 2023
Pembimbing,

Dr. Siti Fatimah, M.Pd
NIP. 196307051993032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1086/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA FOCUSKY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI FATIMAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081016
Telah diujikan pada : Selasa, 18 April 2023
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: 64680a254d6f5



Penguji I
Dr. Sedyo Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6468087e8be9b



Penguji II
Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si.
SIGNED

Valid ID: 646711bc498b2



Yogyakarta, 18 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 64680b5168bc5

HALAMAN MOTTO

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

(QS. Al-Mujadalah:11)¹



¹ *Alqur'an Al Mujadalah Ayat 11, Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Al-Qur'an, 2013).

PERSEMBAHAN

Tesis Ini di Persembahkan Kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

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 dikembangkan | Tidak dikembangkan |
| ب | ba' | B | be |
| ت | ta' | T | te |
| ث | śa' | ś | es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | je |
| ح | Ha | Ḥ | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | Kh | ka dan ha |
| د | Dal | D | de |
| ذ | Żal | Ż | zet (dengantitik di atas) |
| ر | ra' | R | er |
| ز | Zai | Z | zet |
| س | Sin | S | es |
| ش | syin | Sy | esdan ye |
| ص | Şad | Ş | es (dengan titik di bawah) |
| ض | Dad | D | de (dengan titik di bawah) |
| ط | Ṭa | T | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | za' | Ẓ | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | 'ain | ' | koma terbalik di atas |
| 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 | waw | w | w |
| هـ | ha' | h | ha |
| ء | hamzah | ' | apostrof |
| ي | ya | y | ye |

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah Ditulis Rangkap

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

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

| | | |
|------|---------|---------------|
| هبة | Ditulis | <i>Hibbah</i> |
| جزية | Ditulis | <i>Jizyah</i> |

(Ketentuan ini tidak diberlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap kedalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya). Bila diikuti kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

2. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat fathah, kasrah, dan dammah ditulis t

| | | |
|------------|---------|---------------|
| زكاة الفطر | Ditulis | Zaka' ulfitri |
|------------|---------|---------------|

D. Vokal Pendek

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

E. Vokal Panjang

| | | |
|-------------------------|---------|------------------------------|
| fathah + alif جاهلية | Ditulis | <i>ā</i> <i>jahiliyah</i> |
|-------------------------|---------|------------------------------|

| | | |
|---------------------------|---------|--------------------------|
| fathah + ya' mati يسعى | Ditulis | <i>ā</i> <i>yas'ā</i> |
| kasrah + ya' mati كريم | Ditulis | <i>ī</i> <i>karīm</i> |
| dammah + wawumati فروض | Ditulis | <i>ū</i> <i>furūd</i> |

F. Vocal Rangkap

| | | |
|----------------------------|---------|------------------------------|
| fathah + ya' mati بينكم | Ditulis | <i>Ai</i> <i>Bainakum</i> |
| fathah + wawumati قول | Ditulis | <i>Au</i> <i>Qaulun</i> |

G. Vocal Pendek Yang Berurutan Dalam Satu Kata Dipisah 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

1. Bila diikuti huruf Qamariyah

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

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf L (el) nya.

| | | |
|-----------|---------|----------------------|
| ذو الفروض | Ditulis | <i>awīal-furūd</i> |
| اهل السنة | Ditulis | <i>ahl as-sunnah</i> |

I. Penelitian Kata-Kata Dalam Rangkaian Kalimat

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

ABSTRAK

SITI FATIMAH, NIM. 21204081016. Pengembangan Komik Berbasis Multimedia *Focusky* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023.

Belum adanya perasaan senang siswa terhadap pelajaran IPA, adanya rasa terpaksa untuk belajar, kurangnya perhatian siswa terhadap pengamatan pada objek tertentu, ketidaktertarikan siswa, dalam hal ini keadaan siswa belum memiliki daya dorong untuk tertarik terhadap kegiatan belajar IPA, dan kurangnya keterlibatan siswa seperti aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Penelitian ini mengembangkan komik berbasis multimedia *focusky* bertujuan untuk: (1). Mengembangkan media komik berbasis multimedia *focusky*, (2). Memperoleh komik berbasis multimedia *focusky* yang layak dan (3). Memperoleh komik berbasis multimedia *focusky* yang efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan RnD model *Robert Maribe Branch* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan one group pretest-posttest. Subjek penelitian 20 siswa kelas V SD Al-Qur'an. Teknik pengumpulan data terdiri dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, dan uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 23 for windows.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: telah dihasilkan sebuah komik berbasis multimedia *focusky* dengan model pengembangan ADDIE yaitu: *Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada pelajaran IPA subtema bagaimana tubuh mengolah makanan siswa kelas V SD Al-Qur'an sebagai kebutuhan awal dalam mengembangkan komik berbasis multimedia *focusky*. Tahap *desain* dilakukan untuk merancang desain konsep awal komik yang meliputi, peta konsep, kerangka komik, tampilan komik, pemilihan tokoh *spongebob* dan pak tani penataan gambar, ukuran teks serta materi bagaimana tubuh mengolah makanan. Selanjutnya pada tahap *development*, pada tahapan ini mulai mengembangkan rancangan komik IPA yang sudah disiapkan untuk divalidasi oleh ahli media. Tahap *implementasi* pada tahapan ini yaitu penerapan dari komik IPA berbasis multimedia *focusky* kemudian diuji cobakan pada siswa SD Al-Qur'an dalam proses pembelajaran. Tahap *evaluasi*, pada tahap ini, revisi serta perbaikan terhadap media komik berbasis multimedia *focusky* dilakukan berdasarkan masukan serta saran-saran yang didapatkan pada hasil uji coba lapangan. 2). Telah diperoleh komik berbasis multimedia *focusky* berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta penilaian dari teman sejawat dengan persentase keidealan sebesar 88%, 90%, 86% dan 86%, yang dikategorikan "sangat layak" dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. 3). Telah berhasil dikembangkan komik berbasis multimedia *focusky* pada materi IPA subtema bagaimana tubuh mengolah makanan dari hasil penelitian melalui uji *paired sampel t-test* dengan hasil pada minat belajar siswa diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$

dengan nilai rata-rata pretest sebesar 53.30 meningkat pada hasil minat belajar posttest dengan nilai rata-rata 78,60.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Komik, Multimedia Focusky, Meningkatkan Minat Belajar.*



ABSTRACT

SITI FATIMAH. NIM 21204081016. *Development of Focusky Multimedia-Based Comic Media to Increase Students' Learning Interest in Science Subject Class V Elementary School. Thesis of Master of Education Study Program at Madrasah Ibtidaiyah. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta. 2023.*

This research was motivated by difficulties in understanding the basic concepts of natural science in the matter of how the body processes food. In learning science in class V, SD Al-Qur'an is still dominated by the lecture method. The learning process also does not use a variety of learning media and still uses teaching materials that focus on module books only so that the implementation of learning has not been able to increase the enthusiasm and interest in learning students in learning. This is shown by more than 40% of fifth grade students getting daily tests under the KKM (75). This research develops focusky multimedia-based comics aiming to: (1). Developing focusky multimedia-based comic media, (2). Knowing the feasibility of focusky multimedia-based comics and (3). To find out whether focusky multimedia-based comics are effective in increasing the learning interest of fifth grade elementary school students.

