

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN KOMIK DIGITAL *FLIPBOOK*
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**



**Oleh: Eri Setiawan
NIM. 22204081009**

TESIS

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
2024**

SURAT PERNYATAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eri Setiawan

Nim : 22204081009

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Konsentrasi : PGMI

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

Yogyakarta, 31 April 2024

Saya yang menyatakan,



Eri Setiawan

Nim. 22204081024

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eri Setiawan
Nim : 22204081009
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Konsentrasi : PGMI

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

Yogyakarta, 31 April 2024

Saya yang menyatakan,



Eri Setiawan
Nim. 22204081009



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1177/Un.02/DT/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN KOMIK DIGITAL *FLIP BOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ERI SETIAWAN, S.pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204081009
Telah diujikan pada : Senin, 20 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Kenna Sidang

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM
SIGNED

Valid ID: 666784354814



Penguji I

Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 6667109016029



Penguji II

Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 666778515679



Yogyakarta, 20 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6668086a2c09f

NOTA DINAS PEBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN KOMIK DIGITAL *FLIPBOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Yang ditulis oleh:

Nama : Eri Setiawan

NIM : 22204081009

Jenjang : Magister (S2)

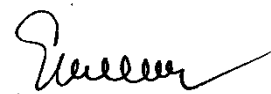
Program Studi : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 31 April 2024

Pembimbing,



Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.

PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Kepada:

Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta



ABSTRAK

Eri Setiawan, NIM. 22204081009. Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Komik Digital *FlipBook* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024. Pembimbing: Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi,MM.

Proses pembelajaran IPS yang dilakukan di kelas umumnya masih berpusat pada guru sehingga siswa bosan dengan pembelajaran yang menonton. Sehingga berakibat pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta. Tujuan penelitian mengkaji pengaruh model *Discovery Learning* Berbantuan komik digital *FlipBook* terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa SDN Lempuyangan 1.

Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN Lempuyangan 1 dan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V SDN Lempuyangan 1 yang terdiri dari 2 kelas paralel yaitu kelas VA berjumlah 26 siswa dan kelas VB berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan angket untuk mengukur hasil belajar dan motivasi siswa. Teknik analisis data melalui uji pra-syarat dan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan SPSS 23.

Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan Model *Discovery Learning* berbantuan Komik Digital *FlipBook* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mengadopsi metode pembelajaran inovatif ini guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *FlipBook*, motivasi, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah dasar

ABSTRACT

Eri Setiawan (22204081009), "The Effect of Using the Discovery Learning Model Assisted by Digital FlipBook Comics on the Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Class V Students of Lempuyangan State Elementary School 1. Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI) Master Program UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024.

The social studies learning process carried out in the classroom is generally still teacher-centered so that students are bored with watching learning. So that it results in low motivation and student learning outcomes in social studies subjects at SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta. The purpose of the study examines the effect of the Discovery Learning model assisted by FlipBook digital comics on motivation and learning outcomes in social studies learning of SDN Lempuyangan 1 students.

The approach used is quantitative with quasi-experimental research type. The population in this study were all students at SDN Lempuyangan 1 and the sample in this study were grade V SDN Lempuyangan 1 consisting of 2 parallel classes, namely class VA totaling 26 students and class VB totaling 26 students. Data collection techniques were carried out through tests and questionnaires to measure learning outcomes and student motivation. Data analysis techniques through pre-requisite tests and hypothesis testing using t-test with SPSS 23.

The results of data analysis showed a significance value of 0.001, which is smaller than 0.05, proving a significant effect of using the Discovery Learning Model aided by FlipBook Digital Comics on student motivation and learning outcomes. Thus, this study concludes that this learning model is effective in improving student motivation and learning outcomes at SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta. This research provides recommendations for teachers and education practitioners to adopt this innovative learning method to improve the quality of education.

Keywords: Discovery Learning, FlipBook, motivation, learning outcomes, Social Studies, elementary school

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'	ṣ	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	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ya
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik 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	Ya

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah di Tulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	'iddah

C. Ta'marbūtah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis 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.)

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

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

- b. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat *fathah*, *kasrah*, *dammah* ditulis h

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāh al-fītri</i>
------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

◌َ	Fathah	Ditulis	A
◌ِ	Kasrah	Ditulis	I
◌ُ	Ḍammah	Ditulis	U

E. Vokal Panjang

Fathah + alif	جاهلية	Ditulis	Ā <i>Jāhiliyah</i>
Fathah + ya' mati	تنسى	Ditulis	Ā <i>Tansā</i>
Kasrah + ya' mati	كريم	Ditulis	T <i>Karīm</i>
Ḍammah + wawu mati	فروض	Ditulis	Ū <i>Furūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah ya mati	بينكم	Ditulis	<i>Ai</i> “ <i>Bainakum</i> ”
Fathah wawu mati	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'in syakartum</i>

H. Kata sandang Alif+ Lam

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

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

2. 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. Penelitian kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Żawi al- Furūḍ</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as- Sunnah</i>

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang dengan rahmat dan petunjuk-Nya, dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Semoga shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, utusan Allah yang menjadi teladan bagi umat manusia. Penulisan tesis ini jauh dari kata sempurna banyak kesulitan dan hambatan yang dihadapi. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin melakukan sendiri-sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penulisan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

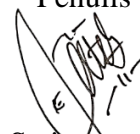
1. Prof. Dr. Phill. Al-Makin, S.Ag., M.A selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Hj. Siti Fatonah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM selaku pembimbing tesis, yang telah membantu penulisan tesis ini, memberikan arahan dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

6. Segenap dosen dan karyawan Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kepala Sekolah SD Negeri Lempuyangan 1 Kota Yogyakarta yang sudah berkenan memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian dan membagikan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Kedua orang tuaku bapak Saimin dan ibu Kasiem yang selalu mendukung dan memberikan doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesan anaknya dalam menempuh pendidikan.
9. Serta teman-teman angkatan 2022 kelas A Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang bersama, berjuang untuk menyelesaikan studi ini secara tepat waktu.
10. Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan tesis ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tesis ini bukanlah karya yang sempurna, dan masih banyak ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Kami berharap tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi masyarakat umum. Terakhir, kami berdoa kepada Allah SWT semoga tesis ini menjadi amal jariyah yang bermanfaat, dan semoga setiap kata dan hasil penelitian dalam tesis ini berada di jalan yang diridhai-Nya.

Yogyakarta, 31 April 2024

Penulis



Eri Setiawan, S. Pd.
NIM. 22204081009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN	iv
DEWAN PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Landasan Teori	14
G. Kerangka berpikir	60
H. Hipotesis Penelitian.....	61
I. Sistematika Pembahasan.....	61
BAB II METODE PENELITIAN.....	63
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	63
B. Populasi dan Sampel	65
C. Teknik Pengumpulan Data	66
D. Instrumen Pengumpulan Data	67
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	69
F. Analisis Data	74
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
A. Deskripsi Hasil Penelitian	78
1. Uji Prasyarat.....	79
2. Uji Hipotesis.....	81
B. Pembahasan	85

C. Kontribusi Penelitian.....	93
D. Keterbatasan Penelitian.....	94
BAB IV PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
C. Implikasi.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	177



DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Taksonomi Bloom</i>	46
Tabel 2. Capaian Pembelajaran.....	58
Tabel 3. Kerangka Berpikir.....	60
Tabel 4. Uji Validitas Soal Test	71
Tabel 5. Uji Validitas Angket	71
Tabel 6. Uji Reliabilitas Soal Test	73
Tabel 7. Uji Realiabilitas Angket.....	73
Tabel 8. Data Perhitungan Uji Normalitas Motivasi Belajar	79
Tabel 9. Data Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar	80
Tabel 10. Data Perhitungan Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....	80
Tabel 11. Data Perhitungan Uji Homogenitas Hasil Belajar	81
Tabel 12. Data Perhitungan Uji t Motivasi Kelas Kontrol	82
Tabel 13. Data Perhitungan Uji t Motivasi Kelas Eksperimen	83
Tabel 14. Data Perhitungan Uji t Hasil Belajar.....	83
Tabel 15. Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Komik.....	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal Pre Test dan Soal Post Test	107
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Test/Angket Kelas Experimen.....	111
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Test/Angket Kelas Kontrol.....	131
Lampiran 4: Hasil Pre-Test Kelas A/Kelas Eksperimen.....	147
Lampiran 5: Hasil Post-Test Kelas A/Kelas Eksperimen	151
Lampiran 6: Hasil Pre-Test Kelas B/Kelas Kontrol.....	155
Lampiran 7: Hasil Post-Test Kelas B/Kelas Kontrol	157
Lampiran 8: Hasil Angket Kelas A/Kelas Eksperimen.....	159
Lampiran 9: Lembar validasi instrumen penelitian	164
Lampiran 10: Lembar Data validasi dan Reliabilitas.....	165
Lampiran 11: Surat Rekomendasi Penelitian	170
Lampiran 12: Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian.....	171



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada abad 21 menuntut pendidik menggunakan berbagai macam inovasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.¹ Inovasi yang dapat dilakukan pendidik antara lain dengan penggunaan pendekatan, model pembelajaran, metode, media, serta penggunaan bahan ajar yang tepat. ² Menyesuaikan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, pendidik dituntut dapat mengaplikasikan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Karena kebutuhan akan pendidikan semakin meningkat seiring dengan kemajuan zaman.³ Hal ini diharapkan agar siswa dapat menghadapi perkembangan zaman globalisasi yang menuntut sumber daya manusia yang unggul dan terciptanya partisipasi aktif siswa.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran masih cenderung mengurangi peran dan partisipasi siswa.⁴ Hasil belajar siswa yang kurang baik disebabkan oleh guru yang tidak menjelaskan materi secara gamblang, kurang menarik perhatian siswa dan guru seringkali terlalu terburu-buru saat

¹ Tuğra Karademir Coşkun and Ayfer Aper, "Usage of Digital Learning Material in Special Education," *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi* 20, no. 1 (March 1, 2019), hlm 119–142.

² Qamar Hussein and Hellen Mugambi, "Determinants Of Digital Learning Implementation In Public Primary Schools: A Case Of Nairobi County Schools," *International Academic Journal of Human Resource and Business Administration* | 3, no. 6 (2019), hlm 150–161, http://www.iajournals.org/articles/iajhrba_v3_i6_150_161.pdf.

³ Alprianti Pare dan Hotmaulina Sihotang, "Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27778–87.

⁴ I Ketut Suda, "Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (2016).

penyampaian materi. Selain itu, Metode dan cara-cara mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa.⁵

Hasil belajar merupakan pernyataan spesifik yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku serta penampilan sebagai gambaran hasil belajar yang diharapkan melalui kegiatan belajar dalam waktu tertentu. Hasil belajar dalam hal ini merujuk pada aspek kognitif siswa.⁶ Hasil belajar sebagaimana prosesi mengumpulkan info data mengenai pencapaian belajar mengajar siswa yang dilakukan secara terencana serta tersusun guna memantau prosesi, peningkatan belajar, serta diperbaiki perolehan belajar lewat tugas maupun pengevaluasian pembelajaran.

