

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN KOMIK
DIGITAL *FLIP BOOK* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas V di Salah Satu Sekolah
Dasar di Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2022/2023)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Windy Anggraeni

1908368

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2023

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN KOMIK
DIGITAL *FLIP BOOK* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Windy Anggraeni

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Windy Anggraeni 2023**

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Windy Anggraeni, 2023

***PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN KOMIK DIGITAL FLIP BOOK
DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

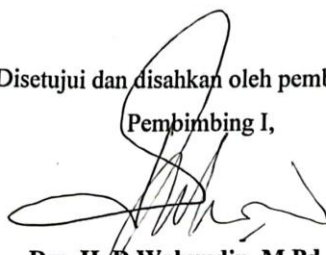
WINDY ANGGRAENI

NIM. 1908368

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN KOMIK DIGITAL
FLIP BOOK DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI
SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

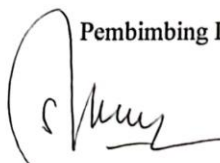
Pembimbing I,



Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd.

NIP. 195909151986031004

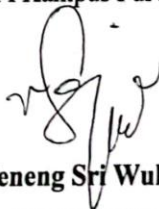
Pembimbing II,



Dra. Srie Mulyani, M.Pd.

NIP. 195907041986092001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 PGSD
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN KOMIK
DIGITAL *FLIP BOOK* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR**

Windy Anggraeni
NIM. 1908368

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari proses pembelajaran yang menuntut adanya partisipasi aktif dari pembelajar, namun pada kenyataannya proses pembelajaran masih cenderung mengurangi peran dan partisipasi siswa. Penelitian ini bermaksud untuk melihat seberapa besar dari pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V tahun ajaran 2022/2023. Apakah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group pre-test and post-test design*. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Cibening dengan siswa kelas VA sebanyak 25 siswa dan siswa kelas VB sebanyak 24 siswa sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Berdasarkan hasil temuan penelitian, menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan pengaruh sebesar 79,4%. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dengan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, pada kelas eksperimen lebih besar dari pada 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 *flip book* berpengaruh dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar dan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* lebih efektif.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Discovery Learning*, Komik digital, Hasil Belajar Siswa.

**THE EFFECT OF FLIPBOOK DIGITAL COMIC ASSISTED DISCOVERY
LEARNING MODEL TO IMPROVE SOCIAL STUDIES LEARNING
OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS**

Windy Anggraeni
NIM. 1908368

ABSTRACT

This research is motivated by the learning process which demands active participation from the learner, but in reality the learning process still tends to reduce the role and participation of students. This study intends to see how much influence the discovery learning model assisted by digital flip book comics has in an effort to improve social studies learning outcomes for fifth grade students in the 2022/2023 academic year. Is the discovery learning model assisted by digital flip book comics more effective than conventional learning models? This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group pre-test and post-test design. This research was conducted at SDN 1 Cibening with 25 students in class VA and 24 students in class VB as research samples. The instrument used in this study is a test. Based on the research findings, it shows that the discovery learning model assisted by digital flip book comics has an effect on student learning outcomes with an effect of 79.4%. The discovery learning model assisted by digital flip book comics is more effective than the conventional learning model with the difference in the pretest and posttest average scores, in the experimental class is greater than in the control class. Overall, the increase in student learning outcomes in the experimental class belongs to the quite effective category, while the control class belongs to the less effective category. From the results of this study, it can be concluded that the comic digital flip book-assisted discovery learning model has an effect on efforts to improve social studies learning outcomes for fifth grade students in elementary schools and the digital comic-assisted discovery learning model is more effective.

Keywords: *Discovery Learning learning model, Digital comics, Student Learning Outcomes.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
2.1 Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Model <i>Discovery learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Karakteristik Model <i>Discovery learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Keunggulan dan kelemahan Model <i>Discovery learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Indikator <i>Discovery learning</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Tinjauan Media Komik Digital berbasis <i>Flip book</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian <i>Flip book maker</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Karakteristik <i>Flip book maker</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Keunggulan dan kelemahan <i>Flip Book Maker</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.

2.3.2 Karakteristik Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Faktor – faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.4 Indikator Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4 Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Hakikat Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
2.5 Kajian Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.6 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.7 Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
3.1 Jenis Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Populasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Tes	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.5 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Tes	Error! Bookmark not defined.
3.6 Uji Coba Intrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Uji Reliabelitas	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.
3.6.4 Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Analisis Statistika Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Analisis Statistika Inferensial	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.

