

706/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/13/Agustus/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *GOOGLE SITES*
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Fira Ayu Dwiputri

2000251

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH CIBIRU

BANDUNG

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *GOOGLE SITES*
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

oleh

Fira Ayu Dwiputri

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fira Ayu Dwiputri 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FIRA AYU DWIPUTRI

2000251

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *GOOGLE SITES*
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

disetujui,

Pembimbing I



Dra. Hj Tin Rustini, M.Pd.

NIP 196008011986032001

Pembimbing II



Dr. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd.

NIPT 920200819900323101

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD.



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya yang dibuat oleh saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi apabila dikemudian hari adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Fira Ayu Dwiputri

NIM 2000251

MOTTO HIDUP

“Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung”

(QS Ali Imran:173)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar” Shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarga, sahabat dan umatnya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Dalam proses penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Hj Tin Rustini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa memberikan dukungan, bimbingan, dan juga selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Dr. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah sabar membimbing, mengarahkan, memberi masukan, dan mendorong penulis untuk terus memiliki semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Deni Dermawan, S.Pd., M.Si., M.CE., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Jenuri, M.Ag., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staff akademik program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan bantuan kepada penulis selama menempuh studi S-1 PGSD.
9. Guru-guru SD Negeri Cinunuk 05 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Cinunuk 05 sehingga penulis mendapatkan data yang mendukung pada temuan penelitian.
10. Siswa kelas IV SD Negeri Cinunuk 05 yang telah bersedia membantu penulis untuk menjadi partisipan penelitian.
11. Kedua Orang tua, Ari Kurniati dan Wawan Nurzaman yang sangat penulis cintai. Terima kasih atas segala doa, dukungan dan dorongan semangat yang tiada hentinya selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah berjuang dan berusaha untuk mencukupi segala kebutuhan penulis. Karya ini saya persembahkan untuk Mamah dan Papah.
12. Kakak tercinta, Ferdyan Mahendra Pratama yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa dalam penulisan skripsi ini.
13. Rekan seperjuangan “Fanbase L” yang senantiasa memberikan dukungan, doa dan semangat kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
14. Seluruh teman-teman kelas C PGSD 2020 dan seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, saran dan motivasi kepada penulis.
15. *Lastly, I want to express my gratitude to myself. Thank you for staying strong, for pushing through, and for bringing me to where I am now. Your parents are proud of you. You did it!*

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *GOOGLE SITES*
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Fira Ayu Dwiputri

2000251

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran digital yang menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik dalam memahami materi kegiatan ekonomi. Rendahnya minat peserta didik berdampak pada proses pembelajaran yang kurang optimal. Maka guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis *Google Sites* sebagai upaya meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* dengan prosedur yang dikemukakan oleh Peffers, yang meliputi identifikasi masalah, deskripsi tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk oleh beberapa ahli, evaluasi hasil uji coba, dan komunikasi hasil uji coba. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket dan tes. Hasil uji kelayakan media komik digital berbasis *Google Sites* berdasarkan ahli materi memperoleh rata-rata 95,1%, ahli media 97,1% serta ahli bahasa memperoleh 87,5% dengan keseluruhan mendapatkan interpretasi “Sangat Layak”. Respon pengguna yakni guru dan siswa kelas IV SD terhadap media *Google Sites* mendapatkan interpretasi “Sangat Praktis” dengan hasil respon guru sebesar 100% dan respon minat siswa 92,4%. Hasil implementasi media komik digital berbasis *Google Sites* memperoleh skor rata-rata 85,1 dengan kategori “Tuntas”. Berdasarkan data yang didapatkan, media pembelajaran komik digital berbasis *Google Sites* layak digunakan dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi. Melalui media komik digital berbasis *Google Sites*, peserta didik dapat memperkaya pengalaman belajar yang inovatif.