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu.⁷ Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan serangkaian

⁵ Oktavia Rahma Ramadhani, Vita Rahmawati, dan Agung Setyawan, "Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan," *Jurnal Pancar: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar* 6, no. 2 (2022): 242–50.

⁶ Wahyu Candra Dwi Safitri dan Nani Mediatati, "Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1321–28.

⁷ Guruh Fajar Afryanto, "Efektifitas Pembelajaran Dengan Metode Air (Auditory Intellectually Repetition) Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa," *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 1, no. 2 (2021): 210–19, <https://doi.org/10.51878/educator.v1i2.747>.

kegiatan belajar. Motivasi siswa dapat timbul dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dapat timbul dari luar diri siswa/motivasi ekstrinsik.⁸

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sangat diperlukan sosok seorang guru yang berperan penting. Sehingga pentingnya peran guru dalam memilih model dan media yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah melalui model *Discovery Learning* dengan media DLM (*Digital Learning Material*) yaitu *FlipBook*. DLM (*Digital Learning Material*) atau dalam bahasa Indonesia berarti bahan ajar digital dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.⁹

DLM (*Digital Learning Material*) dapat diartikan sebagai bahan ajar dalam format digital yang berisi konten seperti teks bacaan, gambar, audio visual yang digunakan dalam pembelajaran baik secara langsung di dalam kelas atau pembelajaran daring atau yang biasa disebut *e-learning*.¹⁰ Penggunaan DLM (*Digital Learning Material*) dapat melalui komputer, laptop ataupun perangkat mobile lain yang mendukung format DLM (*Digital Learning Material*).

Sebagaimana berdasarkan studi literatur menurut Rahmawati menunjukkan bahwa materi pembelajaran digital lebih efektif dalam

⁸ Afryanto.

⁹ Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, and Susilarningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (February 19, 2022), hlm 81–90.

¹⁰ Hatma Heris Mahendra, Riga Zahara Nurani, and Fajar Nugraha, "Pengembangan DLM (Digital Learning Material) Kelas IV Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset* 7, no. 1 (2023), hlm 8.

mengumpulkan dan mengarahkan perhatian terhadap materi pembelajaran statis.¹¹ Meskipun materi ini memberikan ingatan jangka pendek, lingkungan pembelajaran digital yang didukung oleh diagram membantu siswa membangun pengetahuan. Ada banyak penelitian mengenai kebermanfaatan DLM (*Digital Learning Material*) dalam peningkatan hasil belajar siswa di antaranya digunakan untuk metode pembelajaran pada siswa disabilitas; peningkatan prestasi siswa dengan dukungan infrastruktur IT yang sesuai; meningkatkan pemahaman peserta kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar¹² peningkatan prestasi belajar siswa¹³; sebagai materi pelengkap dalam pembelajaran¹⁴.

Salah satu DLM yang sering digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah Digital *FlipBook*. Widyasari menyatakan bahwa *FlipBook* adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat siswa lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik.¹⁵

¹¹ Habibah Rahmawati, Rizhal H. Ristanto, and Mieke Miarsyah, "Environmental Education Infographics by Instagram: Digital Learning Material Increasing Motivation During the Covid-19 Pandemic," *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion* 4, no. 1 (March 16, 2021), hlm 50–60.

¹² Ewid Nur Anisa, Ratu Betta Rudibyani, and Emmawaty Sofya, "Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia* 6, no. 2 (2017), hlm 283–295.

¹³ Roel A Villasanta, "Improving the Performance Practice of 21st Century Music of Grade 10 Students Through Digital Learning Material," *American Journal of Multidisciplinary Research and Innovation* 1, no. 3 (June 19, 2022), hlm 1–6.

¹⁴ Kusen Kusen, "Rasch Test for Digital Learning Material Development Based on MOOCS," *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 6, no. 1 (June 9, 2022), hlm 33.

¹⁵ Intan Widyasari, Endang Istikomah, and Sari Herlina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *FlipBook* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP," *Jurnal Derivat* 8, no. 1 (2021), hlm 34.

Menurut Cahyono media *FlipBook* ini menjadi solusi untuk menciptakan suasana didalam kelas lebih menarik, komunikatif serta dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.¹⁶

Selain penggunaan DLM, upaya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan metode pembelajaran yang bersifat eksploratif seperti *Discovery Learning*. *Discovery Learning* yaitu teknik pembelajaran aktif siswa melalui proses penelitian dan penemuan sehingga hasil yang didapatkan disimpan dalam waktu lama dan muridnya tidak mudah lupa¹⁷. Model pengajaran eksploratif memiliki keunggulan a) melatih siswa untuk belajar mandiri b) memotivasi siswa untuk belajar c) siswa mampu secara mandiri memperoleh pengetahuan dan menghafal secara mendalam d) mudah dipelajari, sintaks yang jelas¹⁸. Sedangkan kelemahan model pembelajaran eksploratif adalah (1) siswa harus siap mental dan matang untuk terlibat dalam pembelajaran, dan (2) siswa harus berani dan mau belajar secara intensif, professional tentang lingkungannya¹⁹

Penelitian lain menurut Nabila, dkk menunjukkan bahwa metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan Bahasa dan literasi

¹⁶ Budi Cahyono, "Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital," *Jurnal Dharmabakti Nagri* 1, no. 2 (2023): 58–64, <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>.

¹⁷ Diyas Age Larasati, "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis," *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (April 29, 2020), hlm 39–47.

¹⁸ Waginah Dwi Nuryaningsih, "Penerapan Model *Discovery Learning* Berkolaborasi Google Classroom Dan WhatsApp Group Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Dalam Menulis Teks Eksplanasi," *Jurnal Paedagogy* 8, no. 2, hlm 159.

¹⁹ Nabila Yuliana, "Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP* 2 (2018), hlm 44.

siswa; menjadikan materi yang disampaikan menarik bagi siswa, 20 meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, 21 meningkatkan problem solving skill, 22 meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. 23 Media pembelajaran mempunyai fungsi serta perannya menjadi sarana penyampaian info dari sumbernya (guru) kepada penerimaan info (murid). Lalu teknik diseminasi media yang dipakai pengajar ialah proses yang bisa mempermudah siswanya menyerap serta mentransformasi info terkait jadi acuan dasar tentang sekumpulan info mentah dalam rencana ilmiah. Dengan kondisi tersebut peneliti mencoba inovasinya pada sarana lainnya yaitu *FlipBook* digital.²⁴ Diharapkan dengan penggunaan komik digital siswa lebih tertarik dan memperhatikan pelajaran.

Berdasarkan observasi pendahuluan di SD Negeri Lempuyangan 1 menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih kurang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya. Padahal pembelajaran IPS berfungsi membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya

20 Desyandri Desyandri et al., "Development of Integrated Thematic Teaching Material Used *Discovery Learning* Model in Grade V Elementary School," *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 7, no. 1, hlm 16–22.

21 Nuryaningsih, "Penerapan Model *Discovery Learning* Berkolaborasi Google Classroom Dan WhatsApp Group Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Dalam Menulis Teks Eksplanasi."

22 Akhmad Badrul Lubis, Yelvema Miaz, and Indah Eka Putri, "Influence of the Guided *Discovery Learning* Model on Primary School Students' Mathematical Problem-Solving Skills," *Mimbar Sekolah Dasar* 6, no. 2 (August 17, 2019), hlm 253.

23 Suida Suwandari, Muslimin Ibrahim, and Wahono Widodo, "Application of *Discovery Learning* to Train the Creative Thinking Skills of Elementary School Student," *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 4, no. 12 (2019), hlm 410–417.

²⁴ Alvira Oktavia Safitri, Puji Ayu Handayani, and Vioreza Dwi Yunianti, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022), hlm 33.

sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional.

Selain itu, menurut penelitian Anggreani menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan pengaruh sebesar 79,4%.²⁵ Menurut Handayani, dkk menyimpulkan bahwa bahan pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan dengan menggunakan model *Discovery Learning* valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.²⁶ Larasati juga menyatakan terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbasis *higher order thinking skill* terhadap kemampuan berpikir kritis.²⁷ Namun kebanyakan penelitian terdahulu tersebut hanya menguji pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar ataupun motivasi belajar saja araypun dengan menggunakan *Digital Learning Material* lainnya. Sehingga belum ada yang memadukan *Discovery Learning* melalui *FlipBook* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Oleh karenanya peneliti tertarik mengkaji lebih mendalam terkait pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar agar lebih optimal.

²⁵ Windy Anggraeni, D Wahyudin, dan Srie Mulyani, "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Komik Digital *Flip Book* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar," *Fondatia* 7, no. 3 (2023): 731–46, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3886>.

²⁶ Silvia Handayani dan Desyandri Desyandri, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Lectora* di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 3065–75, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2572>.

²⁷ Diyas Age Larasati, "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis *Higher Order Thinking Skill* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (2020): 39–47, <https://doi.org/10.31932/ve.v11i1.684>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* terhadap motivasi belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar
2. Untuk menganalisis Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Komik Digital *FlipBook* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah dan mengembangkan pengetahuan tentang Model *Discovery Learning* Berbantuan Komik Digital *FlipBook* dalam proses pembelajaran.

- b. Mendukung teori–teori pembelajaran yang terkait dengan penggunaan di Sekolah Dasar.
- c. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, lebih bermakna dan memberikan kepuasan dalam memperoleh dan menerima pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

b. Bagi guru

Sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

c. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan perbaikan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah.

E. Kajian Pustaka

Penelitian Penggunaan DLM (*Digital Learning Material*) dan Model *Discovery Learning* sudah banyak dilakukan sebelumnya. Namun penggunaan DLM berbasis PPT yang diperbandingkan dan metode pembelajaran *Discovery Learning* belum pernah dilakukan sebelumnya.

- a) Anggraeni²⁸ dalam penelitiannya Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Komik Digital *FlipBook* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. Penelitian ini bermaksud untuk melihat seberapa besar dari pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V tahun ajaran 2022/2023 guna mengetahui apakah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil temuan penelitian, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan pengaruh sebesar 79,4%. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dengan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Secara keseluruhan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen tergolong pada kategori cukup efektif, sedangkan pada kelas kontrol tergolong pada kategori kurang efektif. Dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* berpengaruh dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar dan

28 Ibid.

model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan komik digital *flip* lebih efektif.

