

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ANIMASI
BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V MATERI MENGENAL WARISAN BUDAYA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun oleh:

Arina Salsabila

NIM.: 21104080022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arina Salsabila

NIM : 21104080022

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Berbasis *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran IPAS Fase C Materi Mengenal Warisan Budaya” ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan skripsi ini asli hasil karya atau penelitian sendiri dan bukan plagiat dari karya atau penelitian orang lain.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dimaklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Mei 2025

Yang Menyatakan



Arina Salsabila

NIM. 21104080022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

NIP. 19911202 201903 2 025

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arina Salsabila
NIM : 21104080022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosah saya menggunakan foto berjilbab dalam ijazah, sehingga jika kemudian hari terdapat sesuatu hal, saya tidak akan menyalahkan pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Mei 2025
Yang Menyatakan



Arina Salsabila
NIM. 21104080022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Arina Salsabila

NIM : 21104080022

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Berbasis *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran IPAS Fase C Materi Mengenal Warisan Budaya

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan. Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas Perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Mei 2025

Pembimbing

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.

NIP. 19911202 201903 2 025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR



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

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1606/Un.02/DT/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Berbasis Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Materi Mengenal Warisan Budaya

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ARINA SALSABILA
Nomor Induk Mahasiswa : 21104080022
Telah diujikan pada : Selasa, 10 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6850dab99824f



Penguji I

Dra Asnafiyah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 684f777aedf51



Penguji II

Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6850f13076e2a



Yogyakarta, 10 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68512696153d3

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”.¹

(QS. Al-Insyirah 94:6)



¹ Muchlis Muhammad Hanafi et al., “Al-Quran Berbagai Versi Dan Terjemahan Nusantara,” *Arif Maftuhin* (blog), April 2, 2024, <https://www.maftuh.in/2022/01/al-quran-berbagai-versi-dan-edisi-pdf.html>.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini peneliti persembahkan untuk:

ALMAMATER TERCINTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Arina Salsabila, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Berbasis *Smart Apps Creator* Fase C Materi Mengenal Warisan Budaya”. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Pada pembelajaran IPAS khususnya IPS dalam materi mengenal warisan budaya Indonesia diperlukan pemahaman mendalam tentang berbagai aspek, seperti sejarah, jenis, dan nilai yang terkandung dalam warisan budaya tersebut. Kurangnya antusias dan minat peserta didik dalam pembelajaran IPAS khususnya IPS menjadi salah satu alasan peneliti mengembangkan media komik animasi berbasis SAC. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik produk, kelayakan produk, respon guru dan peserta didik terhadap produk komik animasi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan R&D (research and development). Adapun model yang digunakan adalah model Four-D Thiagarajan dengan 4 tahap pengembangan, yakni; *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (secara terbatas). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara dan observasi. Jenis angket yang digunakan yaitu, (1) angket dengan skala linkert untuk validator dan respon guru serta (2) angket dengan skala guttman untuk respon peserta didik.

Hasil penilaian kelayakan produk oleh validator yaitu ahli materi dengan persentase 100%, ahli media dengan persentase 98.4%, dan ahli bahasa dengan persentase 98%. Penilaian produk dari ketiga ahli media termasuk ke dalam kategori sangat layak. Adapun hasil respon guru IPAS kelas V adalah 86,66% dengan kategori sangat layak. Sementara hasil uji keterbacaan peserta didik kelas V memperoleh persentase 90,21% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Komik Animasi, SAC, Warisan Budaya, Media Pembelajaran

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufiq, hidayah, dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW beserta keluarga serta sahabatnya dan semoga kita selalu mendapat syafaatnya di Yaumul Akhir nanti. Aamiin.

Selama penulisan skripsi ini tentu ada kesulitan serta hambatan yang telah dihadapi peneliti. Dalam mengatasi kesulitan serta hambatan tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan, serta bimbingan kepada peneliti. Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. dan Ibu Anita Ekantini, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta nasihatnya.
4. Ibu Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. selaku dosen penasihat akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmu, memberikan nasihat serta arahan dan dukungan untuk terus belajar agar menjadi lebih baik.
5. Ibu Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran dan ilmu, mengarahkan, membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Bapak Andhika yahya Puta, M.Or. selaku validator instrumen penelitian saya yang telah memberikan masukan dan saran.
7. Bapak Alfian Eko Widodo Adi Prasetyo, M.Pd. selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, dan saran pada produk saya.
8. Bapak M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd. selaku ahli media yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, dan saran pada produk saya.
9. Ibu Nisa Syuhda, S.S., M.Hum. selaku ahli bahasa yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, dan saran pada produk saya.
10. Segenap Dosen dan Karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas ilmu, didikan, arahan, dan pelayanan yang telah diberikan.