Kata kunci: Media pembelajaran, Komik Digital, *Google Sites*, Pembelajaran IPS, Kegiatan Ekonomi

**THE DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA BASED ON *GOOGLE SITES* FOR SOCIAL STUDIES LEARNING ON ECONOMIC ACTIVITIES
IN 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

Fira Ayu Dwiputri

2000251

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of variation in digital learning media which causes a lack of interest in learning students in understanding economic activity material. The low interest of students impacts the learning process which is less than optimal. Therefore, teachers need to choose the right learning media according to the needs of students and the material being taught. This study aims to develop digital comic media based on Google Sites to increase interest in learning and facilitate students' understanding of economic activity material in fourth-grade of elementary school. This study uses the Design and Development method with procedures proposed by Peffers, which include problem identification, description of objectives, product design and development, product trials by several experts, evaluation of trial results, and communication of trial results. Data collection techniques used are interviews, observations, questionnaires, and tests. The results of the feasibility test of digital comic media based on Google Sites based on material experts obtained an average of 95.1%, media experts 97.1% and language experts obtained 87.5% with the overall interpretation of "Very Feasible". The response of users, namely teachers and fourth-grade elementary school students, to the Google Sites media received an interpretation of "Very Practical" with a teacher response of 100% and a student interest response of 92.4%. The results of implementing digital comic media based on Google Sites obtained an average score of 85.1 with the category "Complete". Based on the data obtained, digital comic learning media based on Google Sites is suitable for learning economic activity material. Through digital comic media based on Google Sites, students can enrich innovative learning experiences.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, *Google Sites*, Social Studies Learning, Economic Activities

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	15
2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.2 Komik Digital.....	18
2.2.1 Pengertian Komik Digital	18
2.2.2 Ciri-Ciri Komik.....	19
2.2.3 Jenis-Jenis Komik.....	20
2.2.4 Elemen-Element Komik.....	23
2.2.5 Kelebihan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran.....	25
2.2.6 Kekurangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran.....	26
2.3 <i>Google Sites</i>	26

2.3.1 Pengertian <i>Google Sites</i>	26
2.3.2 Manfaat <i>Google Sites</i>	27
2.3.3 Kelebihan <i>Google Sites</i>	28
2.3.4 Kekurangan <i>Google Sites</i>	28
2.4 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	29
2.4.1 Hakikat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	29
2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	30
2.4.3 Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	31
2.4.4 Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV Sekolah Dasar	32
2.5 Teori Pendukung	35
2.5.1 Minat Belajar	35
2.5.2 Karakteristik Peserta Didik Kelas Tinggi	36
2.5.3 Pengertian Pembelajaran Inovatif	38
2.5.4 TPACK (<i>Technological, Pedagogical, Content, Knowledge</i>)	39
2.5.5 HOTS (<i>High Order Thinking Skills</i>)	41
2.5.6 Teori Belajar Kognitif Jean Piaget	41
2.6 Penelitian Relevan	43
2.7 Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Desain Penelitian	46
3.2 Prosedur Penelitian	46
3.3 Partisipan Dan Lokasi Penelitian	49
3.4 Teknik Pengumpulan Data	50
3.5 Instrumen Penelitian	51
3.6 Teknik Analisis Data	67
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Temuan	71
4.1.1 Desain Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Google Sites</i>	71
4.1.2 Hasil Uji Kelayakan Melalui Validasi Ahli	115
4.1.3 Respon Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Google Sites</i>	138

4.2 Pembahasan	141
4.2.1 Desain Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Google Sites</i> Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas IV Sekolah Dasar	141
4.2.2 Kelayakan Media Komik Digital Berbasis <i>Google Sites</i> untuk Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD.....	145
4.2.3 Respon Guru dan Siswa terhadap Media Komik Digital Berbasis <i>Google Sites</i> untuk Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD	146
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	150
5.1 Simpulan.....	150
5.2 Implikasi	151
5.3 Rekomendasi	151
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN.....	167
RIWAYAT PENULIS.....	279