The research method used is the RnD development or (Research and Development) model of Robert Maribe Brach using the ADDIE development model. The steps are Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The analysis stage was carried out to find out the problems faced in science lessons, the sub-theme of how the body processes food for fifth grade students of SD Al-Qur'an as an initial requirement in developing focusky multimedia-based comics. The design stage was carried out to design the initial concept design of the comic which included concept maps, comic outline, comic appearance, selection of Spongebob and Pak Tani characters, image arrangement, text size and material for how the body processes food. Furthermore, at the development stage, at this stage the design of science comics has been prepared to be validated by media experts. The implementation stage at this stage is the application of science comics based on multimedia focusky then being tested on Al-Qur'an elementary students in the learning process. The evaluation stage, at this stage, revisions and improvements to focusky multimedia-based comic media were carried out based on input and suggestions obtained from the results of field trials. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation and questionnaires. Qualitative data analysis was carried out by processing data obtained by validation questionnaires from media experts, material experts, linguists and peer assessments. While the quantitative data were processed by analyzing the pre-requisite normality test and paired sample t-test. The quality and feasibility of developing comics based on multimedia focusky were obtained from the assessment of media experts, material experts, linguists and colleagues' assessments with ideal percentages of 88%, 90%, 86% and 86%, which were categorized as "very feasible" and could be implemented in learning. After analyzing the data obtained, it was

successful in developing multimedia-based comics focusing on natural science material, sub-theme of how the body processes food. Based on the results of the research using paired sample t-test, the results on student interest in learning obtained a Sig. (2 tailed) of $0.000 < 0.05$ with an average pretest score of 53.30 increasing the results of the posttest learning interest with an average value of 78,60.

Keywords: *Development of Comic Media, Focusky Multimedia, Increasing Interest in Learning.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ

وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ

Segala puji syukur peneliti panjatkan pada Allah SWT dengan mengucapkan “*Alhamdulillah*”, yang telah memberikan nikmat yang tak terhingga, kesehatan, keilmuan dan kesempatan kepada peneliti untuk menyusun tesis ini. Tesis yang berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Multimedia *Focusky* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar” disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Selama penulisan tesis ini, peneliti banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan peneliti. Namun berkat bimbingan, do‘a dari orangtua dan arahan dari dosen pembimbing, bantuan serta motivasi dari teman-teman, tesis ini dapat diselesaikan. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimah 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 jajarannya.

3. Dr. Hj. Siti Fatonah, M.Pd selaku pembimbing dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Prodi dan Pembimbing Akademik di Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Segenap Dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Hesty Winingsih, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SD Al-Qur'an.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayah Maryanto dan Ibu Rusmiati yang selalu memberikan support baik berupa materi maupun doa dan motivasi sehingga peneliti bisa menyelesaikan penulisan ini.
8. Adikku Adi Saputra yang selalu memberi warna disetiap harinya dengan candaan-candaan lucunya dan kasih sayang serta semangat dalam meraih cita-cita yang dicapai. Dan teruntuk Nenekku Wasinah yang selalu aku reportkan dalam setiap doa, tak lupa pula kepada keluarga besarku yang telah memberikan semangat dan dorongan berjuang untuk menyelesaikan penulisan ini.
9. Sahabatku tersayang Ismy Rahmadani, S.Pd, Ida Farida, S.Pd, Erna yunia Verli, A.Md.Par, Sanggra Bimo, A.Md.Pel, Kakakku Prada Khotib dan tak terlupakan kepada sahabat-sahabatku yang tidak bisa disebutkan satu-

persatu yang selalu memberi semangat dalam menjalani masa perkuliahan bersama dari awal hingga saat ini dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.

10. Teman-teman Magister PGMI Angkatan 2021 yang telah menjadi keluarga dan teman diskusi selama penulis menempuh studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

11. Para dosen Universitas Ma'arif Lampung yang selalu memberikan semangat dan suportnya dalam menyelesaikan penulisan ini.

Akhir kata, semoga dengan terselesaikannya tesis ini mampu menambah khasanah dan keilmuan dalam dunia pendidikan. Karena peneliti menyadari adanya kekurangan dan kekhilafan dalam penulisan tesis ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat peneliti butuhkan demi menjaga dan memperbaiki tesis ini lebih baik lagi.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Maret 2023

Peneliti



Siti Fatimah

NIM. 21204081016

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| SURAT PERNYATAAN BERHIJAB | iii |
| SURAT BEBAS PLAGIASI | iv |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | v |
| HALAMAN PENGESAHAN | vi |
| MOTTO | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN | vi |
| ABSTRAK | x |
| ABSTRACT | xii |
| KATA PENGANTAR | xiv |
| DAFTAR ISI | xvii |
| DAFTAR TABEL | xix |
| DAFTAR GAMBAR | xx |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxi |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Kegunaan Penelitian | 8 |
| E. Kajian Pustaka | 9 |
| F. Metode Penelitian | 18 |
| 1. Jenis Penelitian | 18 |
| 2. Prosedur Pengembangan | 19 |
| 3. Waktu dan Tempat Penelitian | 23 |
| 4. Subjek dan Objek Penelitian | 23 |
| 5. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data | 24 |
| 6. Teknik Analisis Data | 30 |
| G. Sistematika Pembahasan | 34 |
| BAB II LANDASAN TEORI MEDIA PEMBELAJARAN, KOMIK, MULTIMEDIA <i>FOCUSKY</i>, MINAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR | 35 |
| A. Media Pembelajaran | 35 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran | 35 |
| 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 36 |
| 3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran | 38 |
| B. Komik | 40 |
| C. Multimedia <i>Focusky</i> | 41 |
| D. Konsep Minat Belajar | 42 |
| 1. Pengertian Minat Belajar | 42 |
| 2. Macam-Macam dan Ciri-Ciri Minat | 43 |
| 3. Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar | 44 |