11. Ustad Muh. Singgih Nugroho Cahyono, S. Ag. selaku kepala sekolah SDIT Luqman Al Hakim, yang telah memberikan saya izin untuk melaksanakan penelitian di SDIT Luqman Al Hakim
12. Ustad Agung Trianto, selaku guru IPAS kelas V SDIT Luqman Al Hakim, yang telah membantu terlaksananya penelitian dan memberikan informasi yang peneliti butuhkan.
13. Seluruh peserta didik kelas VC di SDIT Luqman Al Hakim yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
14. Orang tua tersayang dan tercinta saya, Bapak Ashari dan Ibu Siti Zunifah yang selalu memberikan kasih sayang tulus, dorongan, semangat doa, dukungan baik secara moral maupun finansial, serta motivasi yang tidak pernah berhenti.
15. Keluarga tersayang saya, kakak saya Luthfi Aulia, adik saya Fathin Nabila Zulfa, dan nenek saya Daroyah yang telah memberikan dukungan, bantuan, nasehat, kasih sayang, semangat, dan doa dengan ikhlas sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir.
16. Teman satu perjuangan sedari semester awal perkuliahan, Intan, Fifi, Aysa, Aribah, Dea, Siffana, dan Dyah yang selalu kebersamai peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
17. Teman seperjuangan MADAKARIPURA PGMI angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu dari awal perkuliahan sampai sekarang.
18. Adskan, Aga, Riko, Raihan yang telah menjadi pengisi suara dalam produk saya.
19. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, baik langsung maupun tidak langsung yang telah membantu selama kuliah.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki skripsi ini agar menjadi lebih baik. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan bidang pendidikan.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 23 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Arina Salsabila

NIM. 21104080022

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR	iv
PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan.....	7
1. Tujuan	7
2. Kegunaan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	9
1. Asumsi Pengembangan	9
2. Batasan Pengembangan.....	10
F. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
1. Media pembelajaran.....	12
2. E-Komik.....	16
3. <i>Smart Apps Creator</i>	19
4. Kriteria Kelayakan Produk	21
5. Pemetaan Tabel Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	22

6. Materi Mengenal Warisan Budaya.....	23
B. Penelitian Sebelumnya yang Relevan.....	29
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Model Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan.....	39
1. Tahap pendefinisian (<i>Define</i>).....	40
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	42
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	44
4. Tahap Penyebarluasan (<i>Disseminate</i>)	45
C. Uji Coba Produk.....	45
1. Desain Uji Coba.....	45
2. Subjek Coba.....	46
3. Jenis Data	46
4. Instrumen Pengumpulan Data	47
5. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Data Uji Coba.....	54
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	54
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	58
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	68
4. Tahap <i>Dissemination</i> (Penyebaran)	70
B. Analisis Data.....	72
1. Data Penilaian Dosen Ahli	72
2. Respon Guru IPAS Kelas V terhadap Produk Komik Animasi Berbasis SAC.....	78
3. Respon Peserta Didik Terhadap Produk Komik Animasi Berbasis Smart Apps Creator.....	81
C. Revisi Produk.....	84
1. Revisi I.....	84
2. Revisi II.....	86
3. Revisi III.....	102

D. Kajian Produk Akhir	103
1. Deskripsi Produk	103
2. Kelayakan Produk.....	104
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Keterbatasan Penelitian	108
C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN-LAMPIRAN	118



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	: Pemetaan CP dan TP.....	23
Tabel III. 1	: Pedoman Pengubahan Nilai Kualitatif Menjadi Kuantitatif	50
Tabel III. 2	: Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5	51
Tabel III. 3	: Ketentuan Pemberian Skor	52
Tabel III. 4	: Kategori Respon	53
Tabel IV. 1	: Hasil Validasi Instrumen Ahli	59
Tabel IV. 2	: Hasil Validasi Instrumen Respon Peserta Didik	59
Tabel IV. 3	: Karakteristik Komik Animasi	61
Tabel IV. 4	: Penyebaran Produk	72
Tabel IV. 5	: Daftar Nama Validator	73
Tabel IV. 6	: Data Validasi Ahli Materi	74
Tabel IV. 7	: Rekap Data Validasi Ahli Materi	74
Tabel IV. 8	: Rekap Data Validasi Ahli Media	75
Tabel IV. 9	: Rekap Data Validasi Ahli Media	76
Tabel IV. 10	: Data Validasi Ahli Bahasa.....	76
Tabel IV. 11	: Rekap Data Validasi Ahli Bahasa.....	77
Tabel IV. 12	: Nama Respon Guru	78
Tabel IV. 13	: Data Respon Guru IPAS kelas V SDIT Luqman Al Hakim	79
Tabel IV. 14	: Rekap Data Respon Guru IPAS Kelas III	80
Tabel IV. 15	: Konversi Skor Respon Peserta Didik	81
Tabel IV. 16	: Rekap Data Respon Peserta Didik	82
Tabel IV. 17	: Kategori Respon Peserta Didik.....	83
Tabel IV. 18	: Rekapitulasi Respon Peserta Didik	84
Tabel IV. 19	: Masukan dan Saran Revisi I	85
Tabel IV. 20	: Hasil Revisi dari Masukan dan Saran Ahli Media.....	86
Tabel IV. 21	: Hasil Revisi dari Masukan dan Saran Ahli Materi	88
Tabel IV. 22	: Hasil Revisi dari Masukan dan Saran Ahli bahasa	98
Tabel IV. 23	: Rekap Data	105