- b) Anisa dkk 29. dalam penelitiannya Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepraktisan, keefektifan dan ukuran pengaruh pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Hasil penelitian yang diperoleh meliputi: kepraktisan dan keefektifan pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kriteria sangat tinggi dan ukuran pengaruh yang besar. Kesimpulan penelitian ini yaitu pembelajaran *Discovery Learning* memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa.
- c) Coşkun & Aper 30 dalam penelitiannya *Usage of Digital Learning Material in Special Education*. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat calon guru pendidikan khusus mengenai penggunaan materi pembelajaran digital dalam pendidikan khusus berdasarkan pengalaman mereka dan mengungkap platform materi pembelajaran digital favorit serta alasan preferensi. Calon guru yang mengenyam pendidikan di lembaga swasta menyatakan ingin meningkatkan dan menggunakan DLM. DLM sangat penting dalam

29 Anisa, Rudibyani, and Sofya, "Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Siswa."

30 Coşkun and Aper, "Usage of Digital Learning Material in Special Education."

meningkatkan keterampilan akademik, sosial, perawatan diri dan komunikasi. Selain itu, calon guru telah menyatakan bahwa DLM mendukung guru dengan biaya dan waktu yang lebih rendah, keterlibatan siswa, kemudahan dalam persiapan, hasil yang menyenangkan dan bermanfaat, serta meningkatkan variasi dan sumber materi. Para peserta telah menyebutkan bahwa kecuali peralatan teknis yang diperlukan disediakan, pengembangan dan penggunaan DLM tidak akan mungkin dilakukan.

- d) Desyandri dkk.³¹ dalam penelitiannya Pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan model *Discovery Learning* di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model *Discovery Learning* (DL) pada kelas 5 Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan skor validitas bahan pembelajaran yang dikembangkan sebesar 3,36. Kuesioner dan wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan bersifat praktis. Nilai yang diberikan oleh guru sebesar 96,43%, dan oleh siswa sebesar 84,5%. Berdasarkan hasil penelitian, kami menyimpulkan bahwa bahan pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan dengan menggunakan model (DL) valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

31 Desyandri et al., "Development of Integrated Thematic Teaching Material Used *Discovery Learning* Model in Grade V Elementary School."

- e) Larasati 32 dalam penelitiannya Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbasis *higher order thinking skill* terhadap kemampuan berpikir kritis. Hasil data penelitian menunjukkan rata-rata gainscore kelas eksperimen sebesar 5,75 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 2,6. Hasil data yang menggunakan uji-t. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t = 7,986$ dan signifikansi dua ekor 0,000, sehingga $p < 0,05$. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbasis *higher order thinking skill* terhadap kemampuan berpikir kritis.
- f) Rahmi dkk.33 dalam penelitiannya Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas SDN IV Gugus II Tilatang Kamang Kabupaten Agam. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *t-test*, diperoleh $t_{hitung} = (2,40) > t_{tabel} (1,72)$ pada taraf signifikan 0,05 Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model *Discovery Learning* terhadap

32 Larasati, "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis."

33 Rahmi et al., "Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar."

hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV sekolah dasar.

F. Landasan Teori

1. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.³⁴ Hadiono dan Hidayati menyarankan agar siswa belajar melalui keterlibatannya secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambah pengalaman dan mengarah pada kegiatan eksperimen.³⁵ *Discovery* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan konstruktivisme.

Pembelajaran penemuan sebagai suatu proses pembelajaran yang terjadi apabila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk akhir, namun diharapkan siswa mengorganisasikan dirinya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa penemuan adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui observasi atau percobaan. Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan bahwa pembelajaran penemuan adalah suatu metode

34 Budi Mulyati, Idmi Idmi, dan Siti Arfiyanah, "Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akuntansi," *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan* 1, no. 1 (2018): 66–79, <https://doi.org/10.47080/progress.v1i1.130>.

35 Hadiono dan Nuor Ainiy Hidayati. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-D SMPN 2 Kamal Materi Cahaya*. No. 3. Volume 2, hlm 12.

mengembangkan metode pembelajaran aktif dengan cara menemukan diri sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan.³⁶

Melalui pembelajaran penemuan, siswa juga dapat belajar berpikir analitis dan mencoba memecahkan masalahnya sendiri. Yuliani dan Saragih menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep dan prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan eksperimen yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri.³⁷ Hosnan mengatakan bahwa model *discovery* merupakan model pembelajaran berdasarkan pandangan konstruktivisme.³⁸

Model *discovery* menekankan pada pentingnya pemahaman struktur dan ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, gagasan-gagasan dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip untuk mereka sendiri.

36 Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, hlm 39.

37 Yuliani, K., & Saragih, S. (2015). The Development of Learning Devices Based Guided Discovery Model to Improve Understanding Concept and Critical Thinking Mathematically Ability of Student at Islamic Junior High School of Medan. *Journal of Education and Practice IIST*. Vol. 6, No.24. Hlm 116-128.

38 Hosnan, Loc Cit.

Dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Kelebihan dari *Discovery Learning* menurut Tumurun³⁹ adalah:

- 1) Penyampaian *Discovery Learning* menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung, sehingga siswa akan lebih tertarik dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap pembentukan konsep konsep abstrak yang memiliki makna.
- 2) *Discovery Learning* lebih realistis dan mempunyai makna. Siswa dapat langsung menerapkan berbagai bahan uji coba yang diberikan guru, sehingga siswa dapat bekerja sesuai dengan kemampuan intelektual yang dimiliki
- 3) *Discovery Learning* merupakan suatu metode pemecahan masalah, sehingga siswa dituntut untuk berfikir solutif dan inovatif mengenai suatu permasalahan yang sedang dihadapi;
- 4) Hasil pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery Learning* pengetahuan siswa akan bertahan lama dan mudah diingat.

³⁹ Tumurun, Septiani Wahyu, Diah Gusrayanidan Asep Kurnia Jayadinata. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), hlm 101-110. <http://ejournal.upi.edu>.

Sedangkan kekurangan dalam mengajar menggunakan *Discovery Learning* adalah sebagai berikut: 40

- 1) Proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah
- 2) *Discovery Learning* dibutuhkan kemampuan berfikir siswa secara solutif dan inovatif
- 3) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. proses *Discovery Learning* dibutuhkan kemandirian siswa, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek.

c. Ciri-Ciri Model *Discovery Learning*

Menurut Suprihatiningrum, ada dua cara dalam pembelajaran *Discovery Learning*, yaitu:41

- 1) Pure Discovery, yaitu pembelajaran penemuan tanpa petunjuk atau arahan.
- 2) Pembelajaran Penemuan Terbimbing merupakan pembelajaran yang memerlukan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Bentuk metode *Discovery Learning* dapat dilaksanakan dalam komunikasi satu arah maupun komunikasi dua arah tergantung besar kecilnya kelas, yang dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

- a. Sistem satu arah. Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah oleh guru. Struktur presentasi sebagai upaya merangsang

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz. Media, hlm 78.

siswa melakukan proses penemuan di depan kelas. Guru mengangkat suatu masalah, kemudian memecahkan masalah tersebut melalui langkah-langkah penemuan.

- b. Sistem dua arah. Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan guru. Siswa melakukan penemuan, sedangkan guru membimbingnya ke arah yang tepat atau tepat

Menurut Istiana, G.A., Catur, A.N, Sukardjo, J.S., *Discovery Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut :⁴²

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan , menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan
- 2) Berpusat pada siswa
- 3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada
- 4) Tujuan *Discovery Learning* Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuannya masing-masing dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Discovery Learning juga memiliki tujuan yaitu:

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan

⁴² Istiana, G.A., Catur, A.N, Sukardjo, J.S., (2015), Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar pokok bahasan larutan penyangga pada siswa kelas xi ipa Semester II sma negeri 1 ngemplak Tahun pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4 (2), hlm. 65-73

- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan siswa dapat menemukan pola dalam situasi konkrit maupun maupun abstrak
- 3) Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancuh dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna
- 6) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.

Sedangkan tujuan *Discovery Learning* sesuai apa yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 pada lampiran III yang dikutip oleh Wahjudi⁴³ adalah bahwa :

“Model Discovery Learning mengarahkan siswa untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Penemuan konsep tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau mengkonstruksi apa yang mereka ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir. Hal tersebut terjadi bila

43 Wahjudi, E. 2015. Penerapan *Discovery Learning* dalam Pembelajaran IPA sebagai Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I di SMP Negeri 1 Kalianget, *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*, Nomor 5, Vol. 1, hlm. 1-15.

siswa terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Discovery dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferring.

d. Sintaks/ Langkah-Langkah *Discovery Learning*

Menurut Wahjud dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, secara umum sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan) Pertama-tama pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.

Disamping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa untuk melakukan eksplorasi.

- 2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah) Setelah melakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan

masalah). Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun pemahaman siswa agar terbiasa untuk menemukan masalah.

3) *Data collection* (pengumpulan data) Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan memberi kesempatan siswa mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4) *Data processing* (pengolahan data) Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Data processing disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari

generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *Verification* (pembuktian) Pada tahap ini siswa memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang telah diolah. Verifikasi bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi) Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Menurut Hosnan⁴⁴, ciri atau ciri *Discovery Learning* adalah (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan menggabungkan pengetahuan baru dan

⁴⁴ Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia, hlm 88.

pengetahuan yang sudah ada. Metode *Discovery Learning* mempunyai tujuan untuk melatih siswa untuk mandiri dan kreatif, antara lain sebagai berikut:

- a. Siswa dalam proses penemuan mempunyai kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Faktanya menunjukkan bahwa banyak partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
- b. Siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit dan abstrak, juga siswa memperkirakan (mengestrapolasi) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa juga belajar membentuk strategi tanya jawab yang tidak ambigu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang berguna dalam menemukan.
- d. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara yang efektif dalam bekerja sama, berbagi informasi, dan mendengar serta menggunakan gagasan orang lain.
- e. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan, konsep dan prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- f. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi pembelajaran penemuan dalam beberapa hal lebih mudah ditransfer untuk kegiatan baru dan diterapkan dalam situasi pembelajaran baru.

2. Bahan Ajar Komik Digital

a. Definisi Bahan Ajar Komik Digital

Komik merupakan sebuah media yang tujuannya menyampaikan suatu cerita dengan visualisasi atau berupa gambar-gambar.⁴⁵ Sehingga komik ini dapat dikatakan cerita bergambar, komik ini didesain semenarik mungkin dan pada desain gambarnya terdapat balon kata yang disusun secara rapi dan teratur sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi teks yang ada dalam komik tersebut serta dapat menghibur para pembaca. Selain berisikan balon kata dan gambar, media komik dapat membuat siswa lebih antusias dengan menyajikan media melalui digital berbasis *FlipBook*.

Komik digital berbasis *FlipBook* terdiri dari tiga kata, yakni komik, digital, dan *FlipBook*.⁴⁶ Secara sederhana komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar baik dalam bentuk majalah, surat kabar dan buku. Kemudian media digital merupakan salah satu alat saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan dan *FlipBook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual atau melalui format elektronik yang tampilannya dapat

45 Wiwik Akhirul Aeni dan Ade Yusupa, "Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma," *Jurnal Kwangsan* 6, no. 1 (2018): 1, <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>.