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru.....	51
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa	52
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi	53
Tabel 3. 4 Lembar Observasi	53
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	54
Tabel 3. 6 Instrumen Angket Validasi Media	55
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	56
Tabel 3. 8 Instrumen Angket Validasi Materi.....	57
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa	58
Tabel 3. 10 Instrumen Angket Validasi Bahasa.....	59
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Angket Validasi Tes	60
Tabel 3. 12 Instrumen Angket Validasi Tes	60
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Angket Validasi Respon Minat Siswa.....	61
Tabel 3. 14 Angket Validasi Respon Minat Siswa	61
Tabel 3. 15 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	63
Tabel 3. 16 Instrumen Angket Respon Guru	63
Tabel 3. 17 Kisi-Kisi Angket Respon Minat Siswa.....	64
Tabel 3. 18 Instrumen Angket Respon Minat Siswa.....	64
Tabel 3. 19 Kisi-Kisi Tes Pilihan Ganda	66
Tabel 3. 20 Skoring Berdasarkan Skala Likert	68
Tabel 3.21 Kriteria Interpretasi Skor	68
Tabel 3. 22 Nilai Kepraktisan	69
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	72
Tabel 4. 2 Analisis SWOT	73
Tabel 4. 3 Tokoh dalam Alur Cerita	77
Tabel 4. 4 Storyline “Kegiatan Produksi”.....	77
Tabel 4. 5 Storyline “Kegiatan Distribusi”	84
Tabel 4. 6 Storyline “Kegiatan Konsumsi”	86
Tabel 4. 7 Storyboard.....	89
Tabel 4. 8 Identitas Validator.....	116
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Materi ke-1	116
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Materi ke-2	117
Tabel 4. 11 Revisi Materi Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	117
Tabel 4. 12 Storyline “Kegiatan Produksi” Setelah Revisi Materi	118
Tabel 4. 13 Storyline “Kegiatan Distribusi” Setelah Revisi Materi.....	125
Tabel 4. 14 Storyline “Kegiatan Konsumsi” Setelah Revisi Materi	128
Tabel 4. 15 Hasil Validasi Media.....	132
Tabel 4. 16 Revisi Media Berdasarkan Saran Ahli Media.....	132
Tabel 4. 17 Hasil Validasi Bahasa	135
Tabel 4. 18 Revisi Bahasa Berdasarkan Saran Ahli Bahasa	136
Tabel 4. 19 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli.....	137

Tabel 4. 20 Hasil Angket Respon Guru	138
Tabel 4. 21 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	139
Tabel 4. 22 Hasil Evaluasi	140
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Respon Pengguna.....	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komik Strip.....	20
Gambar 2. 2 Buku Komik.....	21
Gambar 2. 3 Komik Kompilasi.....	21
Gambar 2. 4 Komik Novel Grafis.....	21
Gambar 2. 5 Komik Instruksional.....	22
Gambar 2. 6 Komik Online.....	22
Gambar 2. 7 Panel Komik.....	23
Gambar 2. 8 Parit.....	23
Gambar 2. 9 Ilustrasi Komik.....	24
Gambar 2. 10 Balon Percakapan.....	24
Gambar 2. 11 Efek Suara Komik.....	25
Gambar 2. 12 Kerangka Pembelajaran Abad 21.....	38
Gambar 2. 13 Kerangka Berpikir.....	45
Gambar 3. 1 Prosedur penelitian menurut Peffers (dalam Ellis & Levy, 2010).....	47
Gambar 4. 1 GBPM.....	75
Gambar 4. 2 Modul Ajar.....	76
Gambar 4. 3 Situs Web Pixton.....	94
Gambar 4. 4 Situs Web Canva.....	94
Gambar 4. 5 Situs Web Google Sites.....	95
Gambar 4. 6 Tampilan CapCut.....	95
Gambar 4. 7 Situs Educaplay.....	96
Gambar 4. 8 Situs Wordwall.....	96
Gambar 4. 9 Tampilan Situs Pixton.....	96
Gambar 4. 10 Laman My Comics.....	97
Gambar 4. 11 Memilih Karakter.....	97
Gambar 4. 12 Pemilihan Warna Kulit, Rambut Dan Pakaian.....	98
Gambar 4. 13 Memilih Gerakan Tubuh.....	98
Gambar 4. 14 Memilih Ekspresi Wajah.....	98
Gambar 4. 15 Mengunduh Karakter.....	99
Gambar 4. 16 Memilih Ukuran Kanvas Sampul Komik.....	99
Gambar 4. 17 Tema Sampul Komik.....	100
Gambar 4. 18 Pemilihan Font Sampul Komik.....	100
Gambar 4. 19 Ikon Tombol.....	101
Gambar 4. 20 Halaman Petunjuk, Tujuan Serta Profil Pengembang.....	101
Gambar 4. 21 Ukuran Panel 2670 X 1920 Px.....	102
Gambar 4. 22 Ukuran Panel 2670 X 2245 Px.....	102
Gambar 4. 23 Menghimpun Elemen Ilustrasi Komik.....	102
Gambar 4. 24 Desain Ilustrasi Komik.....	103
Gambar 4. 25 Penambahan Border Panel.....	103
Gambar 4. 26 Proses Edit Video Pada Capcut.....	104
Gambar 4. 27 Tampilan Utama Situs Educaplay.....	105