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1	: Kerangka Pikir Penelitian.....	35
Gambar III. 1	: Model Pengembangan 4D dari Thiagarajan	38
Gambar III. 2	: Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Thiagarajan	39
Gambar III. 3	: Skema Tahap Pendefinisian (Define)	42
Gambar III. 4	: Skema Tahap Design.....	43
Gambar III. 5	: Skema Tahap Develop.....	45
Gambar III. 6	: Desain Uji Coba.....	46
Gambar IV. 1	: Konsep Komik Animasi	57
Gambar IV. 2	: CP dan TP Komik Animasi	58
Gambar IV. 3	: Proses Penyusunan Desain Awal	68
Gambar IV. 4	: Proses Pembuatan Produk melalui Aplikasi Canva	69
Gambar IV. 5	: Proses Pembuatan Produk melalui Aplikasi SAC.....	69
Gambar IV. 6	: Penjelasan Penggunaan Komik Animasi	71
Gambar IV. 7	: Pengaksesan Komik Animasi Menggunakan HP Peneliti.....	71
Gambar IV. 8	: Pengisian Angket Uji Keterbacaan.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Penunjukkan Pembimbing Skripsi	118
Lampiran II	: Bukti Seminar Proposal.....	119
Lampiran III	: Berita Acara Seminar Proposal.....	120
Lampiran IV	: Permohonan Izin Penelitian	121
Lampiran V	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	122
Lampiran VI	: Kartu Bimbingan Skripsi.....	123
Lampiran VII	: Instrumen Penelitian	124
Lampiran VIII	: Modul Ajar Materi Mengenal Warisan Budaya	168
Lampiran IX	: Desain Komik Animasi	184
Lampiran X	: Sertifikat	187
Lampiran XI	: Dokumentasi	198
Lampiran XII	: Riwayat Hidup	199



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilaksanakan untuk meningkatkan wawasan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang, mulai dari pendidik, peserta didik, atau setiap orang yang melibatkan dirinya dengan lingkungan sekitarnya dalam rangka untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.² Pada dasarnya hakikatnya pembelajaran tidak hanya sekedar untuk mempermudah dalam proses penyampaian bahan ajar kepada peserta didik, tetapi lebih kepada memberikan berbagai variasi dan inovasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda-beda dan lebih bermakna dalam mengikuti setiap pembelajaran.³

Proses pembelajaran pada jenjang SD dilakukan dengan mengajarkan siswa berbagai bidang ilmu, salah satunya yakni aspek bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS sendiri merupakan bentuk kolaborasi atau penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS.⁴ IPAS di tingkat MI/SD memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar literasi di mana peserta didik melihat suatu fenomena alam dan sosial yang terintegrasi pada saat mempelajari lingkungan sekitar sehingga dapat menjadi landasan bagi mereka untuk mempelajari lebih dalam konsep-konsep pada mata pelajaran IPA dan IPS di tingkat pendidikan berikutnya yaitu SMP.⁵

² Sepling Paling et al., "Belajar Dan Pembelajaran," *Penerbit Mifandi Mandiri Digital* 1, no. 01 (July 14, 2024), <http://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15>.

³ Ali Armadi, "Pembelajaran PPKn SD," 2021.

⁴ Asti Yunita Benu and Heryon Bernad Mbuik, "Analisis Peran Ipas Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (January 27, 2024): 76–80, <https://doi.org/10.37792/hinef.v3i1.1175>; Inggit Wijayanti and Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (August 24, 2023): 2100–2112, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.

⁵ Benu and Mbuik, "Analisis Peran Ipas Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar"; Wijayanti and Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD."

Idealnya, suatu proses pembelajaran disusun dengan berlandaskan pada adanya keaktifan guru dan siswa yang mana siswa berada dalam posisi sebagai subjek belajar yang secara aktif dapat mengembangkan segala potensinya sesuai dengan minat yang dimilikinya, sementara guru pembelajar lebih banyak berperan sebagai mediator, yaitu sebagai pengarah untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.⁶ Selain itu, idealnya dalam pembelajaran, media yang digunakan harus dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan setiap siswa dapat langsung mempraktekkannya, sehingga siswa akan dengan mudah dalam memahami materi. Metode dan media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah metodologi pembelajaran, yang keduanya memiliki kedudukan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.⁷

Namun faktanya, banyak terjadi permasalahan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu adanya suatu keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Carolien dkk, diperoleh hasil bahwa guru mengalami suatu permasalahan dalam mengembangkan media pembelajaran. Media yang biasanya digunakan ialah buku tematik yang masing-masing dimiliki oleh setiap siswa. Pada saat pandemi dan pembelajaran secara daring, media yang sering digunakan adalah video *YouTube* di samping buku tematik. Pelaksanaan pembelajaran dengan cara pengajar menyampaikan petunjuk dalam proses pembelajaran untuk mengerjakan tugas yang telah tertera pada buku tematik atau Lembar Kerja Siswa (LKS).⁸

⁶ Yunike Sulistyosari, Hermon Maurits Karwur, and Habibi Sultan, "Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar," *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 7, no. 2 (December 6, 2022): 66–75, <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>; Anggraini Dina, "Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Diferensiasi Kelas V Sd Negeri 63 Oku" (skripsi, Universitas PGRI Palembang, 2023), <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1084/>.

⁷ Siwi Pawestri Apriliani and Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (August 6, 2020): 994–1003, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.

⁸ Celsie Carolien, Shanta Rezkita, and Ayu Rahayu, "Pengembangan Media Powerpoint Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Science Education*

Selain itu, berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Alvaringga dan Frima bahwa nilai rata-rata hasil Ulangan Tengah Semester I pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Wukirsari masih di bawah KKM. Jumlah siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 7 orang dan yang dinyatakan tidak tuntas sebanyak 19 orang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran masih banyak siswa yang terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, hanya asyik bermain dengan teman sebangkunya, dan rendahnya rasa percaya diri siswa untuk sekedar bertanya kepada guru ketika ada yang belum mengerti dengan suatu materi pelajaran, disebabkan karena dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang cenderung didominasi oleh guru.⁹