| | |
|--|------------|
| 4. Indikator Minat Belajar | 47 |
| E. Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar | 48 |
| 1. Pengertian IPA | 48 |
| 2. Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI | 49 |
| 3. Materi pembelajaran IPA kelas V SD | 50 |
| BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 51 |
| A. Proses Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia <i>Focusky</i> | 51 |
| B. Analisis Kelayakan Komik Berbasis Multimedia <i>Focusky</i> | 69 |
| C. Efektifitas Peningkatan Minat Belajar Siswa..... | 91 |
| D. Media Komik Berbasis Multimedia <i>Focusky</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa | 94 |
| E. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik..... | 98 |
| BAB IV PENUTUP | 100 |
| A. Kesimpulan | 100 |
| B. Saran | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 103 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Peserta Didik dan Pendidik..... | 25 |
| Tabel 1.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru | 25 |
| Tabel 1.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media | 26 |
| Tabel 1.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi | 27 |
| Tabel 1.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa | 27 |
| Tabel 1.6 Kisi-Kisi Angket Pre- Test Minat Belajar | 28 |
| Tabel 1.7 Kisi-Kisi Angket Post-Test Minat Belajar Siswa | 29 |
| Tabel 1.8 Skor Penilaian Validasi Ahli..... | 31 |
| Tabel 1.9 Interpretasi Validasi Media Komik Berbasis Multimedia <i>Focusky</i> | 32 |
| Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi | 50 |
| Tabel 3.1 Hasil Penilaian Ahli Media | 70 |
| Tabel 3.2 Hasil Penilaian Ahli Materi..... | 73 |
| Tabel 3.3 Hasil Penilaian Ahli Bahasa..... | 75 |
| Tabel 3.4 Hasil Penilaian Teman Sejawat..... | 78 |
| Tabel 3.5 Uji Normalitas Minat Belajar..... | 91 |
| Tabel 3.6 Data Nilai Minat Belajar Siswa | 92 |
| Tabel 3.7 Data Uji Paired Samples Statistik | 93 |
| Tabel 3.8 Data Uji Paired Samples Correlations | 93 |
| Tabel 3.9 Uji Paired Samples Test..... | 93 |
| Tabel 3.10 Kunci Jawaban Soal Latihan..... | 94 |
| Tabel 3.11 Hasil Belajar Statistik..... | 96 |
| Tabel 3.12 Persentase Hasil Belajar Siswa | 96 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Siklus Tahapan Model ADDIE | 19 |
| Gambar 3.1 Aplikasi <i>Focusky</i> | 55 |
| Gambar 3.2 Cara Instal Aplikasi <i>Focusky</i> Di Laptop | 55 |
| Gambar 3.3 Petunjuk Pemilihan Icon <i>Focusky</i> | 56 |
| Gambar 3.4 Pemilihan Template..... | 56 |
| Gambar 3.5 Tampilan Mengedit <i>Focusky</i> | 57 |
| Gambar 3.6 Produk Media Komik Berbasis Multimedia <i>Focusky</i> | 57 |
| Gambar 3.7 Cara Menyimpan Produk <i>Focusky</i> | 57 |
| Gambar 3.8 Tampilan Opening | 58 |
| Gambar 3.9 Tampilan Pembuka Dialog Percakapan | 59 |
| Gambar 3.10 Tampilan Isi Materi Pembahasan Tentang Sakit Perut | 59 |
| Gambar 3.11 Tampilan Perbedaan Bentuk Taring Pada Hewan..... | 60 |
| Gambar 3.12 Tampilan Penjelasan Tentang Hewan Mamalia..... | 61 |
| Gambar 3.13 Tampilan Penjelasan Tentang Hewan Vertebrata | 61 |
| Gambar 3.14 Tampilan Penjelasan Tentang Hewan Amfibi | 62 |
| Gambar 3.15 Tampilan Penjelasan Tentang Proses Pencernaan Pada Mulut..... | 61 |
| Gambar 3.16 Tampilan Penjelasan Tentang Proses Pencernaan Pada Kerongkong | 63 |
| Gambar 3.17 Tampilan Penjelasan Tentang Proses Pencernaan Pada Lambung .. | 64 |
| Gambar 3.18 Tampilan Penjelasan Tentang Proses Pencernaan Pada Usus Halus | 64 |
| Gambar 3.19 Tampilan Penjelasan Tentang Proses Pencernaan Pada Usus Besar..... | 65 |
| Gambar 3.20 Tampilan Closing | 66 |
| Gambar 3.21 Soal Latihan..... | 67 |
| Gambar 3.22 Tampilan Kegiatan Implementasi Pengembangan Komik | 68 |
| Gambar 3.23 Tampilan Cover Sebelum Direvisi | 81 |
| Gambar 3.24 Tampilan Cover Setelah Direvisi | 81 |
| Gambar 3.25 Tampilan Slide Komik Sebelum Direvisi | 82 |
| Gambar 3.26 Tampilan Komik Dalam Bentuk PDF Setelah Direvisi | 82 |
| Gambar 3.27 Tampilan Slide Yang Blur Pada Komik Sebelum Direvisi | 83 |
| Gambar 3.28 Tampilan Slide Yang Blur Pada Komik Setelah Direvisi | 83 |
| Gambar 3.29 Tampilan Materi Hewan Amfibi Sebelum Direvisi | 84 |
| Gambar 3.30 Tampilan Materi Hewan Amfibi Setelah Direvisi | 85 |
| Gambar 3.31 Tampilan Materi Cacing Sebelum Direvisi..... | 96 |
| Gambar 3.32 Tampilan Hewan Cacing Setelah Direvisi | 86 |
| Gambar 3.33 Tampilan Materi Hewan Siput dan Serangga Sebelum Direvisi..... | 87 |
| Gambar 3.34 Tampilan Materi Hewan Siput dan Serangga Setelah Direvisi..... | 88 |
| Gambar 3.35 Tampilan Penambahan Materi Tentang Solusi Mengatasi Sakit Perut Sebelum Direvisi | 89 |
| Gambar 3.36 Tampilan Penambahan Materi Tentang Solusi Mengatasi Sakit Perut Setelah Direvisi..... | 90 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Surat Izin Penelitian | 107 |
| Surat Balasan Sekolah | 108 |
| Angket Validasi Ahli Media | 109 |
| Angket Validasi Ahli Materi | 121 |
| Angket Validasi Ahli Bahasa | 133 |
| Angket Penilaian Teman Sejawat | 142 |
| Angket Pre-Test dan Post-Test Penggunaan Media Komik | 154 |
| Angket Pre-Test dan Post-Test Angket Minat Belajar Siswa | 158 |
| Data Pre-Test dan Post-Test Penggunaan Media Komik..... | 163 |
| Data Pre-Test dan Post-Test Minat Belajar | 164 |
| Hasil SPSS Uji Normalitas Minat Belajar | 165 |
| Hasil SPSS Uji Minat Belajar Siswa Paired Samples T-Test | 165 |
| Dokumentasi Penelitian | 171 |
| Riwayat Hidup | 173 |



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPA sangat erat dikaitannya dengan kehidupan. Hampir seluruh aspek kehidupan berkaitan dengan IPA. Bahkan, perkembangan teknologi yang begitu pesat dewasa ini tidak terlepas dari adanya ilmu IPA. Para ahli dapat mengembangkan berbagai macam teknologi dengan pemanfaatan ilmu sains.² Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dengan pembelajaran IPA siswa dapat mengenal lingkungan sekitar beserta segala isinya, melalui berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.³

Perkembangan kurikulum di Indonesia mengarah pada konsep pembelajaran yang bermakna “*Integrative Science*” berlandaskan teori belajar behaviorisme, teori perolehan informasi dan teori psikologi kognitif (*Konstruktivisme*). Dengan keberagaman karakter pada setiap peserta didik, menjadi tantangan bagi civitas akademika yang ada. Proses pembelajaran seharusnya menggunakan pendekatan konstruktivisme atau *Student Center Learning*, yaitu proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Siswa dituntut bersikap aktif membangun pengetahuan dan konsep secara individu maupun

² Usman Samanto, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Indeks, 2011).

³ Vivi Lusidawaty et al., “Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 1 (2020): 168–174.

kelompok. Dalam pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning*, guru harus mampu melaksanakan perannya dengan baik. Guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator dan inovator. Peran guru bukan hanya mengajar, tetapi membantu siswa dalam memecahkan masalah saat mereka mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.⁴ Guru adalah motor pembelajaran yang mendinamisasikan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan Nasional.⁵ Seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakter materi yang disampaikan dalam bentuk model pembelajaran dilengkapi dengan sumber belajar dan media yang mendukung.⁶ Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁷

Pelajaran IPA pada hakekatnya adalah ilmu untuk mencari tahu, memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya. Pembelajaran IPA harus didukung dengan

⁴ Minsih and Aninda Galih, “Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas,” *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2018): 20–27.

⁵ Minsih and Galih, “Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas.”

⁶ Irfan Irfan, Muhiddin Muhiddin, and Evi Ristiana, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Di Sekolah Dasar,” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 16–27.

⁷ Matlani and Aan Yusuf Khusnaifi, “Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003,” *Jurnal Ilmiah Iqra'* 13, no. 2 (2019): 81–102.

pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang profesional. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA guru harus mengelola media pembelajaran dengan baik, dengan kata lain ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran. Raharjo mengemukakan bahwa secara tidak langsung belajar IPA dengan media pembelajaran akan menimbulkan keingintahuan peserta didik untuk belajar IPA dan juga memunculkan ide baru dalam memecahkan masalah.⁸

Dalam proses pembelajaran IPA perlu adanya media yang dapat menunjang proses pelaksanaannya agar pembelajaran lebih menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Peran guru selain sebagai motivator, fasilitator juga berperan dalam berinovasi mengembangkan media yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan khususnya pada mata pelajaran IPA, guru harus dapat membuat media yang dapat menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.⁹

⁸ Lia Portanata, Yasinta Lisa, and Imanuel Sairo Awang, "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD," *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 3, no. 1 (2017): 337–348.

⁹ Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri, "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5024–5034.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan salah satu siswa kelas V pada 12 September 2022 di SD Al-Qur-an diperoleh bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi IPA pada subtema bagaimana tubuh mengolah makanan.¹⁰ Pada dasarnya pembelajaran IPA di SD merupakan pondasi awal yang akan menjadi bekal bagi peserta didik, namun demikian, kenyataan di lapangan masih banyak ditemukan masalah-masalah dalam pembelajaran IPA di SD. Untuk mengetahui adanya permasalahan yang terdapat di lapangan peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SD Al-Qur'an pada tanggal 8 September 2022, bahwa pembelajaran IPA dikelasnya merupakan pembelajaran yang masih banyak berfokus pada guru saja.¹¹

Dari pemaparan diatas dapat berimbas pada proses belajar siswa terhadap minat belajar, bahwasannya belum adanya perasaan senang siswa terhadap pelajaran IPA, adanya rasa terpaksa untuk belajar, kurangnya perhatian siswa terhadap pengamatan pada objek tertentu, ketidaktertarikan siswa, dalam hal ini keadaan siswa belum memiliki daya dorong untuk tertarik terhadap kegiatan belajar IPA, dan kurangnya keterlibatan siswa seperti aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Media pembelajaran komik berbasis multimedia *focusky* merupakan solusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPA khususnya materi bagaimana tubuh mengolah makanan pada siswa kelas V. Dengan

¹⁰ Putri Khoirunnisa, "Wawancara Dengan Putri Khoirunnisa, Peserta Didik Kelas V SD Al-Qur'an," n.d.