Gambar 4. 28 Tampilan Permainan Educaplay	105
Gambar 4. 29 Tampilan Membuat Soal	105
Gambar 4. 30 Tampilan Berbagi Link Educaplay	106
Gambar 4. 31 Tampilan Permainan Froggy Jumps.....	106
Gambar 4. 32 Tampilan Permainan Matching Pairs	106
Gambar 4. 33 Tampilan Utama Situs Wordwall.....	107
Gambar 4. 34 Tampilan Jenis Permainan Wordwall	107
Gambar 4. 35 Tampilan Membuat Soal	107
Gambar 4. 36 Tampilan Permainan Gameshow Quiz.....	108
Gambar 4. 37 Tampilan Utama Google Sites	108
Gambar 4. 38 Membuat Sampul Komik	109
Gambar 4. 39 Menyisipkan tombol “Mulai”	109
Gambar 4. 40 Penambahan Hyperlink	109
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Media Komik Digital Berbasis Google Sites	110
Gambar 4. 42 Menambahkan Halaman Petunjuk Tombol.....	110
Gambar 4. 43 Menambahkan Tombol Navigasi	111
Gambar 4. 44 Memilih Jenis Header Spanduk	111
Gambar 4. 45 Memasukkan Panel Tokoh Pada Google Sites.....	112
Gambar 4. 46 Penambahan Hyperlink Pada Video.....	112
Gambar 4. 47 Penambahan Footer Dan Teks	113
Gambar 4. 48 Penambahan Hyperlink Pada Tombol Mulai	113
Gambar 4. 49 Publikasikan Komik	113
Gambar 4. 50 Tampilan Sampul Komik	114
Gambar 4. 51 Tampilan Menu Media Komik.....	114
Gambar 4. 52 Tampilan Panel Komik	115
Gambar 4. 53 Tampilan Profil Pengembang.....	115
Gambar 4. 54 Publikasi pada Kompasiana	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	168
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	169
Lampiran 3. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	170
Lampiran 4. Buku Bimbingan Skripsi	171
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru.....	172
Lampiran 6. Hasil Wawancara Siswa	174
Lampiran 7. Surat Permohonan Expert Judgement.....	179
Lampiran 8. Lembar Persetujuan Validasi.....	182
Lampiran 9. Hasil Angket Penilaian Validator Ahli Media.....	185
Lampiran 10. Hasil Angket Penilaian Validator Ahli Materi	189
Lampiran 11. Hasil Angket Penilaian Validator Ahli Bahasa	197
Lampiran 12. Hasil Angket Penilaian Validator Soal Tes Evaluasi	201
Lampiran 13. Hasil Angket Penilaian Validator Angket Respon Minat Peserta Didik	202
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Guru.....	202
Lampiran 15. Hasil Angket Respon Minat Peserta Didik.....	204
Lampiran 16. Lembar Observasi.....	215
Lampiran 17. Modul Ajar	221
Lampiran 18. GBPM.....	235
Lampiran 19. Hasil Evaluasi Siswa	237
Lampiran 20. Hasil Pengerjaan LKPD Siswa.....	263
Lampiran 21. Tampilan Media Komik Digital Berbasis Google Sites	275
Lampiran 22. Form Perbaikan Skripsi	276
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian.....	278

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205-215. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMK PGRI 1 Palembang. *MOTIVASI: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 3(2), 574-591. <https://doi.org/10.32502/mti.v3i2.2078>.
- Amaliyah, A., & Rahmati, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28- 45. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Anwar, A. S., Leo, K., Ruswandi, U., & Erihadiana, M. (2022). Internalisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Abad 21 Melalui Media Sosial. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3044– 3052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.795>.
- Anjarani, A., Mulyadiprana, M., Respati, R., (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100-111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 430–439. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press