46 Rizkia Innaya Putri, Sumardi, dan Nita Karmila, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 2098–2107, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.503>.

menghasilkan simulasi interaktif dengan kombinasi animasi, teks, audio, video dan gambar.⁴⁷ Komik ini cukup menarik untuk di baca oleh peserta didik, kesenangan peserta didik terhadap komik digital berbasis *FlipBook* dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran

FlipBook digital adalah halaman kertas yang menyerupai ukuran album.⁴⁸ Dalam hal ini, konsep pembelajaran di kaitkan dengan produk dan penggunaan teknologi yang ditandai dengan perkembangan produk yang pesat dan penggunaan teknologi informasi. Namun, tidak semua pemikiran yang dimiliki orang terbentuk sepenuhnya, dan konsep belajar yang baik berkembang.

Lingkungan belajar *FlipBook* menurut Warista mengungguli lingkungan belajar lainnya karena memungkinkan siswa untuk memasukkan berbagai elemen multimedia ke dalam satu presentasi, termasuk animasi, video, suara, dan banyak lagi. Teknologi digital adalah bentuk teknologi yang fleksibel dan mudah beradaptasi yang telah menjadi penting untuk kehidupan sehari-hari. Penggunaan *FlipBook* selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat memberikan perubahan pada diri siswa.⁴⁹ *FlipBook* merupakan

47 Rasid Rahayu Zega dan Arozatulo Bawamenewi, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Pertama (Smp)," *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 3, no. 2 (2023): 125–30, <https://doi.org/10.33379/primed.v3i2.3047>.

48 Cantika Rofiqoh Azhar, Een Unaenah, dan Rizki Zuliani, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajara IPA Kelas IV SDN Pinang 1 Kota Tangerang," *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 3, no. 3 (2023): 9051–60.

⁴⁹ Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, dan Yushardi, "Pengembangan Media Pembelajaran

buku tiga dimenasi interaktif dengan halaman yang dapat mengubah layar.

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik digital *FlipBook* adalah bahan dalam bentuk digital dengan berbagai format yang dapat membantu dalam penyampaian materi ketika proses belajar mengajar berlangsung.

b. Fungsi dan Kegunaan Bahan Ajar Komik Digital

Menurut Mulyasa mengemukakan bahwa Bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.⁵⁰ Berdasarkan pendapat di atas dalam menggunakan bahan ajar guru harus memperhatikan pesan-pesan yang dapat diterima oleh siswa, dalam penyusunan bahan ajar diharapkan siswa benar-benar merasakan manfaat bahan ajar atau materi itu setelah mempelajarinya.

Febriana juga mengemukakan bahwa kegunaan bahan ajar dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:⁵¹

- 1) Bahan ajar mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga berfungsi secara optimal,

Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 6, no. 4 (2017): 326–32.

⁵⁰ Elly Mardiana, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa,” *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 1 (2018): 87–91.

⁵¹ Abd Haling, Pattaufi, dan Abrar, “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Sistem Pencernaan Manusia Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VIII A” (Universitas Negeri Makasar, t.t.).

- 2) Bahan ajar dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, dan
- 3) Bahan ajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri. Pengembangan bahan ajar harus mampu menjawab dan memecahkan masalah ketidakmampuan belajar.

Sedangkan dalam pemilihan *FlipBook* dirasa cocok dengan pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Media *FlipBook* ini berfungsi untuk melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mempermudah semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengar, membaca menulis dan juga permainan.⁵² Media *FlipBook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat siswa.

Penggunaan media *FlipBook* selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memberikan perubahan pada diri siswa. *FlipBook* merupakan software yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital. Pemilihan media *FlipBook* dirasa cocok dengan pengembangan Kurikulum saat ini.

⁵² Novian Hasni Damayanthi, "Pengembangan Bahan Ajar Ekeltronik Berbasis Mind Mapping dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Elastisitas" (UIN Raden Intan Lampung, 2023).

c. Karakteristik Bahan Ajar Komik Digital

Sesuai dengan penulisan modul yang digunakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional tahun 2003, bahan ajar *digital learning* memiliki beberapa karakteristik, yaitu self instruksional, *self-contained, stand alone, adaptive, dan user friendly*, yaitu:⁵³

- a. *Self instructional* yaitu bahan ajar yang mampu membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan untuk memenuhi karakter *Self Instructional*, maka didalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu dengan bahan ajar memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas kedalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.
- b. *Self contained* yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh. Jadi sebuah bahan haruslah memuat seluruh bagian – bagiannya dalam satu buku secara utuh untuk memudahkan pembaca mempelajari bahan ajar tersebut.

⁵³ Redha Septia Asi dan Zulfani Sesmiarni, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Neurosains Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Dasar Universitas Islam Negeri Sjech M . Djamil Djambek Bukittinggi , Indonesia Development of Neuroscience-Based Teaching Materials on Islamic Religious E,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 3, no. 10 (2023): 447–54.

- c. *Stand alone* (berdiri sendiri), yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung kepada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan secara bersama-sama dengan bahan ajar lain. Artinya sebuah bahan ajar dapat digunakan sendiri tanpa tergantung dengan bahan ajar lain.
- d. *Adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Bahan ajar harus memuat materi-materi yang sekiranya dapat menambah pengetahuan pembaca terkait perkembangan jaman atau lebih khususnya perkembangan Ilmu dan teknologi.
- e. *User friendly*, yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Jadi bahan ajar selayaknya hadir untuk memudahkan pembaca dalam mendapatkan informasi dengan sejelas jelasnya.

d. Elemen -Elemen Bahan Ajar Komik Digital

Rancangan pada suatu komik terdapat beberapa bagian yang berfungsi untuk membangun keseluruhan rancangan komik, dapat dipecah menjadi beberapa bagian yang lebih kecil.⁵⁴

1) *Space*

⁵⁴ Zulfa Nebilah Tsuroyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Siswa kelas X IPA" (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021).

Kegunaan elemen berupa ruang pada beberapa media seperti pada kertas, kanvas media digital dan media lainnya. Fungsi bagian ini adalah memberikan ruang kosong pada kolom komik, sehingga orang yang membaca dapat mendalami isi cerita.

2) *Image*

Terdapat perbedaan arti dari kata image dan drawing. Arti kata image adalah foto, ilustrasi, logo, icon, simbol dan lainnya. Namun media berupa komik, kata image berupa gambar goresan tangan (hand drawing atau free hand)

3) *Teks*

Teks merupakan gambar yang berupa simbol dan angka. Simbol pada setiap negara memiliki perbedaan yang dimana semuanya belum tentu sama, sampai akhirnya format teks muncul dalam Jepang, Cina, Arab, Rusia, dan Alfabet yang lebih dikenal oleh masyarakat.

4) *Point dan Dot*

Titik dan bintik point (titik) tidak harus berbentuk lingkaran yang mana bisa berupa kotak kecil, segitiga kecil, ellipse kecil, dan bentuk dalam ukuran kecil pada bentuk dan bentuk-bentuk lainnya. Namun dot memiliki bentuk berupa bulatan kecil (bintik).

5) *Line*

Line atau dapat disebut garis sesungguhnya merupakan gabungan dari beberapa point atau dot, keduanya saling overlapping (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. Straight Line merupakan garis yang tidak harus selalu lurus. Kemudian Curve Line ialah garis lengkung, kata curve sangat identik dengan kata kurva yang bukan berbentuk lengkung, kata kurva berasal dari pengertian dalam bahasa Inggris adalah shape.

6) *Shape (X & Y)*

Shape merupakan bentuk 2 dimensi dengan ukuran yaitu X (panjang) dan Y (lebar). Terdapat jenis shape yang berbeda-beda seperti circle, ellipse, rectange, star, octagon, splat, drips, ornament, zap dingbat dan bentuk-bentuk shape lainnya.

7) *Form (X, Y & Z)*

Form atau wujud merupakan bentuk 3 dimensi dengan ukuran yaitu X (panjang), Y (lebar), dan Z (tinggi). Jenis-jenis form yang ada yaitu berbentuk tak beraturan, sampai pada bentuk 3D yang tertata rapi.

8) *Tone/Value (Gradient, Lighting & Shading)*

Tone merupakan tekanan pada warna pada arah yang lebih gelap atau pada yang lebih terang. Sebenarnya tone adalah menambah dan menghilangkan pada warna hitam. Berbeda dengan gradasi (gradient) yaitu tone dengan perlahan terjadi

pengurangan dari gelap ke terang. Gradasi, lighting dan shading dapat dilakukan dengan teknik arsir (render).

e. **Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital**

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat bahan ajar yang mampu memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:⁵⁵

- 1) Memberikan contoh-contoh yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran
- 2) Memberikan kemungkinan bagi siswa untuk memberikan umpan balik atau mengukur penguasaannya terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal soal latihan, tugas dan sejenisnya
- 3) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa
- 4) Bahan yang digunakan cukup sederhana karena siswa hanya berhadapan dengan bahan ajar ketika belajar secara mandiri

Dalam pengembangan bahan ajar, bahan ajar harus memiliki beberapa kriteria sebagai berikut: ⁵⁶

- 1) Bahan ajar harus relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Bahan ajar harus sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

⁵⁵ Tsuroyya.

⁵⁶ Khalimi, "Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia," *Jurnal Logika* 17, no. 2 (2016): 59–66.

- 3) Bahan ajar yang baik adalah bahan yang berguna bagi siswa baik sebagai perkembangan pengetahuannya dan keperluan bagi tugas kelak di lapangan.
- 4) Bahan itu harus menarik dan merangsang aktivitas siswa.
- 5) Bahan itu harus disusun secara sistematis, bertahap dan berjenjang.
- 6) Bahan yang disampaikan kepada siswa harus menyeluruh, lengkap dan utuh.

f. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Komik Digital

Setiap media pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan komik digital tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan. Beberapa keunggulannya ialah:⁵⁷

- 1) fitur-fitur dan interface menu aplikasi sangat menarik, sehingga membantu siswa untuk memahami materi,
- 2) aplikasi komik ini membuat siswa terhibur dan banyak pengetahuan
- 3) pemilihan kata mudah dipahami, terlebih dengan disediakan kata kunci pada kata yang sulit dapat membantu siswa memahami maksudnya,
- 4) pemilihan warna membuat siswa nyaman dan tidak mudah bosan saat membaca, serta
- 5) siswa dapat mempelajarinya dimanapun dan kapanpun.

⁵⁷ Moch. Dimas Galuh Mahardika, "Pendidikan Sejarah Indonesia," *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 4, no. 1 (2021): 67–70.

Sedangkan kelemahannya ialah:

- 1) media pembelajaran memiliki ukuran yang cukup besar pada ruang penyimpanan smartphone android milik siswa,
- 2) meskipun aplikasi komik merupakan aplikasi offline, namun pada menu evaluasi membutuhkan akses internet, karena tersambung dalam laman google form, serta
- 3) penggunaan pada versi smartphone terendah (jellybean), aplikasi berjalan dengan sangat lambat.