Peneliti juga menemukan adanya suatu permasalahan yang didasarkan pada hasil observasi pra-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 Oktober 2024 di SDIT Luqman Al-Hakim, peneliti telah menemukan realita tentang pembelajaran IPS pada siswa kelas V. Dalam melakukan pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan papan tulis, media PPT, dan penggunaan buku paket. Dalam pembelajaran tersebut, siswa terlihat tidak fokus atau kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat begitu bosan, cepat mengantuk, dan bahkan cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Fakta tersebut menjadi semakin kuat dengan adanya hasil wawancara dengan guru IPS kelas V dan beberapa siswa terkait dengan respon pembelajaran IPS. Hasil wawancara dengan guru terungkap bahwa media dalam pembelajaran IPS dirasa masih kurang untuk mengkonkritkan dikarenakan pembelajaran IPS lebih cenderung pada nilai-nilai hafalan sehingga sebaiknya media pembelajaran IPS harus bersifat visual atau pembelajaran yang bersifat langsung.¹⁰ Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, terungkap bahwa siswa menyukai

and Development Journal Archives 1, no. 1 (May 31, 2023): 1–12, <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i1.11>.

⁹ Ellensya Alvaringga and Aren Frima, “Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (Air) Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD,” *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (December 31, 2023): 209–16, <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6662>.

¹⁰ Wawancara dengan Agung Tri, “Guru IPAS Kelas V SDIT Luqman Al-Hakim Di Ruang Kelas V,” Oktober 2024.

pembelajaran IPAS, khususnya pada mata pelajaran IPA dengan alasan bahwa pelajaran IPS dirasa lebih banyak bersifat hafalan. Selain itu, menurut pendapat responden, media komik menjadi salah satu media yang dapat menambah semangat dalam proses pembelajaran.¹¹

Berdasarkan pada beberapa fakta tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan rendahnya antusias atau minat dalam mengikuti pembelajaran disebabkan oleh ketersediaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS yang kurang. Media pembelajaran adalah semua bentuk alat komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian sebuah informasi dari sumber ke peserta didik dengan tujuan untuk merangsang mereka agar dapat mengikuti aktivitas dalam pembelajaran.¹² Tujuan media pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan minat siswa, selain itu media juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan dalam penafsiran data, dan memadatkan suatu informasi.¹³ Media pembelajaran mempunyai berbagai jenis, antara lain: media cetak, media audio, media visual, benda tiruan (miniatur), dan media proyeksi gerak manusia.¹⁴

Salah satu media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih tertarik adalah komik animasi. Peneliti mengangkat media komik animasi menjadi salah satu solusi dikarenakan komik merupakan media pembelajaran berbentuk visual yang dapat memudahkan siswa dalam memperoleh suatu informasi dengan memadukan unsur gambar dan teks yang dirangkai dalam sebuah alur cerita. Komik sendiri berasal dari bahasa Prancis “*comique*” yang adalah

¹¹ Wawancara dengan Yusuf et al., “Siswa Kelas V SDIT Luqman AL-Hakim Di Ruang Kelas V,” Oktober 2024.

¹² Lina Erviana, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Praktikum IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di SMP-IT Ar Rahmah Pacitan,” *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2015), <https://doi.org/10.30595/dinamika.v7i2.936>.

¹³ Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor,” *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 3, no. 2 (September 13, 2017): 171–85, <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.

¹⁴ Ina Magdalena et al., “Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III,” August 5, 2021, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1381>.

sebuah kata sifat yang lucu atau mengandung unsur konyol. “*Comique*” sendiri diambil dari bahasa Yunani yaitu *comic*.¹⁵ Berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat yang sederhana, jelas, serta memudahkan untuk dipahami oleh siswa.¹⁶ Sedangkan animasi merupakan gambar yang saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi komputerisasi dalam proses pembuatannya. Salah satu keuntungan dari penggunaan komik animasi adalah efisiensi waktu dikarenakan komik animasi termasuk salah satu media yang dapat dimanfaatkan secara berulang kali oleh siswa untuk melakukan pembelajaran.¹⁷

Selain itu, peneliti juga mengaplikasikan cerita komik animasi dengan berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). Hal tersebut dikarenakan dengan adanya aplikasi ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih praktis, menarik, dan mudah digunakan dengan memanfaatkan teknologi yang telah mengalami perkembangan. SAC merupakan *software* yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu diterapkan di komputer dan Android dengan dilengkapi gambar animasi, video, dan musik serta dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar agar lebih aktif, bermakna, dan lebih menyenangkan.¹⁸

Mata pelajaran IPAS khususnya IPS pada Fase C ini terdiri dari berbagai materi. Materi tersebut antara lain karakteristik wilayah Indonesia, perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah, peran ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, perubahan kenampakan alam, dan sebagainya.

¹⁵ Wiwik Akhirul Aeni and Ade Yusupa, “Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA,” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (June 29, 2018): 43–59, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>.

¹⁶ Ary Nur Wahyuningsih, “Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R,” *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 1 (2012), <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/40>.

¹⁷ Pande Made Weda Angga, I. Komang Sudarma, and I. Kadek Suartama, “E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (September 30, 2020): 93–106, <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.

¹⁸ Qoulun Syadida and Yeni Erita, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu,” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2, no. 1 (March 30, 2022): 17–25, <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>.

Peneliti mengambil materi mengenal warisan budaya yang merupakan sub bagian dari materi peran ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Alasan peneliti dalam mengambil materi tersebut dikarenakan materi yang mengusung tema mengenal warisan budaya ini mencakup aspek yang sangat luas. Aspek-aspek ini terdiri dari seni, musik, tari hingga adat istiadat.¹⁹ Aspek-aspek tersebut memiliki makna dan sejarah yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam.