- Asyhari, A. & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v5i1.100>.
- Astuti, F. N., Yusmin, E., & Suratman, D. (2015). Analisis kesulitan pemahaman konseptual siswa dalam menyelesaikan soal pada materi peluang di MAN Sanggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(10), 1–10. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v4i10.11971>.
- Astutik, R., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman, *Jurnal Education and Development*, 9(3), 542-554. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>.
- Azzahra, G. F., Asbari, M., & Ariani, A. S. (2023). Pendidikan Multikultural: Menuju Kesatuan Melalui Keanekaragaman. *Journal of Information System and Management (JISMA)*, 2(5), 1–7. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.505>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan melalui Model ASSURE. *Cendekia*. 14(2). 231-246. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Bhagaskara, A. E., Afifah, E. N., & Putra, E. M. (2021). Pembelajaran dalam jaringan (daring) berbasis whatsapp di sd yapita. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 13–23.
- Budiarto, G. (2015). Pengembangan Media Komik Digital IPS Untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa SDN Gugus Parijatah Wetan-Kulon Kabupaten Banyuwangi. [uns.ac.id., http://eprints.uanl.mx/5481/1/1020149995.pdf](http://eprints.uanl.mx/5481/1/1020149995.pdf)
- Budiningsih (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Çoban, G.U., Ercan A., Bahar., Merve K. S., Erkan Ö., & Yasemin K. (2016). The Evaluation of ‘Technological Pedagogical Content Knowledge Based Argumentation Practices’ Training for Science Teachers. *Egitim ve Bilim*. doi: 10.15390/EB.2016.6615.

- Daulay, M. I., & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 7 (1), 24-34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita (2010). *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung: Pemuda Karya Rosda.
- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook Apoi "Amazing Prophet Of Islam" Untuk Mendidik Karakter Pada Anak Sd Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i3.2725>
- Diyati, N. Z. (2022) Pengembangan Buku Digital Pada Materi Wujud Benda Berorientasi Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *In Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 10(10), 107-117.
- Erwin, V. A., & Syukur, Y. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 901–908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Farikah, F., & Yuwono, A. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Sebuah Kerangka Pengetahuan Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–13. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.303>.
- Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Nugraha, R. G. (2024). Analisis Pengaruh Digital terhadap Komunitas Sosial Anak dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 327–337. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7008>.
- Ginanjari, A., Putri, N. A., Nisa, A. N. S., Hermanto, F., & Mewangi, A. B. (2019). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran IPS Di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Harmony; Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 4(2), 99-105. <https://doi.org/10.15294/harmony.v4i2.36136>.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 397–398. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Hanik, U. E., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Innayah, R.N., (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital, *Journal of Educational Integration and Development*, 2(1).15-27.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(3), 17218-17223. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5604>
- Hardiyanti, DA, Fakhriyah, F., & Fathurohman, I. (2019). Development of Comic Strip Media Based on Local Excellence in Fiction Style and Story Material in Class IV with Indonesian Language and Natural Science Content. In *Proceedings of the 2019 National Basic Education Performance National Seminar (PPDN)*, 1(1), 397–407
- Hasanah, J. U., Irianto, D. M., & Aljamaliah, S. N. M. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Guru Kita*, 7(4). 670-680. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i4.48858>.
- Hasian, I., & Utami, A. J. (2018). Tinjauan Desain Karakter Komik Mice terhadap Kesesuaian Karakter Indonesia. *Jurnal Magenta*. 2(1). 271-288. <https://doi.org/10.61344/magenta.v2i01.31>.
- Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik Telaah Kritis Ilmu Pendidikan Dalam Multiperspektif*. Bandung: Sinar Grafika Offset.
- Hidayat, F. dan Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1(1). 28–37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Jannah, F., Karnalim, O., Permadi, A., Murad, D. F., Aditya, B. R., Andrisyah, A., & Nurhas, I. (2022). Pelatihan Desain Kuis HOTS Interaktif Dengan Aplikasi Kahoot! Dan Quizziz di Masa Pandemi: Studi Kasus Guru Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari Kota Banjarbaru. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(1), 243-251. <https://doi.org/10.31764/jces.v5i1.6026>.
- Johana, M., & Widayanti, A. (2007). Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif Bagi Siswa SMP. *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 36(1), 28-34. <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.523>.