Ada beberapa kelebihan *FlipBook* yaitu:58

- 1) Dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar
- 2) Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik siswa.
- 3) Pembuatannya cukup mudah dan harganya murah.
- 4) Mudah dibawa kemana-mana.
- 5) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa
- 6) Membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Sedangkan kelemahan dari *FlipBook*, diantaranya: hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil dan harus menggunakan akses internet yang cukup baik.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.⁵⁹ Motivasi belajar adalah variabel yang menentukan kesuksesan seseorang. Motivasi belajar tumbuh secara alami dari dalam, dan tumbuh karena adanya rangsangan dari luar seperti orang tua, guru, dan lingkungan.⁶⁰ Motivasi adalah faktor penting yang berpengaruh dalam menguji kesuksesan akademik pada siswa. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) siswa tidak dapat mengembangkan motivasi internal siswa secara mandiri dan membutuhkan orang-orang sekitar untuk menunjang semangat belajarnya.

Barelson dan Steiner menyatakan motivasi sebagai keadaan seorang yang mendorong, mengaktifkan, atau menggerakkan, dan

⁵⁹ Nurhizrah Gistituati dkk., "Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Matematika SD," *Jurnal Basicedu* 4, no. 1 (2020): 203–9.

⁶⁰ Yusrizal dkk., "Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Tematik Universitas Negeri Medan* 10, no. 3 (2012): 129–35.

menyalurkan atau memandu perbuatan ke suatu tujuan.⁶¹ Motivasi merupakan faktor yang menentukan dan berperan, menghasilkan, dan membimbing kegiatan belajar. Motivasi dapat menentukan apakah tujuan dapat tercapai dengan baik, semakin besar motivasi akan semakin besar keberhasilannya, sebaliknya motivasi yang lemah akan membuat siswa mengalami kesulitan belajar.⁶² Motivasi adalah salah satu faktor yang ikut berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.

Proses pembelajaran memerlukan adanya motivasi, dengan motivasi akan menggerakkan siswa untuk melaksanakan sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran, motivasi dapat menggerakkan siswa agar melakukan aktivitas belajar.⁶³ Apabila motivasi siswa dalam kegiatan belajar meningkat, maka dapat memberikan kontribusi atau manfaat yang baik, terutama pada hasil belajar siswa. Motivasi belajar merupakan upaya individu untuk memperoleh kepuasan dan kepuasan dalam proses mengajar. Oleh karena itu motivasi belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri manusia (individu) yang ditandai dengan emosi dan reaksi untuk mencapai tujuan dan

61 Ari Suriani dkk., "Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 800–807, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>.

62 I. dkk. Sumayasa, "Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Vi Di Sekolah Dasar Se Gugus Vi Kecamatan Abang, Karangasem [The Influence of the Implementation of a Scientific Approach on Learning ,]" *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* 5, no. 1 (2015): 1–11.

63 Meirza Faradita, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2b (2017): 185–92.

dapat dirangsang oleh pihak luar untuk mendukung semangat belajarnya.

b. Fungsi motivasi belajar

Fungsi motivasi belajar menurut prawita antara lain:

- 1) Motivasi adalah membimbing dan mengatur perilaku pribadi. Oleh karena itu, memastikan bahwa motivasi memiliki tujuan meliputi kekuatan dan ketekunan dalam bertindak.
- 2) Motivasi sebagai pilihan perilaku pribadi. Fungsi dari motivasi ini adalah untuk mengarahkan individu ke tujuan yang dipilih (minat)
- 3) Motivasi mendorong dan membatasi perilaku pribadi. Pola tersebut memiliki fungsi pemeliharaan, sehingga dapat berubah atau menimbulkan bunga terus menerus dalam waktu yang lama.⁶⁴

c. Elemen Motivasi Belajar

Sardiman menjelaskan bahwa motivasi memiliki tiga elemen yaitu:

- 1) Motivasi adalah penggerak dan sebagai pendorong motivasi bagi manusia untuk melakukan sesuatu. Mendesak orang tersebut untuk bergerak sebagai penggerak atau mesin yang menghasilkan energi. Untuk keadaan ini, motivasi adalah stimulus mendasar di balik setiap perkembangan.

⁶⁴ Tessy Furmanti dan Rusdi Hasan, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi dan Keaktifan Siswa di SMP N 5 Seluma," *Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship Vi Tahun 2019*, 2019, 1–9.

- 2) Motivasi dapat memberikan pedoman untuk mencapai tujuan. Tentukan arah langkah yang akan dimulai, khususnya menuju hasil yang ideal. Dengan demikian, Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus diselesaikan dengan tujuan yang seluk beluk.
- 3) Motivasi dapat menentukan tindakan yang harus diambil untuk tercapainya tujuan dengan mengesampingkan tindakan yang tidak berguna. Pilih langkah-langkah yang mencari tahu latihan apa yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan, tinggalkan latihan sampingan yang tidak benar-benar karena alasan itu.⁶⁵

d. Jenis Motivasi Belajar

Ada dua jenis motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Motivasi instrinsik yaitu motivasi dari diri sendiri dibentuk oleh pemahaman tentang pentingnya belajar mandiri untuk mengembangkan diri dan memberikan kesadaran diri untuk menghidupi diri
- 2) Motivasi ekstrinsik, dapat berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitar yang akan mempengaruhi psikologi orang yang bersangkutan, seperti orang tua, teman sebaya, guru, alat belajar, kondisi lingkungan dan lainnya. Motivasi yang paling

⁶⁵ Ibnu Muchamadhon, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Prestasi Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang* 1, no. 02 (2013): 82–90.

utama yaitu orang tua memberikan dorongan atau motivasi anak untuk belajar dan beradaptasi dengan pendidikan dan lingkungan.⁶⁶

e. Indikator motivasi belajar

Sardiman meyakini bahwa motivasi manusia memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki sikap serius dan tekun dalam tugas yang dihadapi (dapat bekerja terus menerus untuk waktu yang lama, dan tidak berhenti sampai tugas selesai)
- 2) Ketahanan menghadapi kesulitan atau tidak mudah menyerah. Tidak membutuhkan dorongan dalam mencapai prestasi (tidak akan segera puas dengan pencapaian tersebut)
- 3) Tunjukkan minat pada berbagai masalah (minat pada kesuksesan)
- 4) Suka bekerja secara mandiri, tidak bergantung pada orang lain
- 5) Menangani tugas yang selalu sama atau berulang lebih cepat dan cepat bosan
- 6) Apabila sudah yakin akan sesuatu, siswa dapat mempertahankan pendapat mereka.
- 7) Tidaklah mudah untuk melepaskan apa yang dianggap
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah.⁶⁷

⁶⁶ Dwi Sanderayanti, "Pengaruh Motivasi Berprestasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sdn Kota Depok," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2015): 222, <https://doi.org/10.21009/jpd.062.04>.

Indikator motivasi Belajar Menurut Hamzah dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Memiliki keinginan dan hasrat untuk sukses.
- 2) Ada semangat dan kebutuhan/keinginan dalam belajar.
- 3) Penuh ambisi dan impian untuk masa depan.
- 4) Apresiasi dalam pembelajaran
- 5) Ada beberapa aktivitas belajar yang menarik
- 6) Ada lingkungan belajar yang mendukung.⁶⁸

Indikator motivasi belajar menurut Riduwan ada lima yaitu:

- 1) ketekunan dalam belajar
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) minat dan ketajama perhatian dalam belajar
- 4) berprestasi dalam belajar
- 5) mandiri dalam belajar

Indikator motivasi belajar yang digunakan peneliti adalah pengembangan menurut riduwan

- 1) tekun dalam belajar, indikatornya kehadiran disekolah, mengikuti kegiatan belajar, dan belajar dirumah
- 2) ulet dalam menghadapi kesulitan, indikatornya sikap terhadap kesulitan dan usaha menghadapi kesulitan
- 3) minat dan ketajam dalam belajar, indikatornya kebiasaan dalam

67 Irmalia Anggraini Susi, "Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa Irmalia Susi Anggraini *," *Jurnal Mahasiswa*, no. 1 (2021): 100–109.

68 Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.

mengikuti Pelajaran dan semangat dalam belajar

- 4) prestasi dalam belajar, indikatornya keinginan untuk berprestasi dan kualifikasi hasil
- 5) mandiri dalam belajar, indikatornya penyelesaian tugas atau PR menggunakan kesempatan diluar jam Pelajaran.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Menurut Syamsu Yusuf⁶⁹, motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor fisik Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.
 - b) Faktor psikologis Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

⁶⁹ Syamsu Yusuf (2014). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. PT. Remaja Rosdakarya Offset Bandung

2) Faktor eksternal

- a) Faktor sosial Merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya,
- b) Faktor non sosial Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.

Adapun menurut Dimiyati dan Mudjiono, unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a) Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b) Kemampuan siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
- c) Kondisi siswa. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran.

Dengan demikian, kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar.

- d) Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, perkelahian antar siswa akan mengganggu kesungguhan belajar. Sebaliknya, kampus sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.
- e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. Lingkungan belajar dan pergaulan siswa mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa televisi dan film semakin menjangkau siswa. Kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar. Guru profesional diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar siswa.
- f) Upaya guru membelajarkan siswa. Adalah upaya guru dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan materi, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi

titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi siswa menjadi lemah atau kurang.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Bahwa faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kondisi jasmani dan rohani siswa, kemampuan siswa dan lain sebagainya. Sedangkan faktor ekstrinsik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa diantaranya kondisi lingkungan sekolah, keluarga, guru, fasilitas belajar, dan pergaulan.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu bagian yang terdiri dari beberapa bagian pendidikan yang terdiri atas berbagai domain seperti: keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Secara teori domain hasil belajar itu dapat dipisahkan akan tetapi secara domain yang praktis harus bersatu. Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya yaitu: siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar sangat terkait dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, tujuan pembelajaran mengikuti pengklasifikasian hasil belajar oleh Bloom, yaitu kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotor (*psychomotor*). Kognitif merupakan ranah yang menekankan pada

pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap nilai, dan emosi. Sedangkan psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan atau keterampilan motorik.