Alasan kedua adalah bahwa peneliti ingin mengintegrasikan antara kebudayaan dengan pendidikan multikultural. Multikultural lebih menekankan akan pentingnya untuk melihat dunia dari kerangka referensi budaya yang berbeda, serta mengakui dan menghargai keanekaragaman budaya yang sangat kaya di dalam suatu negara dan di dalam masyarakat global.²⁰ Harapannya, peserta didik memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan hidup dalam hal menghargai budaya lain, memiliki sikap toleransi terhadap adanya perbedaan, bersikap menerima, terbuka dan penuh kejujuran dalam melakukan interaksi dengan orang lain yang berbeda suku, agama dan budaya, memiliki rasa empati yang tinggi terhadap adanya perbedaan budaya, serta mampu mengatasi terjadinya konflik tanpa adanya kekerasan.²¹ Selain itu, peneliti dalam memilih materi mengenal warisan budaya, harapannya agar siswa lebih banyak aktif dalam mempelajari dan melestarikannya agar kebudayaan lokal tidak semakin redup atau tergantikan oleh arus modernisasi dan globalisasi.²²

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bertujuan mengembangkan media media pembelajaran komik animasi berbasis SAC pada mata pelajaran

¹⁹ Cut Maylida, "Sistem Sosial Dan Kebudayaan Indonesia," *International Journal of Education, Conseling and Multidicipline (IJEDUCA)* 1, no. 2 (August 20, 2024), <https://multieducatif.org/index.php/ijeduca/article/view/30>.

²⁰ Abidin Abidin et al., "Pandangan Pendidikan Multikultural dalam Islam Menurut Abdurrahman Wahid," *International Journal of Islamic Communication* 1, no. 2 (June 23, 2022): 1–40, <https://doi.org/10.47902/ijic.v1i1.195>.

²¹ Sudrajat Sudrajat, "Pendidikan Multikultural Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 1, no. 1 (2014): 1–19, <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v1i1.2874>.

²² Nanik Suratmi, *Multikultural : Karya Pelestarian Kearifan lokal kesenian Barongsai - Lion* (Media Nusa Creative (MNC Publising), 2022).

IPAS materi mengenal warisan budaya. Pengembangan media komik animasi ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya yang dikembangkan?
2. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya yang dikembangkan layak menurut penilaian para ahli dan respon guru?
3. Bagaimana respon peserta didik sebagai pengguna produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya yang dikembangkan?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan
 - a. Mengetahui karakteristik produk pengembangan media pembelajaran komik animasi pada mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya yang dikembangkan.
 - b. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran komik animasi pada mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya.
 - c. Mengetahui respon peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran komik animasi pada mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya yang dikembangkan.

2. Kegunaan Pengembangan

a. Praktis

1) Bagi Guru

- a) Meningkatkan kreativitas guru untuk berinovasi.
- b) Memfasilitasi sumber belajar yang mandiri bagi siswa.

2) Bagi Peserta Didik

- a) Membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik
- b) Meningkatkan aktivitas kemandirian dengan pembelajaran yang inovatif

3) Bagi Peneliti

- a) Mampu memperkaya pengalaman dalam membuat produk guna mempersiapkan diri menjadi calon guru inovatif dalam proses pembelajaran

b. Teoritis

Menjadikan hasil penelitian sebagai referensi bagi peneliti lain guna mendorong inovasi dalam industri media.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya.
2. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC akan berbentuk aplikasi dengan ukuran 251 MB berisi 70 halaman.
3. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC dilengkapi dengan video, musik, dan kuis.
4. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC didesain menggunakan aplikasi SAC dan Canva.
5. Penggunaan produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC disarankan untuk digunakan secara individu.

6. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC dirancang menarik, dan mudah digunakan untuk peserta didik fase C kelas V.
7. Isi produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC terdiri atas:
 - a. *Cover* depan
 - b. Kata pengantar
 - c. Petunjuk penggunaan
 - d. Daftar isi
 - e. CP dan TP
 - f. Sub materi
 - g. Perkenalan tokoh
 - h. Materi komik
 - 1) Komik dengan topik “Museum Tani Jawa”
 - 2) Komik dengan topik “Jelajah Museum Sonobudoyo”
 - 3) Komik dengan topik “Pertunjukan Seni Selasa Wagen Jogja”
 - i. Kesimpulan
 - j. Kuis
 - k. Daftar Pustaka
 - l. Identitas penulis
8. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC berbentuk aplikasi.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Validator penilai produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC adalah dosen yang ahli dibidangnya.
 - b. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC untuk peserta didik kelas V MI/SD.

- c. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC diharapkan dapat memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam belajar.

2. Batasan Pengembangan

- a. Penelitian ini dilakukan di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta.
- b. Produk pengembangan media pembelajaran komik animasi berbasis SAC difokuskan pada mata pelajaran IPAS materi mengenal warisan budaya.
- c. Pengujian kelayakan dari ahli materi, media, dan bahasa dengan uji validasi.
- d. Respon terhadap produk pengembangan dilakukan oleh guru IPAS kelas V dan siswa kelas V SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta.
- e. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D sampai tahap *dessinimate* tetapi hanya sampai menyebarkan produk secara terbatas.
- f. Tidak dilakukan tindak lanjut atas media serta tidak pula terkait dengan prestasi belajar peserta didik.