¹¹ Wawancara Dengan Rizka Aulia Faradhilah, S.Pd., Selaku Guru Kelas V SD Al-Qur'an, n.d.

tampilan media yang menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang dibaca melalui gambar yang ada.

Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Sehingga, selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik, komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa.¹² Penyajian komik sebagai media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik komik dan karakteristik media pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, komik berbasis multimedia *focusky* termasuk dalam kelompok media cetak dan digital. Kedudukan komik dapat menggantikan buku teks pelajaran maupun sebagai pendamping buku teks pelajaran dalam proses pembelajaran.¹³

Focusky merupakan suatu aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggabungkan fitur *zoom* dan *path* sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. *Focusky* menjadi salah

¹² Indaryati Indaryati and Jailani Jailani, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V," *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 1 (2015): 84–96.

¹³ Wahyu Nuning Budiarti and Haryanto Haryanto, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV," *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (2016): 233.

satu aplikasi yang menjadi rekomendasi bagi para peneliti pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan penggunaan yang mudah namun hasilnya sangat menarik, selain itu *focusky* yang *powerfull* dan menarik baik digunakan secara online dan offline.¹⁴

Melihat adanya kesenjangan seperti yang telah dijelaskan diatas, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang tentunya menjadi alternatif pemecahan permasalahan sehingga dapat membantu guru dan siswa untuk melakukan perubahan dan memperbaiki dalam usaha menumbuhkan minat belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media komik berbasis multimedia *fokusky* dalam proses pembelajaran IPA dikelas V dapat menjadi trobosan bagi para pendidik khususnya pada sekolah dasar meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru, membantu siswa menerima informasi dengan semua indra. Hal ini yang menjadi landasan awal pentingnya dilakukan penelitian tentang **“Pengembangan Komik Berbasis Multimedia *Focusky* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

¹⁴ Pratiwi Agatha dan Armen dan sa'diatul Fuadiyah, “Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Focusky* Dilengkapi Buku Panduan pada Materi Protista untuk Peserta Didik Kelas X SMA,” *J. Pedagogi Hayati* 3, no. 2 (Nopember 2019): 14.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan komik berbasis multimedia *focusky* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan komik berbasis multimedia *focusky* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar?
3. Apakah komik berbasis multimedia *focusky* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan pemanfaatan media Komik Berbasis Multimedia *Focusky*. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik didalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran. Maka dalam hal ini, guru harus merancang strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya ialah menciptakan media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan belajar di kelas.

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menghasilkan komik berbasis multimedia *focusky* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.

2. Memperoleh komik berbasis multimedia *focusky* yang layak untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.
3. Mengetahui apakah komik berbasis multimedia *focusky* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara umum untuk memberikan kontribusi pada bidang ilmu pengetahuan melalui pengembangan media pembelajaran. secara khusus untuk memberikan inovasi baru pada pengembangan pembelajaran secara praktis.

a. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah dapat memaksimalkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar.
- 2) Sekolah juga dapat meningkatkan sarana dan prasarana agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih maksimal

b. Bagi Guru

- 1) Media pembelajaran yang merupakan produk penelitian ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran dan referensi dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi, semangat dan minat belajar siswa untuk belajar.

- 2) Mendapatkan pengalaman baru dalam belajar IPA menggunakan media pembelajaran komik berbasis multimedia *focusky*.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman dalam merencanakan, membuat dan mengevaluasi media pembelajaran komik berbasis multimedia *focusky* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar

e. Bagi Pembaca

- 1) Sebagai inspirasi serta rujukan untuk penelitian dan pengembangan media komik berbasis multimedia *focusky* selanjutnya.

E. Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan media komik berbasis multimedia *fokucky* telah banyak diteliti oleh para peneliti terdahulu, dan ditemukan juga beberapa kemiripan. Untuk memperkuat penelitian terkait dengan pengembangan media komik berbasis multimedia *focusky* maka diperlukannya penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan antara lain yaitu:

1. Nurul Hidayah (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. Tujuan Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran kooperatif berbasis materi komik pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran

berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Metode penelitian Penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu melakukan penelitian studi pendahuluan, perancangan produk dan pengembangan produksi, validasi ahli yaitu uji tuntas media pembelajaran berbasis komik yang terdiri dari tiga ahli materi pelajaran, tiga ahli media dan tiga guru, tes lapangan terdiri dari tes kelompok kecil dengan sepuluh peserta didik dan tes kelompok besar dua puluh tujuh peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.¹⁵ Persamaan Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan media komik. Perbedaan: penelitian terdahulu media komik dilakukan dengan membuat gambar manual yang kemudian di-*scan* dan diolah dengan *software Corel Draw X4* dan pewarnaan menggunakan *software photoshop*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu media komik berbasis multimedia *focusky* yang nanti menghasilkan media dalam bentuk video yang berbentuk slide. Penelitian terdahulu menggunakan *Borg and gall* sedangkan peneliti menggunakan ADDIE.

¹⁵ Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.

2. Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor”. Tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Media yang biasa digunakan guru sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks.¹⁶ Hasil dari penelitian Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil uji coba oleh guru serta tanggapan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar. Perbedaan Permasalahan ditemukan pada penelitian terdahulu yaitu perbedaan pada mata pelajaran, penelitian terdahulu pada mata pelajaran IPS, penelitian sekarang pada mata pelajaran IPA dan penggunaan media komik hanyalah dalam bentuk digital sedangkan penelitian yang akan dikembangkan pada media komik berbentuk cetak dan digital, Persamaan: Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan pengembangan

¹⁶ 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 (JPsd)* 3, no. 2 (2017): 171–185.

media komik dan penelitian ini dilakukan dengan tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

3. Indaryati, Jailani (2015) dengan judul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V”. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media berupa komik pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, dan (9) penyempurnaan produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mendapatkan penilaian dari para ahli dengan kategori “baik”, penilaian guru dan siswa yang menggunakan media komik menyatakan praktis, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan. Hasil uji lapangan menunjukkan media komik pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,65 tergolong dalam kategori sedang menurut skala gain, sedangkan prestasi belajar siswa sebesar 0,73 tergolong dalam kategori tinggi menurut skala gain¹⁷ Perbedaan penelitian terdahulu media komik yang dihasilkan hanya berbentuk gambar biasa yang dicetak, sedangkan penelitian yang akan

¹⁷ Indaryati and Jailani, “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V.” *Jurnal Prima Edukasia* 3, no.1 (2015):84-96

dilakukan yaitu media komik yang dikemas dalam bentuk multimedia *fokusky* yang nantinya akan berbentuk sebuah video yang berisi slide. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pengembangan media komik.

4. Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto (2016) dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik yang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah yang dikembangkan oleh *Borg & Gall*. Model Pengembangan tersebut dikelompokkan menjadi: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) melakukan uji coba lapangan awal, (5) melakukan revisi produk awal untuk menyusun produk utama, (6) melakukan uji coba utama, (7) melakukan revisi produk utama untuk menyusun produk operasional, (8) melakukan uji lapangan operasional, (9) melakukan revisi produk akhir, (10) deseminasi. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran produk media komik berkategori “baik”. (2) terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi

belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa.¹⁸ Perbedaan penelitian terdahulu media komik yang dihasilkan hanya berbentuk gambar biasa yang dicetak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu media komik yang dikemas dalam bentuk multimedia *focusky* yang nantinya akan berbentuk sebuah video yang berisi *slide*. Persamaan Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pengembangan media komik.