4.1.1 Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Data Hasil Belajar <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.5 Uji Regresi Linear Sederhana	Error! Bookmark not defined.
4.1.6 Uji <i>Gain</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Pengaruh Model Pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan media komik digital <i>flip book</i> dalam Upaya meningkatkan Hasil Belajar IPS.	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Efektivitas Model Pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan media komik digital <i>flip book</i> dibandingkan Model Pembelajaran Konvensional.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN A	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN B	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN C	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN D	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN E	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Aslam, D., Auliandari, L., & Palembang, U. M. (2018). *Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ekologi Berbantu Data Penelitian Iklim Mikro Ruang Terbuka Hijau Berdasarkan Habitus Vegetasi. September 2017*.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). *Model pembelajaran di sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018 ©2017. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1134217>
- Daryanto. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Gaya Media.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara, 2013.
- Hosnan, M. (2014). *No Title*. Bogor: Ghalia Indonesia. <https://ilms.jabarprov.go.id/inlislite31/opac/detail-opac?id=21679>
- Indria, M. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku Gramedia. https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=16892#gsc.tab=0
- Irmawati, I., Suarti, S., & Nurlina, N. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.24252/Al-Khazini.V1i1.20834>
- Kosashi, E. (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013*. Bandung Yrama Widya.

Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau

Windy Anggraeni, 2023

**PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN KOMIK DIGITAL FLIP BOOK
DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>

Lapase, M. H. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Pinedapa. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3492>

Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 39–47. <https://doi.org/10.31932/Ve.V11i1.684>

Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung). Refika Aditama.

Lubis, T. N. & M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*.

Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.

Mubarok, C., & Sulistyono, E. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TAV Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Sound System Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 215–221.

Mulyasa. (2012). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://onsearch.id/Record/IOS2862.UNMAL000000000039980>

Nurdiyanto, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi. Cet. Keenam*. 1–56. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131782844/pendidikan/teori-pengkajian-fiksi.pdf>

Nurma Pertiwi, I., Anggun Dwi, dan, & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis*, 7, 261–270.

Nurmayani, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V Sd Negeri 054938 Kab. Langkat. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v8i1.9781>

Nuryaningsih, W. D. (2021). *Jurnal Paedagogy : Penerapan Model Discovery Learning Berkolaborasi Google Classroom dan WhatsApp* *Jurnal Paedagogy* :

Windy Anggraeni, 2023

**PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN KOMIK DIGITAL FLIP BOOK
DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 159–168.

Pohan, D. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 7 Medan T.P 2016/2017*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengaruh-Model-Pembelajaran-Discovery-Learning-Xi-7-Pohan/40ae003fd79f992c151bc38348a7264879605285>

Rahmiati, R., Musdi, E., & Fauzi, A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Viii Smp. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 267–272. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V6i2.314>

Roestiyah. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. <https://pustaka.unm.ac.id/opac/detail-opac?id=43841>

Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi Belajar. Literasi Nusantara*.

Setianingrum, S., & Wardani, N. S. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 149–158.

Shaslani, S. (2021). Implementasi Penerapan Metode Kerja Kelompok Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 369. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20898>

Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., Sosial, F. P. I., Keguruan, A., Ilmu, D. A. N., & Tanjungpura, U. (2019). *Discovery Learning TerPengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 4 Sungai Artikel Penelitian Oleh : Arjuna Eko Saputra*.

Sudaryono. (2016). *Manajemen Pemasaran Teori & Implementasi*. Yogyakarta: Andi, 2016.

Sudjana. (1989). *cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Bandung Sinar Baru. <https://onsearch.id/Record/IOS2863.JATEN000000000096441>

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. alfabeta.

Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah*

Dasar, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>

Sulistyarini, N. (2016). *Pengaruh Model Make a Match Pada Pembelajaran IPA Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gugus III Jumapolo Kabupaten Karanganyar*.

Sumaatmadja, N. (1984). *Metodologi pengajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)*. Bandung : Alumni.

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Ar-Ruzz Media, 2013.

Surodiana, S. (2020). Penerapan Media Permainan Sociology Shot Traditional (SOSIS –T) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Siswa MAN 1 Lombok Timur. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 302. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2927>

Thobroni. (2013). *Belajar & pembelajaran: pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media , 2013. <https://onsearch.id/Record/IOS2862.UNMAL000000000042400>

Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>