- Kalyan, N. K. (2020). Creating a Library portal by using *Google Sites*. *Journal of Advances in Library and Information Science*, 9(2), 46–52.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30762/ed.v1i1.442>.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kusumaningtyas, S. I. (2022). Penggunaan *Google Sites* dan Video Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2 (1), 1-9.
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 186-196. <https://doi.org/10.22515/academica.v1i2.1052>.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Lisa, N., Gandamana, A., Simbolon, N., Nurmayani, N., & Mailani, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22663–22678. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10184>
- Lutfikah, L., & Nurhasanah, N. (2020). Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 86-92. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v3i1.57>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>

- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., dan Mauliya, I. 2021. Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Communnity Development Journal*. 2(2): 487-493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2002). Efektivitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(02), 286. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta didik. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 3(2), 256-263. <http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Al-Ma'arif 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 189-204. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593>.
- Mukti, D. N., & Salamun. (2015). Penciptaan Karya Komik Alternatif. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 95-105. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1813>.
- Mulya, W. E. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi IPS Sekolah Dasar Kelas V.
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *IBTIDA'*, 3(02), 186-197. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.364>
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Elsa*, 18(1), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.47637/elsa.v18i1.231>
- Musfiqon, H., Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Musfiqon, H. (2012). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-FIKRU: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.55210/alfikru.v3i1.571>.

- Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144-152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Niswara, R., Muhajir, & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85-90. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i2.17493>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 112-117.
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Sosiologi kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59-70. <https://dx.doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>
- Nofiaturrahmah, F. (2015). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI yang Menyenangkan. *Elementary*, 3(2), 218-235. <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v3i2.1451>.
- Nofarinda, N., Murjainah., Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPS pada Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Dikdas*, 5(3).591-600. <http://dx.doi.org/10.31100/dikdas.v5i3.2275>.
- Nur, M. A., Rustono W., Dindin A., & Muiz, L. (2017). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran IPS Tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam Di Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2): 39-48. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v4i2.7292>.
- Nurdyansyah., Riananda, L. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*. 929-940.
- Nurdyansyah, N., & Widodo, A. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Nurhaliza, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Busama (Buletin Saku Matematika) Untuk Pembelajaran Matematika Materi Keliling Bangun Datar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia
- Nurmanita, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis *Google Sites* Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(1), 137. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.644>
- Nursalam H. (2016). *Strategi Belajar Mengajar IPS*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Rahayu, T. P. (2020) *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. Semarang: Alprin,
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1),65–74. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, N., Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4581-4586. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7358>.
- Ramdhan, A. (2023). Merancang Narasi dan Visual untuk Komik Fiksi. *Jurnal Viswa Design*, 3(1), 19-33. <https://doi.org/10.59997/vide.v3i1.2283>.
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X di SMA Negeri 2 Gowa. *Binomial*, 3(1), 15-25.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Terknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Ratri, Y. S. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 1(1). 1-8.
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Psikoborneo: *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293, 290.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Rezkita, S. & Ardhian, T. (2019). Analisis Kebutuhan dalam Perancangan Komik Strip Tematik Sahabat Alam Pancoh. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 3 (1). 1–10. <https://doi.org/10.30738/wa.v3i1.3098>.

- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Riska, Dwi N dan M. Syaichudin. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Pendidikan*. 1 (1) 5-10.
- Riswan., R. I., Handy, M. R. N., Abbas, E. W., & Rusmaniah. (2022). The Role of Economic in Social Studies Education. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 3(2), 144-151. <https://doi.org/10.20527/kss>.
- Rohimah, N. (2022). Pengembangan Media Komik Pada Materi Sumber Energi Dan Perubahannya Di Sekolah Dasar.
- Rohmah, A. N. (2019). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Jurnal Cendekia; Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(2), 193-210. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v9i02.106>
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Google Sites* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajawali Pers.
- Safei, S. (2007). Penggunaan Media Grafis Dalam Proses Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 10(1), 116-123. <https://doi.org/10.24252/lp.2007v10n1a8>.
- Sahara, A. & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD, 3(1), 30-36. <https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.385>.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group: Jakarta.
- Saputro, H. B. & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1): 61-72. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>.

- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 4(1), 89–100.
- Septiani, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Seran, E. Y., & Mardawani, M. P. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Deepublish.
- Setiaji, H. A., Setiyani, L. A., & Hartuti, P. M. (2022). Pengembangan Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 46–52. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2820>
- Sianipar, J. F. R. (2023). Analisis Dampak Komik Super Duper Farmer Sebagai Media Edukasi Makanan Sehat Terhadap Anak Usia 9- 12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 6(1), 25-36
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandmi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 2(1), 114–126.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Shafira, D. A., & Minsih, M. (2022). Blanded Learning dengan Desain Pembelajaran TPACK pada Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4622–4628. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2914>
- Sholikha, S. N., & Fitrayati, D. (2021). Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2402–2418. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.823>.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudiyanto, S., & Yuliana. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 135-146. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>.

- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>.
- Sugiartinengsih, R. (2018). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Ekplanasi di SMAN 1 Sukahaji. *Riksa Bahasa*, 2(2), 187–194
- Suryana, E., Prahasti, P., & Iskandar, A. P. (2023). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMKN 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 85–88. <https://doi.org/10.37676/jdun.v2i1.3583>.
- Suryani, N, et al. (2018) *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E., & Henni E. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, R., & Riyana, C., (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilowati, A. (2022). Kesulitan Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 31–43. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.47123>.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Suparmi. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>.
- Supartayasa, I. K. R., & Wibawa, I. M. C. (2022). Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 127–137. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46279>
- Suswandari. (2016). Perspektif Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Penanaman Nilai Yusi Natasia et al. 225 Dan Etika Serta Hak Asasi Manusia

Di Era Global. *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global*, 2(1),401–414.

- Solihatin, E., dan Raharjo. (2009). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syahnina, N., & Patria, A. S. (2021). Ilustrasi Pada Merchandise Sebagai Media Untuk Membangun Cultural Awareness Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 18(1), 127–141. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i1.10606>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Syakiroh, A. (2021). Efektivitas Penggunaan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Peserta Didik Pada Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Partnership for 21st Century Skills. 2009a. 21st Century Skills map: Science. Tucson, AZ: Partnership for 21st Century Skills. Available at: www.p21.org/storage/documents/21stc_skillsmap_science.pdf
- Pandina, F. E. (2024) Efektivitas Media Kantong Sakti Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Peserta Didik Fase C Sekolah Dasar.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 1(1), 464–475.
- Ping, O.W., Ahmad, A., Adnan, M., & Hua, A.K. (2017). Effectiveness of higher order thinking skills (HOTS) based i-Think map concept towards primary students. *AIP Conference Proceeding*, 1847(1). <https://doi.org/10.1063/1.4983886>.
- Pulungtana, J. R. & Dwikurningsih, Y. (2020). Evaluasi Kinerja Mengajar Guru IPS Dalam Mengimplementasikan TPACK. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 9(1), 146-155. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v9i1.24672>.
- Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(21). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/6793/4649>

- Purnama, B., Unty, and Ardianto, D. (2015). Penggunaan Media Komik Digital Dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa.
- Putri, R., Magdalena, I., Fauziah, A. & Azizah, F. N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*. 1(2). 157-163. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.26>.
- Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Di IPS. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818-822. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/117>
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–47.
- Pratiwi, C. D. (2020). Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal *Hots (High Order Thinking Skills)* Pada Tingkatan C6. *Didaktik*, 6(3), 287–295.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS Di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://Doi.Org/10.47467/Elmujtama.V3i3.2818>.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99–105. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.99>.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>.
- Ulimaz, A., Agustina, D. K., Anggraini, D. P., & Sulistiana, D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Pada Materi Nutrisi Mikroorganisme Berbasis High Order Thinking Skill. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 41–51. <https://doi.org/10.34289/bioed.v5i1.1565>.
- Vania, A. S., Sabilla, A., Hakim, A. N., & Sudrajat, V. H. (2022). Revitalisasi Pembelajaran Berbasis HOTS di Abad 21. *Ulil Alba: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 2066–2070. <https://ulilalbabainstitute.com/index.php/JIM/article/view/494>.
- Vassilikopoulou, M. Boloudakis Retalis, S. (2007). "From Digitised Comics To Digital Hypermedia Comics: Their Use In Education", *International Council of Educational Media Annual Conference*, 21-22 September 2007, Nicosia, Cyprus.

- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1– 11.
- Wardani, T.K. (2012). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Journal Unnes*, 4(2) 230- 243.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185-198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Widhinata, I. G. N. A. I., & Ganing, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 18–25. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4223>.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215–225. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>.
- Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 6(1), 8854-8865. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4359>
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School Journal (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD an)*, 8(1), 75–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>.