5. Puji Handayani dan Henny Dwi Koeswanti (2020) dengan judul berjudul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat membaca pada siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan media komik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D (*research and development*). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Kutowinangun 05 Kecamatan Tingkir Kota Salatiga dengan jumlah 25 siswa. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi untuk ahli media dan lembar angket minat membaca siswa. Setelah dilakukan uji pakar berupa media diperoleh rata-rata 3,75 dengan persentase 79 yang termasuk katogori “tinggi” yang berarti media layak untuk digunakan. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif dan teknik statistic uji *Mann Whitney*. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan *Mann Whitney* menunjukkan bahwa Sig.

¹⁸ Budiarti and Haryanto, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV.” Jurnal Prima Edukasia 4, no.2 (2016):233

(2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa.¹⁹ Perbedaan penelitian terdahulu media komik yang dihasilkan hanya berbentuk gambar biasa yang dicetak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu media komik yang dikemas dalam bentuk multimedia fokusnya yang nantinya akan berbentuk sebuah video yang berisi slide. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pengembangan media komik, pada penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan membahas meningkatkan minat belajar siswa.

6. Hasil penelitian Rida Fironika Kusumadewi et al. Yang berjudul “Media *comic math* berbasis *whiteboard animation*”. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam memberikan materi pelajaran matematika. Disamping itu, media *comic math* ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dalam rangka pengembangan media pembelajaran matematika untuk memperkuat karakter positif peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan metode adalah uji coba produk yang dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: (1) Analisis Potensi dan Masalah, (2)

¹⁹ Puji Handayani and Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 396–401.

Pengembangan, tahap pengembangan dilakukan berupa mendesain produk media pembelajaran dan validasi desain produk. (3) Tahap Ujicoba Produk, tahap uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dan efektifitas hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket, wawancara, dan tes. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahawa media *comic math* berbasis *whiteboard animation* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika disekolah. Dan pembelajaran menggunakan *media comic math* berbasis *whiteboard animation* pada materi geometri bangun datar sangat efektif.²⁰ Perbedaan penelitian terdahulu media komik yang dihasilkan *media comic math* berbasis *whiteboard animation*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu media komik yang dikemas dalam bentuk multimedia *fokusky* yang nantinya akan berbentuk sebuah video yang berisi slide. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pengembangan media komik, pada penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode ADDIE.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Rica Wijayanti dkk yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan langkah pengembangan

²⁰ Rica Wijayanti, Buaddin Hasan, And Rishi Kumar Loganathan, “Media Comic Math Berbasis Whiteboard Animation Dalam Pelajaran Matematika,” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 5, No. 1 (2018): 53–63.

sebagai berikut: Analisis potensi dan masalah, pengembangan produk yang dilakukan dengan mendesain produk media dan validasi ahli, dan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dalam tiga tahapan. Tahap pertama uji perorangan, yaitu terdiri atas 6 siswa sebagai subjek uji coba. Uji coba perorangan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterbacaan media komik itu sendiri. Tahap kedua yaitu uji coba kelompok kecil, dengan subjek 12 siswa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan tahap ketiga adalah uji coba lapangan, terdapat 36 siswa sebagai subjek penelitian ini. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa serta efektifitas media *comic math* berbasis *whiteboard animation* dalam proses pembelajaran. Dari penyebaran angket dan kuesioner kepada siswa didapatkan presentase angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran *comic math* berbasis *whiteboard animation* pada uji coba produk mencapai 80,2%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori baik.²¹ Perbedaan penelitian terdahulu media komik yang dihasilkan pengembangan bahan ajar komik matematika berbasis komik digital, sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu media komik yang dikemas dalam bentuk multimedia *fokusky* yang nantinya akan berbentuk sebuah video yang berisi slide. Selain itu pada penelitian terdahulu membahas peningkatan minat baca siswa sekolah dasar sedangkan yang akan peneliti

²¹ Kusumadewi Rika Fironika, Nuhyal Ulia, and Yunita Sari, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Phenomenon* 10, no. 1 (2020): 85–101.

lakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pengembangan media komik, pada penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode ADDIE

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

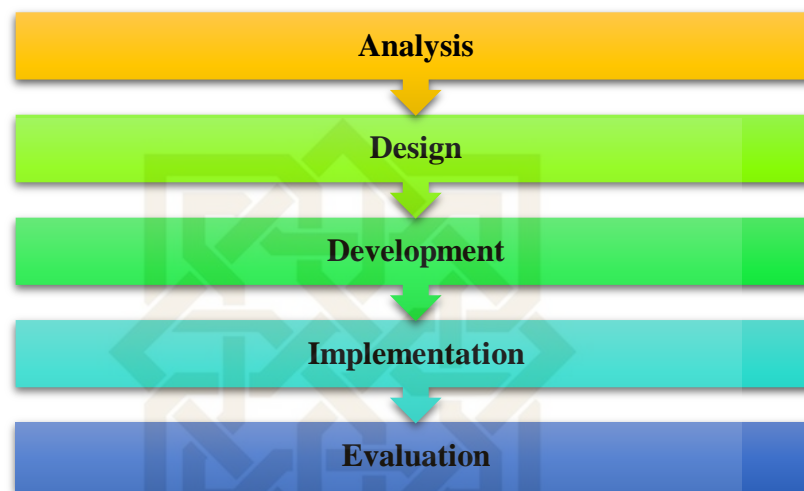
Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono metode penelitian adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²² Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model R&D, melalui desain ADDIE. Model ADDIE merupakan model penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.²³ Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik *skala likert*. Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁴ Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Impelmentation, Evaluation*. Menurut Multiyaningsih berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk, model

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, CV, 2013).

²³ Amos Neolaka, *Metode Penelitian Dan Statistik* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014).

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

ADDIE lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model pengembangan lain salah satunya mode 4D.²⁵ Adapun tahapan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1.1 Siklus Tahapan Model ADDIE

2. Prosedur Pengembangan

Merujuk perspektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh *Robert Maribe Branch* yaitu dengan pendekatan ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dilakukan dalam rangka menganalisis materi yang tepat. Tahap analisis ini dilakukan ketika studi lapangan sebelumnya.²⁶

²⁵ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

²⁶ Ratih Puspasari and Tutut Suryaningsih, "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie," *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3, no. 1 (2019): 137–152.

Tahap ini sangat dibutuhkan karena untuk menyesuaikan tujuan dan hasil yang sesuai. Adapun analisis yang telah dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan, ini merupakan aspek yang dilakukan untuk mengembangkan komik berbasis multimedia *focusky*. Kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan wawancara kepada beberapa siswa kelas V, dari hasil wawancara tersebut diketahui siswa menyatakan bahwa yang terjadi pada pembelajaran IPA selama ini sebagian siswa merasa bosan dan kurang tertarik atas materi yang disampaikan. Dengan demikian, diketahui bahwa siswa mengharapkan sebuah inovasi belajar agar dapat mengatasi semua masalah yang dihadapi oleh siswa pada proses pembelajaran berlangsung.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain ini dengan mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*Browsing*), dan membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang di ambil dari bahan utama misalnya, buku, modul, jurnal atau bahan lainnya. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media komik berbasis multimedia *focusky* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

a. Bagian 1 Membuat Format Dasar Komik Pada Multimedia *Focusky*

- (1) Menulis dasar-dasarnya.
- (2) Memilih format.

b. Bagian 2 Membuat Draf Kasar

- (1) Menulis sebuah naskah pada Multimedia *Focusky*.
- (2) Mendesain tampilan awal pada Multimedia *Focusky*.

c. Bagian 3 Membuat Gambar Komik pada Multimedia *Focusky*.

- (1) Menambahkan konten komik bergambar pada Multimedia *Focusky*.
- (2) Mengatur tata letak.