Menurut Benjamin S Bloom hasil belajar dalam studi dapat dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu: afektif, psikomotor, dan kognitif. Howard Kingsley membagi macamnya hasil belajar menjadi tiga bagian antara lain: pengetahuan dan pengertian, keterampilan dan kebiasaan, sikap dan cita-cita. Kemudian Howard Kingsley menyatakan bahwa belajar yaitu: proses penimbulan dan perubahan tingkah laku melalui latihan dan praktek. Hal tersebut selaras dengan pendapat Syah bahwa belajar yaitu tahapan dari perubahan semua tingkah laku individu dari hasil pengalaman dalam lingkungannya Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Berikut ini merupakan tingkatan masing-masing ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwol dalam Abdul Majid:

- a. Mengingat (*remembering*), yaitu siswa mampu mengingat bahan-bahan yang telah dipelajari.
- b. Memahami (*understanding*), yaitu siswa mampu memahami makna, translasi, interpolasi, dan penafsiran bahan ajar serta masalah.
- c. Menerapkan (*applying*), yaitu siswa mampu menerapkan gagasan,

prosedur, metode, rumus, teori, dan lain-lain, di dalam kondisi pembelajaran.

- d. Menganalisis (*analyzing*), yaitu siswa mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
- e. Menilai (*evaluating*), yaitu siswa mampu memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja, dan lain-lain, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.
- f. Menciptakan (*creating*), yaitu siswa mampu menempatkan unsur-unsur bersama-sama untuk membentuk suatu keseluruhan yang koheren dan berfungsi, mengorganisasikan kembali unsur-unsur menjadi suatu pola baru atau struktur baru melalui membangkitkan, merencanakan, atau menghasilkan sesuatu.

Dimensi Pengetahuan	Dimensi Proses Kognitif
1. Pengetahuan Faktual	C.1. Mengingat (Remember)
a. Pengetahuan tentang terminologi	1.1. Mengenali (recognizing)
b. Pengetahuan tentang bagian detail dan unsur-unsur	1.2. Mengingat (recalling)
2. Pengetahuan Konseptual	C.2. Memahami (Understand)
a. Pengetahuan tentang klasifikasin dan kategori	1.3. Menafsirkan (interpreting)
b. Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi	1.4. Memberi contoh (exemplifying)
c. Pengetahuan tentang	1.5. Meringkas (summarizing)
	1.6. Menarik inferensi (inferring)
	1.7. Membandingkan (comparing)
	1.8. Menjelaskan (explaining)

<p>teori, model & struktur</p> <p>3. Pengetahuan Prosedural</p> <p>a. Pengetahuan tentang keterampilan khusus yang berhubungan dng suatu bidang tertentu dan pengetahuan algoritma</p> <p>b. Pengetahuan tentang teknik dan metode Pengetahuan tentang kriteria penggunaan suatu prosedur</p> <p>4. Pengetahuan Metakognitif</p> <p>a. Pengetahuan strategik</p> <p>b. Pengetahuan tentang operasi kognitif</p> <p>c. Pengetahuan tentang diri sendiri</p>	<p>C.3. Mengaplikasikan (Apply)</p> <p>1.9. Menjalankan (executing)</p> <p>1.10. Mengimplementasikan (implementing)</p> <p>C.4. Menganalisis (Analyze)</p> <p>1.11. Menguraikan (differentiating)</p> <p>1.12. Mengorganisir (organizing)</p> <p>1.13. Menemukan makna tersirat (attributing)</p> <p>C.5. Evaluasi (Evaluate)</p> <p>1.14. Memeriksa (checking)</p> <p>1.15. Mengkritik (Critiquing)</p> <p>C.6. Membuat Create)</p> <p>1.16. Merumuskan (generating)</p> <p>1.17. Merencanakan (planning)</p> <p>1.18. (Memproduksi (producing)</p>
--	--

Tabel 1. Taksonomi Bloom

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa itu dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: faktor intern yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor ekstern yang berasal dari luar siswa sendiri. Faktor intern atau yang berasal dari dalam diri siswa sangat berpengaruh dalam hasil belajar siswa daripada faktor ekstern yang berasal dari luar siswa sendiri.⁷⁰ Seperti yang sudah diungkapkan oleh Clark bahwasanya hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan siswa berada. Berikut ini faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:⁷¹

⁷⁰ Catur Fathonah Djarwo, "Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar KImia Siswa SMA Kota Jayapura," *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* 7, no. 1 (2020): 2.

⁷¹ Nursyaidah, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik," *Forum Paedagogik* 7, no. 1 (2014): 72.

- a. Kurangnya kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa.
- b. Kurangnya bakat khusus untuk situasi belajar tertentu.
- c. Kurangnya motivasi atau dorongan untuk belajar.
- d. Situasi pribadi terutama emosional yang dihadapi siswa pada waktu tertentu.
- e. Faktor jasmaniah yang tidak mendukung kegiatan belajar.
- f. Faktor hereditas (bawaan) yang tidak mendukung kegiatan belajar.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan guru yaitu: *transfer of knowledge and value* yang berpengaruh terhadap pengalaman baru siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, tingkah laku sikap, tugas, dan aktifitas siswa. Benjamin S Bloom menyatakan belajar yaitu perubahan pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik dalam meningkatkan kualitas hidup yang baik.⁷²

Usaha untuk membuat kondisi pembelajaran yang bisa melibatkan peran aktif dari siswa membutuhkan kemampuan dari guru sebagai pendidik dalam menerapkan model atau metode yang sesuai serta bervariasi agar siswa nantinya tidak merasa bosan. Adanya keterlibatan dari siswa saat proses pembelajaran berlangsung akan menumbuhkan motivasi untuk belajar tinggi sehingga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan pada akhirnya berpengaruh terhadap naiknya hasil belajar.

72 Elvira Mulia dkk., "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya," *Website: Journal 7*, no. 2 (2021): 2503–3506.

5. Pembelajaran IPS

a. Definisi Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kemampuan siswa untuk berfikir kritis, dengan demikian siswa akan dihadapkan pada suatu masalah dan diminta untuk menyelesaikan masalah yang ada.⁷³ Pembelajaran IPS lebih terkait erat dengan pembelajaran yang siswa dapat mempelajari tentang manusia baik ditempat sekitar maupun ditempat lain.⁷⁴ Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya menyajikan konsep pengetahuan semata melainkan IPS juga mampu membina siswa menjadi warga negara dan masyarakat yang tahu akan hak dan kewajiban, serta mengetahui budaya yang ada di negaranya.⁷⁵

Adapun tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar yaitu:⁷⁶

- g) Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya.
- h) Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan Masyarakat
- i) Kemampuan berkomunikasi dengan sesama masyarakat.

73 Tri Ulfa dan Erni Munastiwi, "Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4, no. 1 (2021): 50–54, <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.576>.

74 Parni dkk., "Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional* 3, no. 2 (2020): 96.

75 Tri Ulfa dan Siti Fatonah, "Analisis Soal Objektif Tes dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Berdasarkan Perspektif High Order Thinking Skills (HOTS) Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10420–29.

76 Yulia Siska, Yufiarti Yufiarti, dan Muhammad Japar, "Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)* 1, no. 1 (2021): 1–11, <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i1.1324>.

- j) Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- k) Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran IPS secara umum sebagai berikut.⁷⁷

- a) Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan atau pemanfaatan lingkungan alam.
- b) Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
- c) Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang terintegrasi, berhubungan sampai dengan terpisah.
- d) Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanitis sampai yang terstruktur.
- e) Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- f) Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor saja, akan tetapi juga mencoba

⁷⁷ Muhamad Japar Yulia Siska, Yusuf, "Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar" 1, no. 1 (2021): 50–52.

mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient and citizenship quotient*.

- g) Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajaran.

Sedangkan karakteristik IPS untuk tingkat sekolah dasar dapat dilihat dari dua sisi yaitu sisi materi dan juga sisi strategi, berikut karakteristik IPS ditingkat sekolah dasar:78

- a) Materi IPS Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan baik yang ada dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan masyarakat. Menurut Mulyono ada lima macam sumber materi yang ada dalam pembelajaran IPS antara lain:
- 2) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan yang terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, lingkungan sekitar sampai lingkungan yang luas dengan berbagai permasalahannya.
 - 3) Kegiatan manusia diantaranya, mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi.
 - 4) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan

78 Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): 91, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

anak yang terdekat sampai yang terjauh.

- 5) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan sekitar sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- 6) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi baik dari makanan, pakaian, permainan, maupun keluarga, sehingga anak mampu meningkatkan keterampilan berpikir dan memperluas pengetahuannya

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS juga dapat menjadi tempat untuk mencari sumber pengetahuan konsep teori-teori IPS yang diperoleh anak didalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

- b) Strategi Penyampaian IPS, strategi penyampaian IPS sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi yang disusun dalam urutan; anak, keluarga, masyarakat, kota, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Enviroment Curriculum*". Maksudnya adalah bahwa pertama-tama anak dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan, kemudian mengembangkan

kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.⁷⁹

c. Ruang Lingkup IPS Sekolah Dasar

Mata pelajaran IPS berkaitan dengan macam macam aspek kehidupan masyarakat IPS juga Berkaitan dengan bagaimana usaha manusia untuk lebih luas mengkaji kehidupan untuk bersosial, baik materi, budaya, jiwa dan pemanfaatan sumber daya alam yang ada di bumi untuk hidup yang lebih sejahtera lagi. Pada prinsipnya hakikat yang dipelajari dengan menelaah apa saja kebutuhan manusia dalam konteks sosial sangat banyak dan cukup luas dengan jenjang pendidikan pada masing masing kemampuan siswa. Pada jenjang SD ruang lingkup pun diperluas pada jenjang tertentu dengan tinggi bobot materi yg semakin di pertajam lagi dalam pendekatan interdisipliner dan daya pikir yang cukup berkesistensi di batasi sampai tujuan itu tercapai pula. Pada jenjang pendidikan ruang lingkup di SD dibatasi sampek dengan gejala di tipa tiap negara dalam pembelajaran IPS banyak tokoh berpendapat mengawasi tujuan dari pendidikan IPS yang dapat dasar mempunyai persamaan diantara berbagai pendapat tersebut.

Dalam pembelajaran IPS di SD adalah pelajaran yang cukup mendasar dan memiliki berbagai ruang lingkup yang berbeda-beda

79 Azlansyah Armansyah dan Erni Munastiwi, "Use of E-Learning Model and Social Media in Social Studies Learning in Elemenrary School During and After the Covid-19 Pandemic," *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2021): 93–104, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.31683>.

pula, pembahasan dapat di jadikan pembatas dalam penyampaian konteks sosial untuk bermasyarakat. Dengan konteks sosial tersebut menjadikan pertimbangan untuk pengajaran ruang lingkup pembelajaran IPS di jenjang pendidikan yang mana tentunya harus sesuai dengan kemampuan para siswa. Kurikulum 2006 menjelaskan ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi:80

- 1) Manusia, lingkungan
- 2) Waktu, perubahan
- 3) Konteks sosial, budaya
- 4) Ekonomi, kesejahteraan

Dengan adanya beberapa hal diatas, guru harus lebih baik dalam penyampaian materi kepada para siswa.

d. Kurikulum IPS Sekolah Dasar

Kurikulum memiliki fungsi dalam pendidikan, yaitu sebagai perangkat dalam proses tercapainya tujuan pendidikan. 81

Kurikulum memiliki komponen utama dan komponen penunjang yang saling terhubung satu sama lain yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen kurikulum merupakan satu sistem yang saling berkaitan tidak bisa dipisahkan satu sama lain sehingga merefleksikan satu kesatuan yang utuh. Komponen

80 Elsa Manora Nasution, Fina Putri Suci, dan Muhammad Rafiq, “Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar,” *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 3 (2023): 188–93, <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>.

81 Sri Lestari dan Adi Winanto, “Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9967–78, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4203>.

kurikulum merupakan bagian penting pada proses pembelajaran.⁸² Terdapat empat komponen utama kurikulum yaitu tujuan, materi, strategi pembelajaran, dan evaluasi.

Tujuan adalah komponen kurikulum yang sangat mendasar. Pada Permendikbud No. 69 Tahun 2013 dijelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah menciptakan dan mempersiapkan masyarakat Indonesia yang memiliki kemampuan untuk hidup sebagai warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, afektif dan mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.⁸³

Adapun tujuan dari mata pelajaran IPS:⁸⁴

1. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Membekali siswa dengan kemampuan memahami, menelaah dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Membekali siswa dengan menyadari nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta sikap berkomitmen.
4. Membekali siswa dengan berbagai ilmu serta keahlian yang membuat siswa mampu berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dengan baik.

⁸² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012).

⁸³ Nasution, Suci, dan Rafiq, "Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar."

⁸⁴ Nasution, Suci, dan Rafiq.

5. Membekali siswa dengan menyadari pentingnya lingkungan hidup yang menjadi tempat berjalan kehidupan yang tidak terpisahkan dengan keterampilan yang disertai dengan sikap mental yang positif.
6. Membekali siswa dengan kemampuan pengetahuan dan keilmuan IPS yang harus dikembangkan dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu dan teknologi.

Materi dalam kurikulum merupakan suatu hal yang disampaikan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Isi kurikulum mencakup berbagai jenis dan program dari bidang studi yang diajarkan. Materi berisikan hasil observasi, data, fakta-fakta, penginderaan, pemecahan masalah yang berdasarkan dari pemikiran dan pengalaman yang disusun pada bentuk gagasan, generalisasi, pemecahan masalah, konsep, dan prinsip.⁸⁵ Materi pada mata

pelajaran IPS yang dapat diajarkan kepada siswa, tidak hanya bersumber dari kehidupan sehari-hari tetapi juga dapat berasal dari buku-buku novel, buku-buku cerita, koran, jurnal, majalah, makalah yang dapat dibaca oleh siswa sebagai sumber materi pembelajaran IPS yang berguna dalam membina kepribadian siswa.

Mata pelajaran IPS di SD terdiri dari berbagai disiplin ilmu, yaitu

⁸⁵ Jajang Rustandi dan Abdurrahmansyah, "Contents of the Institutional Perspective Curriculum," *Formosa Journal of Science and Technology* 1, no. 7 (2022): 905–20, <https://doi.org/10.55927/fjst.v1i7.1783>.

geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Pada kurikulum 2013 materi pembelajaran IPS memiliki perbedaan yang sangat jauh dari kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 IPS tidak menjadi suatu mata pelajaran.⁸⁶

Bukan berarti pembelajaran IPS di SD dihilangkan, akan tetapi justru pembelajaran IPS di SD terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain seperti Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan yang diajarkan secara terpadu sesuai dengan tema yang dibahas.⁸⁷

e. Capaian Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Pada Fase C siswa diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Siswa melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Capaian Pembelajaran pada Fase C berdasarkan Elemen sebagai berikut:⁸⁸

⁸⁶ Nabilla Nur Fauziah dkk., “Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar,” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 89, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>.

⁸⁷ Nasution, Suci, dan Rafiq, “Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar.”

⁸⁸ Kemendikbud, “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA,” *Merdeka*

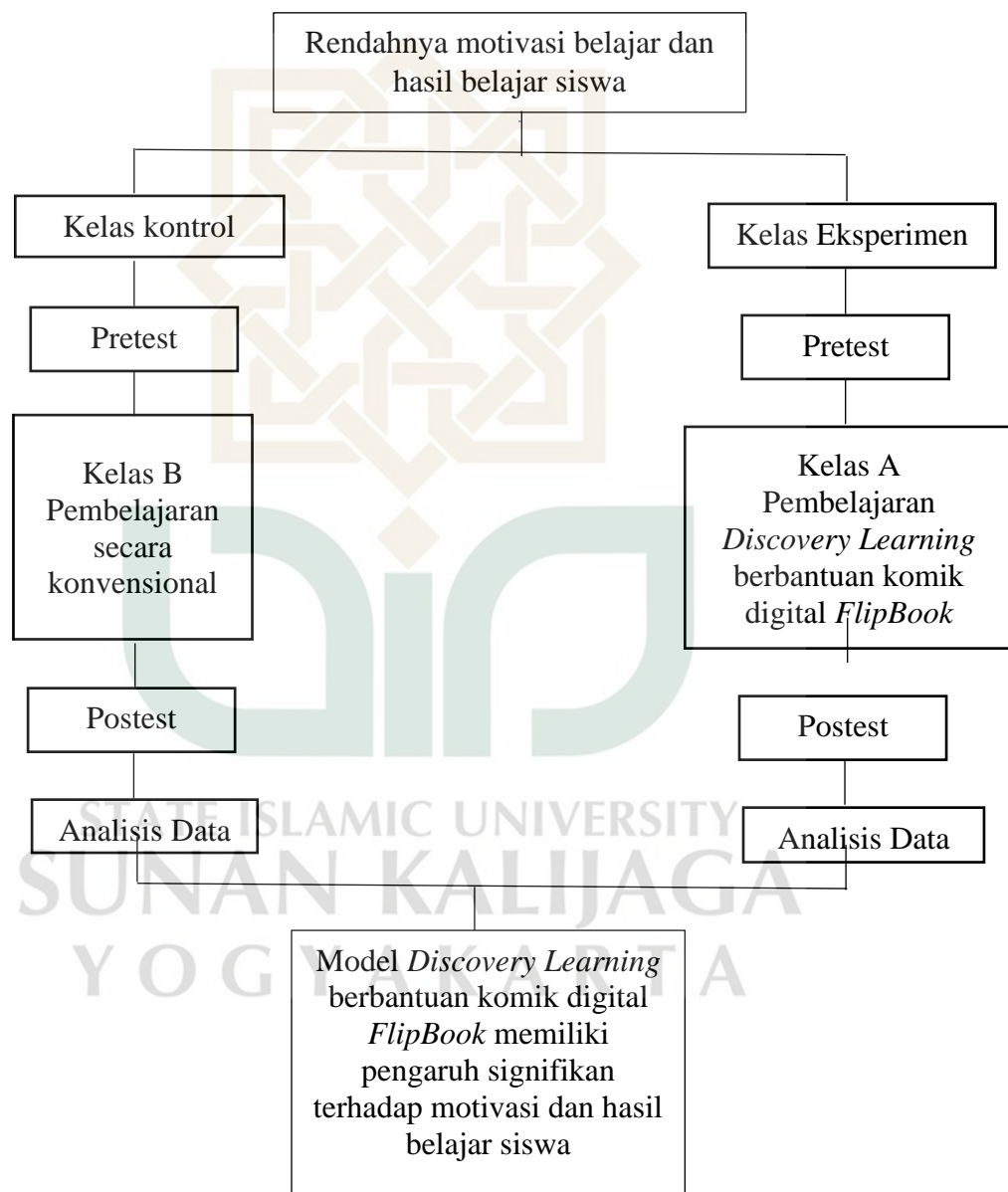
Elemen	Fase C
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<p>Siswa melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (system pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Siswa menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) siswa mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.</p> <p>Siswa mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Siswa merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini siswa menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Siswa mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Siswa menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari. Di akhir fase ini, siswa mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, siswa melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>

Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, siswa mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, siswa dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, siswa merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Siswa menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
---------------------	--

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Fase C

G. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini merupakan sistematika berfikir yang ditetapkan dan disajikan untuk dapat memperindah sementara dalam meneliti yang sebenarnya.⁸⁹



Gambar 1. Kerangka Berpikir

⁸⁹ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 2013.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi atau prediksi yang akan diuji kebenarannya melalui analisis data dalam penelitian. Hipotesis dapat bersifat nul (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara variabel, atau bersifat alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh atau perbedaan yang signifikan.⁹⁰ Berikut hipotesis yang dapat diambil dalam penelitian ini:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh signifikan dari Model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* terhadap Motivasi dan Hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh signifikan dari Model *Discovery Learning* terhadap Motivasi dan Hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan pembuatan tesis ini, yaitu:

BAB I berisi pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

⁹⁰ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif, Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 2021.

BAB II berisi landasan teori yang memuat teori Teknologi Digital dalam Pembelajaran, Digital Learning Material (DLM), *Discovery Learning* Model, Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar.

BAB III berisi tentang minat belajar siswa dan karakter mandiri, sebelum dan setelah diberikannya perlakuan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook*.

BAB IV berisi hasil pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

BAB V berisi penutup yang memuat kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran penelitian.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Lempuyangan, maka di peroleh kesimpulan:

1. Penggunaan Model *Discovery Learning* berbantuan Komik Digital *FlipBook* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta.
2. Penggunaan Model *Discovery Learning* berbantuan Komik Digital *FlipBook* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar sekolah dan guru mempertimbangkan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan komik digital *FlipBook* sebagai alternatif metode pembelajaran konvensional. Pelatihan dan pengembangan media pembelajaran yang berkualitas juga penting untuk memastikan efektivitas implementasi metode ini.

C. Implikasi

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa mengintegrasikan teknologi dan media visual, seperti komik digital, ke dalam model pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ini memberikan dasar yang kuat bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mengadopsi metode inovatif dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Wiwik Akhirul, dan Ade Yusupa. "Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma." *Jurnal Kwangsan* 6, no. 1 (2018): 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>.
- Afryanto, Guruh Fajar. "Efektifitas Pembelajaran Dengan Metode Air (Auditory Intellectually Repetition) Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa." *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 1, no. 2 (2021): 210–19. <https://doi.org/10.51878/educator.v1i2.747>.
- Anggraeni, Windy, D Wahyudin, dan Srie Mulyani. "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Komik Digital Flip Book dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar." *Fondatia* 7, no. 3 (2023): 731–46. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i3.3886>.
- Anggraini Susi, Irmalia. "Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa Irmalia Susi Anggraini *." *Jurnal Mahasiswa*, no. 1 (2021): 100–109.
- Armansyah, Azlansyah, dan Erni Munastiwi. "Use of E-Learning Model and Social Media in Social Studies Learning in Elemenrary School During and After the Covid-19 Pandemic." *Indonesian Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2021): 93–104. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.31683>.
- Asi, Redha Septia, dan Zulfani Sesmiarni. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Neurosains Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Dasar Universitas Islam Negeri Sjech M . Djamil Djambek Bukittinggi , Indonesia Development of Neuroscience-Based Teaching Materials on Islamic Religious E." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 3, no. 10 (2023): 447–54.
- Azhar, Cantika Rofiqoh, Een Unaenah, dan Rizki Zuliani. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajara IPA Kelas IV SDN Pinang 1 Kota Tangerang." *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 3, no. 3 (2023): 9051–60.
- Brown, A. H., & Green, T. D. "The Essential of Instructional Design." New York: Routledge., 2020.

- Cahyono, Budi. "Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital." *Jurnal Dharmabakti Nagri* 1, no. 2 (2023): 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>.
- Deci, E. L., Ryan, R. M., Vallerand, R. J., & Pelletier, L. G. "Motivation and Education: The Self-Determination Perspective." *Educational Psychologist*, 2000.
- Djarwo, Catur Fathonah. "Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar KImia Siswa SMA Kota Jayapura." *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* 7, no. 1 (2020): 2.
- Faradita, Meirza. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2b (2017): 185–92.
- Fauziah, Nabilla Nur, Randita Lestari, Tin Rustini, dan Muh. Husen Arifin. "Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2022): 89. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>.
- Firmansyah, Deri, dan Dede. "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>.
- Furmanti, Tessa, dan Rusdi Hasan. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi dan Keaktifan Siswa di SMP N 5 Seluma." *Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship Vi Tahun 2019*, 2019, 1–9.
- Gistituati, Nurhizrah, Yanti Fitria, Ahmad Zikri, dan Dosen Pendidikan Dasar. "Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Matematika SD." *Jurnal Basicedu* 4, no. 1 (2020): 203–9.
- Haling, Abd, Pattaufi, dan Abrar. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Sistem Pencernaan Manusia Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VIII A." Universitas Negeri Makasar, t.t.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.

- Handayani, Silvia, dan Desyandri Desyandri. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Lectora di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 3065–75. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2572>.
- Hastjarjo, T Dicky. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>.
- Hernandez, Kermin J. Martinez., dkk. "“Perspectives0on Science Literacy: A Comparative Study of0United States and Kenya.”" *Educational Research International* 4, no. 2 (2018).
- Innaya Putri, Rizkia, Sumardi, dan Nita Karmila. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 2098–2107. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.503>.
- Izzati, Nurma. "Pengaruh Kemampuan Koneksi Dan Disposisi Matematis Terhadap Hasil Belajar Geometri Bidang Datar Mahasiswa Iain Syekh Nurjati Cirebon." *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 6, no. 2 (2017): 33. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i2.2231>.
- Jammie Miller. "A Deixis Analysis of Song Lyrics in ‘Here’s Your Perfect.’" *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia* 3, no. 1 (2022).
- Janna, Nilda Miftahul, dan Herianto. "Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS." *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.
- Jean Piaget. "The Origins of Intelligence in Children." New York: International Universities Press., 1952.
- Johnson dan Elaine B. "Contextual Teaching & Learning." Jakarta: Erlangga, 2002.
- Kemendikbud. "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA." *Merdeka Mengajar*, 2022.
- Khalimi. "Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia." *Jurnal Logika* 17, no. 2 (2016): 59–66.
- Kim, S. S., Choe, J. Y. J., & Petrick, J. F. "The effect of celebrity on brand awareness, perceived quality, brand image, brand loyalty, and destination

attachment to a literary festival.” . . *Journal of Destination Marketing & Management*, 9, no. 1 (2018).

Komarasari, Warih. “Pengaruh Kapasitas Sumber Daya Manusia, Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pengendalian Intern Akuntansi Terhadap Keterandalan Pelaporan Keuangan Daerah (Pada SKPD Kabupaten Bantul Bagian Akuntansi dan Keuangan).” *Jurnal Telaah & Riset Akuntansi* 2, no. 2 (2017): 65–66. <https://doi.org/10.1021/om050941q>.

Larasati, Diyas Age. “Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis.” *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (2020): 39–47. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i1.684>.

Lee, H. S., Jang, S. K., Lee, G. Y., Park, S. C., Medalia, A., & Choi, K. H. “Informationally administered reward enhances intrinsic motivation in schizophrenia.” *Psychiatry research* 256, no. 5 (2022).

Lestari, Sri, dan Adi Winanto. “Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9967–78. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4203>.

Lopez-García, “Modified lateral tarsal strip for involutional entropion and ectropion surgery.” *Graefe’s Archive for Clinical and Experimental Ophthalmology* 255, no. 3 (2021).

M. Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 1 ed. Tangerang: Pascal Books, 2021.

Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif. Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 2021.

Mahardika, Moch. Dimas Galuh. “Pendidikan Sejarah Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 4, no. 1 (2021): 67–70.

Mar’atus, Sholekhah Fitri, Nengah Maharta, dan Wayan Suana. “Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak.” *Journal of Physics and Science Learning* 02, no. 1 (2018): 17–26.

- Mardiana, Elly. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa." *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika 1* (2018): 87–91.
- Mayer, R. "Applying the science of learning: Evidence-based principles for the design of multimedia instruction." *American Psychologist* 63, no. 8 (2009).
- Muchamadhon, Ibnu. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Prestasi Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang* 1, no. 02 (2013): 82–90.
- Muhammad, Rizal. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka, 2022.
- Mulia, Elvira, Supratman Zakir, Cintia Rinjani, dan Septi Annisa. "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya." *Website: Journal* 7, no. 2 (2021): 2503–3506.
- Mulyati, Budi, Idmi Idmi, dan Siti Arfyanah. "Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akuntansi." *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan* 1, no. 1 (2018): 66–79. <https://doi.org/10.47080/progress.v1i1.130>.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nakamura, Toshiyuki. "Understanding Motivation for Learning Languages Other than English: Life Domains of L2 Self'." *System* 82, no. 5 (2021).
- Nasution, Elsa Manora, Fina Putri Suci, dan Muhammad Rafiq. "Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 3 (2023): 188–93. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>.
- Novian Hasni Damayanthi. "Pengembangan Bahan Ajar Ekeltronik Berbasis Mind Mapping dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Materi Elastisitas." UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Nurdiani, Nina. "Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan." *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications* 5, no. 2 (2014): 1110. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>.

- Nurdin, Ismail, dan Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*, 2019.
- Nursyaidah. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik.” *Forum Paedagogik* 7, no. 1 (2014): 72.
- Oztruk & Debreli, E. “Sources and Levels of Foreign Language Speaking Anxiety of English as a Foreign Language University Students with regard to Language Proficiency and Gender.” *International Journal of English Language Education*, 4, no. 1 (2020).
- Pare, Alprianti, dan Hotmaulina Sihotang. “Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27778–87.
- Parni, Agama Islam, Sultan Muhammad, dan Syafiuddin Sambas. “Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional* 3, no. 2 (2020): 96.
- Patel, J. J., Sanjeev, R. A., & Acharya, N. S. “*Clerodendrum serratum* (L.) Moon. – A review on traditional uses, phytochemistry, and pharmacological activities.” *Journal of Ethnopharmacology* 154, no. 2 (2019).
- Prihono, Eko Wahyunanto. “Validitas Instrumen Kompetensi Profesional pada Penilaian Prestasi Kerja Guru.” *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 18, no. 2 (2020): 897–910. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i2.529>.
- Putri Kumalasan, Maharani, dan Yenny Eilmelda. “Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD.” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 10, no. 1 (2022): 39–51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20175>.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.
- Rahmawati, Desi, Sri Wahyuni, dan Yushardi. “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di Smp.” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 6, no. 4 (2017): 326–32.
- Ramadhani, Oktavia Rahma, Vita Rahmawati, dan Agung Setyawan. “Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada

- Peserta Didik di SDN 1 Pandan.” *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar* 6, no. 2 (2022): 242–50.
- Ridha, Nikmatur. “Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian.” *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017): 672–73. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>.
- Rustandi, Jajang, dan Abdurrahmansyah. “Contents of the Institutional Perspective Curriculum.” *Formosa Journal of Science and Technology* 1, no. 7 (2022): 905–20. <https://doi.org/10.55927/fjst.v1i7.1783>.
- Safitri, Wahyu Candra Dwi, dan Nani Mediatati. “Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1321–28.
- Samad, Irfawandi, Muhammad Ali P, dan Muhammad Assaibin. “Pengaruh Kemampuan Penalaran Matematis Dengan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4, no. 1 (2021): 43–50. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i1.1202>.
- Sanderayanti, Dwi. “Pengaruh Motivasi Berprestasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sdn Kota Depok.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2015): 222. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.04>.
- Septian, Ari. “Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Suryakencana.” *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana* VI, no. 2 (2017): 180–91.
- Siska, Yulia, Yufiarti Yufiarti, dan Muhammad Japar. “Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar.” *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)* 1, no. 1 (2021): 1–11. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i1.1324>.
- Smith, J. &. “Factors Influencing Students’ Interest in Academic Writing: A Case Study.” *Educational Psychology Review* 30, no. 4 (2018).
- Suda, I Ketut. “Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2016.

- Sugiyono, D. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 2013.
- Sumayasa, I. dkk. “Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Vi Di Sekolah Dasar Se Gugus Vi Kecamatan Abang, Karangasem [The Influence of the Implementation of a Scientific Approach on Learning .” *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* 5, no. 1 (2015): 1–11.
- Suriani, Ari, Chandra Chandra, Elfia Sukma, dan Habibi Habibi. “Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 800–807. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>.
- Triandini, Evi, Sadu Jayanatha, Arie Indrawan, Ganda Werla Putra, dan Bayu Iswara. “Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia.” *Indonesian Journal of Information Systems* 1, no. 2 (2019): 63.
- Tsuroyya, Zulfa Nebilah. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Siswa kelas X IPA.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- Ulfa, Tri, dan Siti Fatonah. “Analisis Soal Objektif Tes dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Berdasarkan Perspektif High Order Thinking Skills (HOTS) Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10420–29.
- Ulfa, Tri, dan Erni Munastiwi. “Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 4, no. 1 (2021): 50–54. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.576>.
- Umar Sidiq, Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2019.
- Wang, X. “The Impact of Organizational Justice on Work Performance. Mediating Effect of Organizational Commitment and Leader Member Exchange.” *International Journal of Manpower* 31, no. 6 (2022).

- Yuanta, Friendha. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yulia Siska, Yusuf, Muhamad Japar. “Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar” 1, no. 1 (2021): 50–52.
- Yusrizal, Baihaqi Siddik Lubis, Fatmawati, dan Delima Muzdalifah. “Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Era Pandemi Covid-19.” *Jurnal Tematik Universitas Negeri Medan* 10, no. 3 (2012): 129–35.
- Zega, Rasid Rahayu, dan Arozatulo Bawamenewi. “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Pertama (Smp).” *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 3, no. 2 (2023): 125–30. <https://doi.org/10.33379/primed.v3i2.3047>.