F. Definisi Istilah

1. Budaya: Kebiasaan, cara hidup, nilai-nilai, atau hasil karya manusia yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Budaya bisa berupa tarian, lagu, cerita, makanan, pakaian, bangunan, dan banyak lagi.
2. Warisan Budaya: Semua peninggalan dari masa lalu (baik yang dibuat manusia maupun alam) yang dianggap penting dan perlu dijaga untuk generasi sekarang dan yang akan datang.
3. Warisan Budaya Benda: Bagian dari budaya yang bisa dilihat dan disentuh karena memiliki bentuk fisik. Contoh: Alat musik tradisional, pakaian adat, patung, bangunan bersejarah (seperti museum), keris, dll.
4. Warisan Budaya Tak Benda: Bagian dari budaya yang tidak bisa dilihat atau disentuh secara fisik, tetapi bisa dirasakan, dilakukan, didengar, atau

diceritakan. Contoh: Tarian daerah, lagu daerah, cerita rakyat, upacara adat, keahlian membuat batik, cara hidup petani, bahasa daerah.

5. *Kebhinekaan*: Keadaan di mana ada banyak perbedaan (seperti suku, agama, bahasa, atau budaya) dalam satu negara atau kelompok, namun tetap hidup rukun dan bersatu. Ini sama dengan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" yang berarti "Berbeda-beda tapi Tetap Satu".
6. *Komik Animasi*: Sebuah perpaduan teks dan gambar yang membentuk suatu alur cerita.
7. *Smart Apps Creator*: Sebuah alat atau program untuk membuat aplikasi (seperti komik animasi interaktif) tanpa harus menulis kode yang rumit.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan, dan pembahasan dari rumusan masalah pada pengembangan produk komik animasi berbasis SAC maka penulis merumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk komik animasi berbasis SAC melalui prosedur penelitian 4D yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan melalui tahap *disseminate* tetapi secara terbatas. Komik animasi memiliki karakteristik produk berbasis Smart Apps Creator yang dilengkapi dengan materi IPAS “Warisan Budaya Benda dan Tak Benda” yang berbentuk aplikasi dengan 251 mb dan berisi 70 halaman. Jenis huruf yang digunakan dalam komik yaitu Barlow Condensed, Gagalin, Comic Sans, Cooper BT, dan Questrial. Ukuran media yaitu 1920 x 1080 atau 16:9. Komik animasi ini juga dilengkapi dengan kuis, musik, dan video dari *youtube*.
2. Produk komik animasi berbasis SAC sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas V MI/SD. Hal ini dibuktikan dengan validasi ahli materi dalam kategori sangat layak dengan persentase 100%, ahli media dalam kategori sangat layak dengan persentase 98,4%, dan ahli bahasa dalam kategori sangat layak dengan persentase 98%. Selain itu, menurut respon guru yaitu guru IPAS kelas V mendapatkan hasil penilaian dalam kategori sangat layak dengan persentase 86,66%. Berdasarkan skor yang diperoleh, maka komik animasi dinyatakan sangat layak menurut penilaian ahli.
3. Produk komik animasi berbasis SAC memperoleh respon positif dari peserta didik kelas V di SDIT Luqman Al Hakim. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari peserta didik kelas V memperoleh hasil uji keterbacaan dalam kategori sangat baik dengan persentase 90,21%.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan temuan-temuan peneliti melalui hasil pengembangan produk komik animasi, keterbatasan peneliti sebagai berikut. Keterbatasan peneliti dalam keterampilan mengedit gambar, menggunakan aplikasi SAC. Pada bagian materi hanya meliputi daerah DIY saja. Selain itu, untuk tahap *disseminate* (penyebaran) hanya dilakukan secara terbatas tanpa melakukan uji coba untuk menunjukkan keefektifan media dikarenakan adanya keterbatasan waktu.

C. Saran

Berdasarkan keterbatasan yang peneliti temukan maka menyarankan pada penelitian selanjutnya agar lebih terampil dalam mendesain dan mengoperasikan SAC dengan cara memperbanyak menonton tutorial serta mencari referensi lainnya. Pada bagian materi perlu dikembangkan lebih luas yang mencakup kekayaan budaya dari daerah lain di Indonesia. Peneliti juga menyarankan agar produk dapat disebarluaskan serta menunjukkan keefektifan media sehingga lebih bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Abidin, Dwi Desi Uryatul Jannah, Jami'atus Sholeha, M. Ferdi Agustira, and Wahyu Nur Hidayah. "Pandangan Pendidikan Multikultural dalam Islam Menurut Abdurrahman Wahid." *International Journal of Islamic Communication* 1, no. 2 (June 23, 2022): 1–40. <https://doi.org/10.47902/ijic.v1i1.195>.
- Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. "Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (June 29, 2018): 43–59. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>.
- Afifah, Nurul. "Relevansi Kurikulum PGMI Terhadap Capaian Pembelajaran Mahasiswa PGMI IAIN Metro," 2019. <https://core.ac.uk/reader/230671340>.
- Aisyah, Deca, Alwen Bentri, Winanda Amilia, and Elsa Rahmayanti. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII SMP." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (November 5, 2023): 24117–24. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10431>.
- Alvaringga, Ellensya, and Aren Frima. "Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (Air) Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD." *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (December 31, 2023): 209–16. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6662>.
- Amini, and Nurman Ginting Ginting. *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, PTK, dan R&D)*. umsu press, 2024.
- Angga, Pande Made Weda, I. Komang Sudarma, and I. Kadek Suartama. "E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (September 30, 2020): 93–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Apriliani, Siwi Pawestri, and Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (August 6, 2020): 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.

Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 1, 2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

Armadi, Ali. "Pembelajaran PPKn SD," 2021.

Benu, Asti Yunita, and Heryon Bernad Mbuik. "Analisis Peran Ips Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (January 27, 2024): 76–80. <https://doi.org/10.37792/hinef.v3i1.1175>.

Cahyono, Budi, Ahmad Aunur Rohman, Rina Dwi Setyawati, and Robi'a 'Ilmi Dzakiyyah. "Pengembangan Media Pembelajaran E-komik Berbasis Etnomatematik dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (June 21, 2023): 2283–95. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7398>.

Carolien, Celsie, Shanta Rezkita, and Ayu Rahayu. "Pengembangan Media Powerpoint Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Science Education and Development Journal Archives* 1, no. 1 (May 31, 2023): 1–12. <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i1.11>.

Dina, Anggraini. "Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Diferensiasi Kelas V Sd Negeri 63 Oku." Skripsi, Universitas PGRI Palembang, 2023. <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1084/>.

Dwi Kinasih, Intan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dan Tercela Di Mi Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung." Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2019. <https://repository.radenintan.ac.id/8324/>.

Edray, Auliya Einsrizkianne, and Hamimah Hamimah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 3, no. 2 (February 1, 2023): 80–91.

Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor."

JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA 10, no. 2 (June 29, 2021): 49–53.
<https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>.

Elvina, Dwi, and Ika Parma Dewi. “Analisis Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Dasar Listrik dan Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 8, no. 3 (September 1, 2020): 18–25.

Erviana, Lina. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sebagai Sarana Praktikum IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di SMP-IT Ar Rahmah Pacitan.” *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v7i2.936>.

Fadhallah. *Wawancara*. UNJ PRESS, 2021.

Fatimah, Siti. “Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Focusky Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Hanafi, Muchlis Muhammad, Huzaemah T Yanggo, Muhammad Chirzin, and Anwar. “Al-Quran Berbagai Versi Dan Terjemahan Nusantara.” *Arif Maftuhin* (blog), April 2, 2024. <https://www.maftuh.in/2022/01/al-quran-berbagai-versi-dan-edisi-pdf.html>.

Harahap, Arifin S. “Teknik Wawancara Bagi Reporter Dan Moderator Di Televisi.” *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 16, no. 01 (April 25, 2019). <https://doi.org/10.47007/jkomu.v16i01.202>.

Harahap, Olivia Feby Mon, Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara. *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Cv. Azka Pustaka, 2022.

Harsana, Minta, and Maria Triwidayati. “Potensi Makanan Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner Di D.I. Yogyakarta.” *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana* 15, no. 1 (2020). <http://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36472>.

Hasan, Hajar. “Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri.” *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)* 2, no. 1 (June 28, 2022): 23–30.

- Ibrahim, Andi, Asrul Haq Alang, Madi Madi, Baharuddin Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, and Darmawati Darmawati. *Metodologi Penelitian*. Edited by Ilyas Ismail. Samata-Gowa: Gunadarma Ilmu, 2018. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/12366/>.
- Ismail, Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher, 2020.
- Kismawati, Rahayu, Tias Ernawati, and Puji Hariati Winingsih. "Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP." *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan* 6, no. 3 (November 18, 2022): 359–70.
- Kudadiri, Saidup. "Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (November 6, 2023): 3140–47. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>.
- Kustandi, Cecep Kustandi, and Dr Daddy Darmawan Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- Laksmi, Ni Luh Putu Ari, and Ni Wayan Suniasih. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air Pada Muatan IPA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (March 21, 2021): 56–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.
- Lubis, Silvia Sandi Wisuda. "Media Komik Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Menulis." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (October 1, 2020): 156–65. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v5i1.3365>.
- Magdalena, Ina, Rika Nadya, Windar Prahastiwi, Sutriyani Sutriyani, and Khoirunnisa Khoirunnisa. "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III," August 5, 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1381>.
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa Journal of Gender Studies* 13, no. 1 (April 18, 2020): 116–52. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

- Maylida, Cut. "Sistem Sosial Dan Kebudayaan Indonesia." *International Journal of Education, Conseling and Multidicipline (IJEDUCA)* 1, no. 2 (August 20, 2024). <https://multieducatif.org/index.php/ijeduca/article/view/30>.
- Miftah, Mohamad. *Efektivitas pemanfaatan media berbasis TIK untuk optimalisasi pembelajaran*. Publica Indonesia Utama, 2022.
- . *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (September 25, 2022): 641–49. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.
- Ms, Nur Arif. "Pengembangan Smart App Creator Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 3 (November 30, 2023): 809–28. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>.
- Nasir, Nurindah, Alfira Rauf, Sadriana Ayu, and Uyunnasirah Hambali. "Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 5, no. 3 (December 31, 2022): 226–32. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1884>.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Oktaviani, Desi, and Risda Amini. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas III SD." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 10298–306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4883>.
- Paling, Sepling, Rita Sari, Resekiani Mas Bakar, Putu Cory Candra Yhani, Suraya Mukadar, Lucy Lidiawati S, Novi Indah, Nurhamdiah, Alwi Hilir, and Sholihan. "Belajar Dan Pembelajaran." *Penerbit Mifandi Mandiri Digital* 1, no. 01 (July 14, 2024). <http://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15>.