Selanjutnya masuk ke spesifikasi produk media komik berbasis multimedia *focusky* yang akan di kembangkan dengan materi Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan yang merealisasikan produk sesuai dengan rancangan yang telah di buat pada tahap desain. Pada tahap ini peneliti memulai untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis multimedia *focusky* yang didalamnya terdapat materi bagaimana tubuh mengolah makanan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah itu media dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validasi produk dilakukan untuk menilai kelayakan rancangan dan desain produk melalui lembar validasi. Hasil dari validasi dan uji coba tersebut dapat berupa komentar, saran dan masukan yang dapat dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Instrument penelitian produk revisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari validator

instrument dan kemudian produk direvisi sehingga menghasilkan sebuah media yang layak untuk implementasi oleh siswa dalam proses belajar mengajar.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan ujicoba terhadap produk yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli validator dan memenuhi kriteria layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi media pembelajaran media komik berbasis multimedia *Focusky* siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Al-Qur'an. Setelah melakukan kegiatan belajar mengajar, peneliti memberikan lembaran angket respon siswa yang berisi pernyataan mengenai produk media pembelajaran komik berbasis multimedia *Focusky* yang nantinya akan menghasilkan data mengenai keefektifan penggunaan media tersebut. Serta juga memberikan lembar angket kepada guru guna untuk melihat keefektifan media pembelajaran komik berbasis multimedia *Focusky* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas V Sekolah Dasar.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu evaluasi untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan dalam mengembangkan media pembelajaran komik berbasis multimedia *Focusky* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas V. Evaluasi

yang dilakukan yaitu sesuai dengan penilaian ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, angket siswa, dosen/guru. Setelah melihat hasil dari uji coba produk maka dapat dilakukan evaluasi atau perbaikan media sehingga menjadi komik yang lebih baik.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober tahun 2022 disesuaikan dengan pembelajaran IPA dengan materi pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Al-Qur'an.

4. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan guru SD Al-Qur'an. Objek penelitian ini adalah minat belajar siswa serta proses pembelajaran yang Pada pembelajaran IPA dikelas V SD Al-Qur'an masih didominasi dengan metode ceramah. Pelajaran masih dilakukan secara konvensional dan dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi serta masih menggunakan bahan ajar yang berfokus pada buku modul saja sehingga pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru belum mampu meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik dalam belajar.

5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Adapun kisi-kisi pengamatan peserta didik dan pendidik sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*).²⁷

Dalam observasi ini peneliti terlibat dengan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Observasi dilakukan dengan lembar pengamatan yang digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan observasi partisipasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.²⁸ Adapun kisi-kisi pengamatan peserta didik dan pendidik sebagai berikut:

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

²⁸ Mohammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta," *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02, no. 2 (2017): 139–144.

Tabel 1.1

Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dan Pendidik

| No | Observasi Peserta Didik | Observasi Pendidik |
|----|----------------------------------|-----------------------------|
| 1 | Menyimak penjelasan guru | Mempersiapkan pembelajaran |
| 2 | Berdiskusi sesama siswa | Apersepsi |
| 3 | Berdiskusi antar guru dan siswa | Menyiapkan bahan ajar |
| 4 | Menyimak pembelajaran | Memfasilitasi peserta didik |
| 5 | Menyimpulkan materi pembelajaran | Menanamkan rasa ingin tau |
| 6 | Mengerjakan soal yang diberikan | Evaluasi |

2) Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui keadaan pembelajaran di sekolah dan menentukan materi yang akan dikembangkan pada modul pembelajaran matematika. Selain itu wawancara juga digunakan untuk dapat memperkuat hasil observasi yang telah ditemukan dilapangan. Adapun kisi-kisi wawancara yang dilakukan secara semi terstruktur adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2

Kisi-Kisi Wawancara

| No | Deskripsi |
|----|--|
| 1 | Sistem pembelajaran di kelas |
| 2 | Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal |
| 3 | Media pembelajaran yang digunakan |
| 4 | Minat belajar siswa pada pembelajaran IPA |

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengklasisfikasikan bahan tertulis yang memiliki hubungan dengan masalah yang akan diteliti.²⁹ Pada tahap dokumentasi ini yang peneliti

²⁹ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Yogyakarta: Gajah Mada University Pers, 2012).

lakukan yaitu untuk mendapatkan data secara langsung dari lokasi penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini mencakup dokumen-dokumen seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, foto-foto dan data yang relevan lainnya.

4) Angket

Angket merupakan suatu teknik atau alat pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator ahli (ahli media, ahli bahasa, ahli materi) untuk menilai produk pengembangan. Adapun kisi-kisi angket yang akan disebarkan adalah sebagai berikut:

(1) Angket Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk melihat kevalidan suatu produk yang dilihat dari segi kelayakan baik atau tidak. Berikut kisi-kisi aspek penilaian ahli media:

Tabel 1.3
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

| No | Kriteria | No Butir | Jumlah Butir |
|--------------|--------------------------------|-------------|--------------|
| 1. | Keefektifan desain layar | 1,2,3,4,5 | 5 |
| 2. | Kemudahan pengoprasian program | 6 | 1 |
| 3. | Konsistensi | 7,8 | 2 |
| 4. | Format | 9,10,11 | 3 |
| 5. | Navigasi | 12,13,14,15 | 4 |
| Total | | | 15 |

(2) Angket Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek kebahasaan. Kisi-kisi aspek penilaian ahli bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.4
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

| No | Teori | Indikator | No Butir | Jumlah Butir |
|--------------|------------------------|---------------------------------|----------|--------------|
| 1. | Aspek Kelayakan Bahasa | Lugas | 1,2,3 | 3 |
| | | Komunikatif | 4,5,6 | 3 |
| | | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 7,8,9,10 | 4 |
| Total | | | | 10 |

(3) Angket Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk melihat kevalidan dari media komik berbasis multimedia *Focusky* baik dari segi kualitas isi dan pembelajaran. Berikut kisi-kisi validasi ahli materi:

Tabel 1.5
Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

| No | Teori | Indikator | No Butir | Jumlah Butir |
|--------------|------------------|--|-----------|--------------|
| 1. | Khualitas Materi | Kesesuaian dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) | 1,2,3,4 | 4 |
| | | Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik | 5,6,7,8,9 | 5 |
| 2. | Aspek Penyajian | Keakuratan Materi | 10,11,12 | 3 |
| Total | | | | 12 |

(4) Angket untuk Minat Belajar Siswa

Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa ketika menggunakan media komik berbasis multimedia *focusky* yang

dikembangkan jika dilihat dari sudut pandang siswa. Dalam hal ini karena siswa sebagai pengguna media komik ketika melakukan uji coba. Wema8180.

Table 1.6
Kisi-Kisi Angket Pre- Test Minat Belajar Siswa

| Teori | Indikator | Pernyataan | No |
|---------------|--------------------|--|----|
| Minat Belajar | Perasaan senang | Belajar menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> membuat saya semangat mengerjakan latihan soal dan soal evaluasi. | 5 |
| | | Saya senang mencoba mengerjakan soal-soal latihan yang menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> . | 11 |
| | | Saya bersemangat belajar IPA menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> . | 14 |
| | | Menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> dapat menumbuhkan minat belajar saya karena mengasyikan. | 15 |
| | Ketertarikan siswa | Saya tertarik dengan pembelajaran IPA menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> . | 1 |
| | | Belajar menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> membuat saya konsentrasi belajar. | 2 |
| | | Materi Pada pembelajaran IPA tema bagaimana tubuh mengolah makanan mudah dipahami. | 4 |
| | | Saya dapat mengingat materi pembelajaran lebih lama dengan menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> . | 8 |
| | | Belajar menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> membuat saya tekun belajar. | 12 |
| | Perhatian siswa | Saya tidak merasa cepat bosan apabila belajar menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> . | 3 |
| | | Media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> dapat meningkatkan minat belajar saya. | 10 |
| | Keterlibatan siswa | Dengan menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> | 6 |

| | | | |
|--|--|--|----|
| | | mempermudah memahami materi pembelajaran. | |
| | | Mengerjakan soal latihan dengan mudah menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> . | 7 |
| | | Media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran. | 9 |
| | | Belajar menggunakan media komik berbasis multimedia <i>focusky</i> meningkatkan nilai saya. | 13 |

Tabel 1.7

Kisi-Kisi Angket Post- Test Minat Belajar Siswa

| Teori | Indikator | Pernyataan | No |
|---------------|--------------------|---|----|
| Minat Belajar | Perasaan senang | Belajar menggunakan media membuat saya semangat mengerjakan latihan soal dan soal evaluasi. | 5 |
| | | Saya senang mencoba mengerjakan soal-soal latihan yang menggunakan media pembelajaran. | 11 |
| | | Saya bersemangat belajar IPA menggunakan media pembelajaran. | 14 |
| | | Menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar saya karena mengasyikan. | 15 |
| | Ketertarikan siswa | Saya tertarik dengan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran. | 1 |
| | | Belajar menggunakan media pembelajaran membuat saya konsentrasi belajar. | 2 |
| | | Materi Pada pembelajaran IPA tema bagaimana tubuh mengolah makanan mudah dipahami. | 4 |
| | | Saya dapat mengingat materi pembelajaran lebih lama dengan menggunakan media pembelajaran. | 8 |
| | Perhatian siswa | Belajar menggunakan media pembelajaran membuat saya tekun belajar. | 12 |
| | | Saya merasa cepat bosan apabila belajar menggunakan media pembelajaran. | 3 |
| | | Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar saya. | 10 |
| | Keterlibatan siswa | Dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah memahami materi pembelajaran. | 6 |

| | | | |
|--|--|---|----|
| | | Mengerjakan soal latihan dengan mudah menggunakan media pembelajaran. | 7 |
| | | Media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. | 9 |
| | | Belajar menggunakan media pembelajaran meningkatkan nilai saya. | 13 |

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah mengelola dan menginterpretasikan data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan data yang dikumpulkan. Adapun analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis kualitatif, kuantitatif dan kelayakan produk.

1) Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari ahli (media, bahasa, materi) dan subjek uji lapangan yaitu peserta didik dan pendidik berupa tanggapan, masukan, dan saran sebagai pertimbangan untuk memperbaiki komik berbasis multimedia *Focusky* pada pembelajaran IPA.

2) Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil uji kelayakan produk yang diperoleh dari angket penilaian dan berupa pengukuran efektivitas produk serta hasil dari tes hasil belajar.³⁰ Data kuantitatif dipergunakan dalam pengolahan data dari validasi yang dihasilkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan teman sejawat atas pengembangan produk media.

³⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindak Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016) Hlm 106.

Apabila validasi sudah selesai dikumpulkan lalu dikonversikan dengan bentuk kuantitatif berdasar bobot skor yang ditetapkan.

3) Analisis Kelayakan Produk

Analisis data terhadap kelayakan produk dilakukan dengan melakukan analisis data angket ahli dan subjek uji lapangan. Untuk menganalisis data kelayakan produk dilakukan dengan menggunakan *skala likert* dengan kriteria layak atau tidak layak. Rentang yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:³¹

Tabel 1.8
Skor Penilaian Validasi Ahli

| Keterangan | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Baik (SB) | 5 |
| Baik (B) | 4 |
| Cukup (C) | 3 |
| Kurang (K) | 2 |
| Sangat Kurang (SK) | 1 |

Instrument yang menggunakan skala likert dibuat dalam bentuk *checklist* pada saat pengisiannya. Skor yang didapat melalui penilaian uji kelayakan menggunakan angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:³²

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

Tingkat kelayakan produk dilakukan dengan parameter sangat baik sampai dengan sangat kurang dari produk yang dikembangkan. Semakin besar nilai dari hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan

³¹ Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A,J Cepi. *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2009), hlm. 35

³² Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2009)hlm 162.

dari hasil pengembangan tersebut. Kategori kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media pembelajaran komik berbasis multimedia *Focusky* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.9

Kategori Kelayakan Komik berbasis multimedia *focusky*

| Skor dalam persen % | Kategori kelayakan |
|---------------------|--------------------|
| < 21 % | Sangat tidak layak |
| 21-41 % | Tidak layak |
| 41-60 % | Cukup layak |
| 61-80 % | Layak |
| 81-100 % | Sangat layak |

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013:194)

Media komik berbasis multimedia *focusky* dikatakan layak jika secara teoritis presentasi kelayakan adalah $\geq 61\%$.

4) Analisis Efektivitas Produk

Tingkat efektivitas produk digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari produk yang dikembangkan dengan penerapan model desain eksperimen. Dalam desain eksperimen ini, sebelum peneliti melakukan *treatment* maka yang perlu dilakukan yaitu mengadakan *pre-test*, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagaimana tubuh mengolah makanan. setelah *pre-test* dilakukan maka selanjutnya peneliti memberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis multimedia *focusky*. Selanjutnya peserta didik kembali diberikan *post-test* untuk mengetahui apakah hasil pemberian perlakuan berupa media komik berbasis multimedia *focusky* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian setelah uji kelayakan produk ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS dengan *uji statistik* dua sampel tidak berpasangan (*independent sample t-test*). Uji statistik ini peneliti gunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada serta untuk menguji hipotesis. Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka dalam penelitian eksperimen perlu dilakukan uji asumsi terlebih dahulu sebagai berikut:

(1) Uji Asumsi

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji normalitas melalui bantuan SPSS dapat diketahui jika nilai signifikansi untuk semua data baik pada uji *Kolmogorov-smirnov* maupun uji *Shapiro-wilk* lebih besar dari nilai standar syatistik yaitu 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.³³

(2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan perhitungan uji *paired sample t-test* atau uji beda dua sampel berpasangan dengan menggunakan *one group* yang sama. *Paired sample t-test* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dua sampel sebelum dan sesudah

³³ Rezeki Amaliah, "Hasil Belajar Biologi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotatung Trio Exchange (RTE) Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Bantimurung," *Jurnal Dinamika* 08, no. 1 (2017): 11–17.

diberikannya perlakuan. Adapun pengujian hipotesis paired sampel test adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media komik berbasis multimedia *focusky* terhadap minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

H_a : Terdapat pengaruh antara penggunaan media komik berbasis multimedia *focusky* sebelum dan sesudah perlakuan.³⁴

Untuk mengetahui hasil dari uji paired sample t-test maka peneliti menggunakan bantuan SPSS *versi 23 for windows* dengan kriteria apabila nilai signifikan (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak ($\text{sig} \leq \alpha 0,05$). Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media komik berbasis multimedia *focusky* terhadap minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberi kemudahan kepada pembaca dalam memahami isi tesis, maka peneliti merasa perlu menyertakan sistematika pembahasan yang telah disusun sebagai berikut:

BAB I, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

³⁴ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2016). Hlm.213

BAB II, berisi tentang kerangka teoritik yang menjelaskan media pembelajaran, komik, multimedia *focusky*, konsep minat belajar, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

BAB III, menjelaskan tentang prosedur pengembangan media komik berbasis multimedia *focusky*, analisis kelayakan media komik, efektifitas peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media komik berbasis multimedia *focusky*, hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik berbasis multimedia *focusky* dan kelebihan dan kekurangan media komik.

BAB IV, penutup meliputi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah, saran serta referensi atau daftar pustaka.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan komik berbasis multimedia *focusky* yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Telah dihasilkan media komik digital dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, dengan langkah-langkah antara lain: *Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada pelajaran IPA subtema bagaimana tubuh mengolah makanan siswa kelas V SD Al-Qur'an sebagai kebutuhan awal dalam mengembangkan komik berbasis multimedia *focusky*. Tahap *desain* dilakukan untuk merancang desain konsep awal komik yang meliputi, peta konsep, kerangka komik, tampilan komik, pemilihan tokoh spongebob dan pak tani penataan gambar, ukuran teks serta materi bagaimana tubuh mengolah makanan. Selanjutnya pada tahap *development*, pada tahapan ini mulai mengembangkan rancangan komik IPA yang sudah disiapkan untuk divalidasi oleh ahli media. Tahap *implementasi* pada tahapan ini yaitu penerapan dari komik IPA berbasis multimedia *focusky* kemudian diuji cobakan pada siswa SD Al-Qur'an dalam proses pembelajaran. Tahap *evaluasi*, pada tahap ini, revisi serta

perbaikan terhadap media komik berbasis multimedia *focusky* dilakukan berdasarkan masukan serta saran-saran yang didapatkan pada hasil uji coba.

- 2) Telah diperoleh komik berbasis multimedia *focusky* IPA yang layak dengan dibuktikan adanya validasi dari berbagai ahli terkait, antara lain: a. Validasi ahli media dengan hasil 88% pada kategori “Sangat Layak”. b. Validasi ahli materi dengan hasil 90% pada kategori “Sangat Layak”. c. Validasi ahli bahasa dengan hasil 86% pada kategori “Sangat Layak” dan penilai dari teman sejawat dengan hasil 86% pada kategori “Sangat Layak”.
- 3) Telah diperoleh komik berbasis multimedia *focusky* yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil minat belajar IPA sebesar 25.30 dari perhitungan nilai post-test sebesar 78,60 dikurangi pre-test sebesar 53.30. Dari perhitungan *uji paired sampel t-test* yang diperoleh dengan nilai *Sig.* 0,00 lebih kecil dari 0,05 berarti H_a diterima. Bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan komik berbasis multimedia *focusky* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian komik berbasis multimedia *focusky* efektif dapat meningkatkan minat belajar IPA.

B. Saran

Mengacu simpulan yang dijabarkan penelitian dan pengembangan, peneliti mengajukan sejumlah saran yakni:

- 1) Media komik berbasis multimedia *focusky* kelas V SD Al-Qur'an menjadi rekomendasi agar dalam proses belajar mengajar bisa dipergunakan dan dikemas sebagai inovasi baru untuk media pembelajaran.
- 2) Untuk peneliti yang akan datang, sekiranya dapat menggunakan media komik berbasis multimedia lainnya yang dikembangkan dengan lebih kreatif dan inovatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tentunya menjadi jawaban atas permasalahan-permasalahan di dunia Pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35.
- Amaliah, Rezeki. "Hasil Belajar Biologi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Bantimurung." *Jurnal Dinamika* 08, no. 1 (2017): 11–17.
- Arya Oka, Putu Gde. *Buku Media Dan Multimedia Pembelajaran. Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Group Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2017.
https://www.academia.edu/44849825/Buku_Media_Dan_Multimedia.
- Azizi, Mukhlas, and Sigit Prasetyo. "Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi SUMBER Daya Alam Untuk Siswa MI / SD." *AL-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 9, no. 02 (n.d.): 185–193.
- Budiarti, Wahyu Nuning, and Haryanto Haryanto. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV." *Jurnal Prima Edukasia* 4, no. 2 (2016): 233.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- Dalimunthe, Rizki Rahayu, Risma Delima Harahap, and Dahrul Aman Harahap. "Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1341–1348.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/888>.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Fadillah, Ahmad. "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hail Belajar Matematika Siswa." *Mathline Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2016): 113–122.
- Fatonah, Siti. "Menumbuhkan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intellegence) Anak Dengan Mengenal Gaya Belajarnya Dalam Pembelajaran IPA SD." *AL-Bidayah* 1, no. 2 (2009): 229–246.
- Fironika, Kusumadewi Rika, Nuhyal Ulia, and Yunita Sari. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Phenomenon* 10, no. 1 (2020): 85–101.
- Handayani, Puji, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 396–401.
- Hery, Maria Theresia. "Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)* 1, no. 1 (2015): 1–16.
- Hidayah, Nurul, and Rifky Khumairo Ulva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 34–46.

- Ilyas Ismail, M. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Syarifuddin. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.
- Indaryati, Indaryati, and Jailani Jailani. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V." *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 1 (2015): 84–96.
- Irfan, Irfan, Muhiddin Muhiddin, and Evi Ristiana. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Di Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 16–27.
- Karo-karo, Isran Rasyid, and Rohami. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom: Jurnal Pendidikan & Matematika* 7, no. 1 (2018): 91–96.
- Kencana Sari, Fransiska Faberta, and Stefanus Maranta Lahade. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 797–802.
- Khoirunnisa, Putri. "Wawancara Dengan Putri Khoirunnisa, Peserta Didik Kelas V SD Al-Qur'an," n.d.
- Lestari, Indri. "Hubungan Keterampilan Mengelola Kelas Dan Mengadakan Variasi Minat Belajar Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2016): 112–120.
- Lusidawaty, Vivi, Yanti Fitria, Yalvema Miaz, and Ahmad Zikri. "Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 1 (2020): 168–174.
- Ma'mun, Muhammad Aman. "Kajian Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an." *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2018): 52–62.
- Matlani, and Aan Yusuf Khusnaifi. "Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 13, no. 2 (2019): 81–102.
- Minsih, and Aninda Galih. "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas." *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2018): 20–27.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Pers, 2012.
- Neolaka, Amos. *Metode Penelitian Dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014.
- Nieuwanzy, Jagna, Karol Nowakowsky, Michal Ptazynski, Fumito Masuwi, Rafal Rzepka, and Kenji Araki. "Does Change in Ethical Education Influence Core Moral Values? Towards History- and Culture-Aware Morality Model with Application in Automatic Moral Reasoning." *Cognitive Systems Research* 66 (2021): 89–99.
- Noer Jannah, Dewi Rahmawati, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. "Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1064–1074.

- Novitasari, Devi, Witarsa, and Achmadi. "Efektivitas Model TTW Berbantuan Software Focusky Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Mujahidin Pontianak." *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi* 7, no. 7 (2018): 1–10.
- Nurmala, Siti, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri. "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5024–5034.
- Nuvitalia, Duwi, Siti Patonah, Ernawati S, Khumaedi, and Ani Rusilawati. "Dimensi Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Pendekatan Saintifik Berbantu Alat Peraga Penjernih Air." *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA* 6, no. 2 (2016): 10–17.
- Portanata, Lia, Yasinta Lisa, and Imanuel Sairo Awang. "Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD." *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 3, no. 1 (2017): 337–348.
- Puspasari, Ratih, and Tutut Suryaningsih. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie." *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3, no. 1 (2019): 137–152.
- Putra, Aan, and Ines Feltia Milenia. "Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2021): 30–43.
- Ramdhani, Inka Sri, Nurul Magfirah, and Hilmi Hambali. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X Di SMA Negeri 2 Gowa." *International Journal of Hypertension* 3, no. 1 (2020): 15–25.
<http://etd.eprints.ums.ac.id/14871/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0A>
<http://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf%0Ahttp://www.who.int/about/licensing/%0Ahttp://jukeunila.com/wp-content/uploads/2016/12/Dea>.
- Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- . *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Rudy Sumiharsono, M. *Media Pembelajaran*. Jember, Jawa Timur: CV PUSTAKA ABADI (Anggota IKAPI), 2017.
- Salamah Zainiyati, Husniyatus. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Edited by Rudy Al-Hana. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017.
- Samanto, Usman. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2011, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

- 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 (JPsd)* 3, no. 2 (2017): 171–185.
- Suparmi, S. "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah." *Journal of Natural Science and Integration* 1, no. 1 (2018): 62–68.
- Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43–48.
- Susanto, Ahmad. *Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran*. (Jakarta : Prenada Media Group), 2013.
- Syaifuddin, Mohammad. "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02, no. 2 (2017): 139–144.
- Wahyu, Yuliana, Ambros Leonangung Edu, and Mikael Nardi. "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 107.
- Wahyuningsih, Putri, and Siti Fatonah. "Analisis Berkomunikasi Dalam Keterampilan Prose Sains Melalui Pembelajaran Daring Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 2 Negerikaton Pesawaran Lampung." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran* 8, no. 1 (2021): 1–22.
- Wedyawati, Nelly, and Yasinta Lisa. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Sleman-Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2019.
- Wijayanti, Rica, Buaddin Hasan, and Rishi Kumar Loganathan. "Media Comic Math Berbasis Whiteboard Animation Dalam Pelajaran Matematika." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2018): 53–63.
- Yunita, Irma, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri. "Pengembangan Media Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 335–352.
- Alqur'an Al Mujadalah Ayat 11, Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Al-Qur'an, 2013.
- Wawancara Dengan Rizka Aulia Faradhilah, S.Pd., *Selaku Guru Kelas V SD Al-Qur'an*, n.d.