- Parinata, Dwi, and Nicky Dwi Puspaningtyas. "Optimalisasi Penggunaan Google Form Terhadap Pembelajaran Matematika." *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* 3, no. 1 (January 30, 2021): 56–65. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.1008>.
- "Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2022," June 26, 2022. <https://peraturanpedia.id/peraturan-menteri-pendidikan-kebudayaan-riset-dan-teknologi-nomor-22-tahun-2022/>.
- Pulungan, Herwina. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas Iv Sdn 064991 Medan." Thesis, UMN AL-WASHLIYAH 05 PGSD 2022, 2022. <http://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/2064>.
- Putra, Putu Guntur Pramana, Rizal Kurniansah, Mahmudah Budiatiningsih, Nanik Istianingsih, I. Made Gede Darma Susila, I. Wayan Suteja, Ariyanto M, Helin G. Yudawisastra, and I. Made Darsana. *Warisan Budaya Sebagai Kekayaan Pariwisata*. CV. Intelektual Manifes Media, 2024.
- Rahmata, Aldio, Laila Tuljannah, Siti Chusnul Chotimah, and Shofan Fiangga. "Validitas E-Comic Matematika Berbasis Pemecahan Masalah Pada Materi Kesebangunan." *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)* 5, no. 1 (June 25, 2020): 53–65. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.53-65>.
- Rusmana, Indra Martha, and Mila Kurniawarsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Budaya." *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 1, no. 1 (April 29, 2020): 39–48. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>.
- Salsabela, Tasya, Lucia Tri Pangesthi, Mauren Gita Miranti, and Niken Purwidiani. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Soup." Accessed June 3, 2024. <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Sandika, Citra Rahma, Nofri Hendri, Novrianti V, and Winanda Amilia. "Pengembangan Media E-Komik Edukatif Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar | Indo-MathEdu Intellectuals Journal," November 1, 2024. <https://ejournal.indo-intellectual.id/imeij/article/view/1488>.

- Saputra, Very Hendra, and Donaya Pasha. "Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 5, no. 1 (March 19, 2021). <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>.
- Sari, Lavenia Permata, and Yeni Erita. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (May 25, 2024): 6832–44. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10494>.
- Solekhah, Inayatus, Nur Khasanah, and Anif Rizqianti Hariz. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem." *Bioeduca : Journal of Biology Education* 2, no. 1 (July 6, 2020): 40–51. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5998>.
- Subroto, Erlanda Nathasia, Abd Qohar, and Dwiyan Dwiyan. "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Journal:eArticle, State University of Malang*, 2020. <https://www.neliti.com/publications/480909/>.
- Sudrajat, Sudrajat. "Pendidikan Multikultural Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 1, no. 1 (2014): 1–19. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v1i1.2874>.
- Sukmanasa, Elly, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor." *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 3, no. 2 (September 13, 2017): 171–85. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sulistiyosari, Yunike, Hermon Maurits Karwur, and Habibi Sultan. "Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar." *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 7, no. 2 (December 6, 2022): 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>.
- Suratmi, Nanik. *Multikultural : Karya Pelestarian Kearifan lokal kesenian Barongsai - Lion*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.

Susanti, Susi, Putu Ida Arsani Dewi, Nanda Saputra, Atika Kumala Dewi, Fajar Wulandari, TasdinTahrim, Jefryadi, et al. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV.Wacana Prima, n.d.

Syadida, Qoulun, and Yeni Erita. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 2, no. 1 (March 30, 2022): 17–25. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>.

Syahrwela, Mayu. "Pengembangan Media Komik Matematika SMP." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (June 29, 2020): 534–47. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>.

Syarifuddin, Syarifuddin, Jamaluddin Bata Ilyas, and Amar Sani. "Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar." *Bata Ilyas Educational Management Review* 1, no. 2 (September 16, 2021). <https://doi.org/10.37531/biemr.v1i2.102>.

Syavira, Bhalqist. "Komik Digital Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Konsep Sistem Pernapasan." UIN Syarif Hadiyatullah Jakarta, 2022.

Thiagarajan, S. "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook,," 1974. <https://www.semanticscholar.org/paper/Instructional-Development-for-Training-Teachers-of-Thiagarajan/44a718a0c8e219b37aabb4c36117dcd695c895d0>.

Tri, Agung. "Guru IPAS Kelas V SDIT Luqman Al-Hakim Di Ruang Kelas V," Oktober 2024.

Wahyuningsih, Ary Nur. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R." *Journal of Innovative Science Education* 1, no. 1 (2012). <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/40>.

Wicaksana, I. Putu Gde Caesar Renddy, Anak Agung Gede Agung, and I. Nyoman Jampel. "PENGEMBANGAN E-KOMIK DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TENTANG PERJUANGAN PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA." *Jurnal*

Edutech Undiksha 7, no. 2 (2019): 48–59.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.

Wijayanti, Inggit, and Anita Ekantini. “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (August 24, 2023): 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.

Windari, Rosmala Dewi, and Rosnelli. *Model Mutu Akbir: Meningkatkan Kinerja Guru*. Penerbit P4I, 2024.

Wulandari, Tika, Aninda Cahyani, Yuanda Enivita, and Arita Marini. “Studi Literatur: Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (June 26, 2023): 919–30. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5722>.

Wulansari, Andini, Yani Setiani, and Aan Subhan Pamungkas. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (May 28, 2024): 20405–16. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15428>.

Yusuf, Ganis, Alfian, and Nuggie. “Siswa Kelas V SDIT Luqman AL-Hakim Di Ruang Kelas V,” Oktober 2024.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA