

PENGEMBANGAN KOMIDI ALPROF (KOMIK DIGITAL MENGENAL
PROFESI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV
(Penelitian Pengembangan pada Mata Pelajaran IPAS khususnya dalam Materi
IPS)



SKRIPSI

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

Oleh:

Viriya Lishetiyana

2100315

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2025

PENGEMBANGAN KOMIDI ALPROF (KOMIK DIGITAL MENGENAL
PROFESI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

Oleh
Viriya Lishetiyana

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

© Viriya Lishetiyana
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

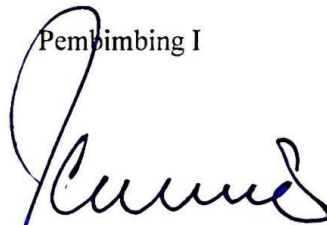
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

VIRIYA LISHETIYANA

PENGEMBANGAN KOMIDI ALPROF (KOMIK DIGITAL MENGENAL
PROFESI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.

NIP 197403152006042001

Pembimbing II



Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.

NIP 920171219850829201

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP 198305132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

VIRIYA LISHETIYANA

**PENGEMBANGAN KOMIDI ALPROF (KOMIK DIGITAL MENGENAL
PROFESI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I

Penguji II

Penguji III



Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001



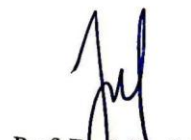
Dr. Rana Gustian Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101



Dr. Kusman Rukmana, M.Pd.
NIP. 198112212008011009

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viriya Lishetiyana

NIM : 2100315

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya : Pengembangan KOMIDI ALPROF (Komik Digital Mengenal Profesi) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 18 Januari 2025



Viriya Lishetiyana

NIM 2100315

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur senantiasa kita haturkan kepada Allah SWT lantaran berkah, rahmat dan karunia-Nya yang telah terlimpahkan kepada kita semua. Selawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segenap kerendahan hati, akhirnya penulis dapat menuntaskan skripsi ini sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan KOMIDI ALPROF (Komik Digital Mengenal Profesi) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV” disusun sebagai bentuk prasyarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tak luput juga, penulis mengungkapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang berkontribusi dalam menyalurkan dukungan dan bimbingan dalam menyelesaikannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah dibuat belum tergolong pada tataran yang sempurna. Oleh karenanya, penulis meminta masukan dan saran sebagai bentuk penyempurnaan sehingga nantinya dapat memberikan kemaslahatan bagi para pembacanya.

Keberhasilan takkan terlepas dengan segala bentuk dukungan yang luar biasa baik menyalurkan semangat, motivasi, maupun doa-doa tulus kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam, khususnya kepada:

- 1) Saya Viriya Lishetiyana, dengan segala usaha, ketekunan, dan keyakinan, telah berjuang dengan luar biasa hingga mencapai titik ini. Dengan rasa syukur yang tak terhitung, perasaan bangga yang terus menyelimuti diri karena dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, dan sebuah bukti dari dedikasi dan kerja keras yang telah dicurahkan.
- 2) Bapak Ariya dan Ibu Atika Widya Astuti, orang tua tercinta yang telah berjuang tanpa lelah untuk putri sulungnya dalam memenuhi segala kebutuhan berupa tenaga, materi, nasihat, dan doa. Serta adik tersayang Afka Alaro.
- 3) Bapak Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed. yang menjabat sebagai Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.

- 4) Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd. sebagai wakil direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- 5) Bapak Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- 6) Ibu Dr. Diah Gusrayani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing akademik, yang selalu membimbing dan mengarahkan jalannya perkuliahan.
- 7) Ibu Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd. berperan sebagai dosen pembimbing I yang dengan sabar dan penuh perhatian untuk memberikan arahan, motivasi, saran, masukan, serta doa yang sangat berarti bagi penulis selama proses pengerjaan skripsi.
- 8) Ibu Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd. dengan tulus bertindak sebagai dosen pembimbing II, selalu menyempatkan waktu untuk memberikan arahan, motivasi, masukan, saran, serta doa yang berharga kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
- 9) Seluruh dosen, para staf baik dalam bidang akademik, administrasi, perpustakaan, seluruh karyawan dan civitas akademik Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang turut membantu dalam pelaksanaan kegiatan perkuliahan dan penelitian.
- 10) Dwi Imelda Talia dan Santi Septiani yang selalu hadir memberikan dukungan, motivasi, serta doa, yang menjadi kekuatan saya selama masa perkuliahan dan proses penulisan skripsi.
- 11) Vanesya Mutia Kusumawardani dan Mela Minkhatul Maula, sahabat seperjuangan sekaligus *support system* yang selalu memberikan dukungan positif, menjadi tempat berbagi berbagai ide dan argumen, serta menyertai dengan hal-hal baik lainnya selama penyusunan skripsi ini.
- 12) Rahma Isnaini Fadilah dan Hana Fitriani, yang telah banyak membantu dalam proses penelitian ini dengan kontribusi yang sangat berarti.
- 13) Semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materiil, terutama kepada SDN Sukamaju, SDN Sukaraja II, dan SDN Pakuwon I, serta para guru dan siswa yang terlibat dalam penelitian ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan dibalas dengan rezeki yang melimpah dan kebahagiaan yang berkelanjutan.

- 14) Seseorang yang tak bisa disebutkan namanya, namun sosoknya memiliki tempat istimewa di relung hati penulis. Sosok yang sangat menginspirasi untuk menjadi pribadi yang hebat, selalu menjadi teladan dalam dedikasinya kepada masyarakat, serta memberikan motivasi yang besar bagi penulis, termasuk dalam penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KOMIDI ALPROF (KOMIK DIGITAL MENGENAL PROFESI) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

Oleh
Viriya Lishetiyana
2100315

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas IV di SDN Pakuwon I, yang melibatkan 28 siswa. Tujuannya ialah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital guna meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV. Media yang dikembangkan, yang diberi nama Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi), bertujuan untuk memperkenalkan berbagai profesi yang terkait dengan berbagai jenis bentang alam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, serta desain *Pre-Eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design*. Media komik digital yang dikembangkan telah melalui uji kelayakan, dengan hasil validasi dari ahli materi pertama mencapai 92,5%, ahli materi kedua 100%, dan ahli media 91,67%, yang semuanya tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Dalam uji coba, respons dari kelompok kecil mencapai 84%, kelompok besar memperoleh 85%, dan uji di sekolah sasaran menunjukkan hasil 88%, yang juga dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Peningkatan minat belajar diukur dengan perhitungan N-Gain, yang menunjukkan rata-rata skor *pretest* sebesar 46,29% dan *posttest* sebesar 67,29%, dengan nilai N-Gain sebesar 0,31, yang termasuk dalam kategori “Sedang”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media Komidi Alprof efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPS. Dengan demikian, disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media ini guna meningkatkan minat belajar siswa, serta mengembangkan media serupa untuk mata pelajaran lainnya. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas media ini dalam berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Komik Digital, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar, Model ADDIE.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF KOMIDI ALPROF (KOMIK DIGITAL MENGENAL PROFESI) TO ENHANCE LEARNING INTEREST OF GRADE IV STUDENTS

By
Viriya Lishetiyana
2100315

This study is motivated by the low interest in learning among fourth-grade students at SDN Pakuwon I, involving 28 students. The aim of this research is to develop a digital comic-based learning media to enhance students' learning interest in Social Studies for fourth grade. The developed media, named Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi), aims to introduce various professions related to different types of landforms, relevant to the students' everyday lives. The research method used is development research (R&D) with the ADDIE model, as well as the Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design. The digital comic media has undergone feasibility testing, with validation results from the first subject matter expert reaching 92.5%, the second subject matter expert 100%, and the media expert 91.67%, all falling under the "Very Feasible" category. In the trials, the response from the small group reached 84%, the large group obtained 85%, and the trial at the target school showed a result of 88%, all categorized as "Very Feasible". The increase in learning interest was measured using the N-Gain calculation, showing an average pretest score of 46.29% and a posttest score of 67.29%, with an N-Gain score of 0.31, categorized as "Medium". The results of this study demonstrate that the Komidi Alprof media is effective in increasing students' learning interest in Social Studies. Therefore, it is recommended that teachers utilize this media to boost students' learning interest and develop similar media for other subjects. Further research is also needed to evaluate the effectiveness of this media in various educational contexts.

Keyword: Digital Comics, Learning Interest, Social Studies, Elementary School, ADDIE Model.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran	10
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	13
2.2 Media Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi)	14
2.2.1 Pengertian Komik Digital	15
2.2.2 Tujuan Pengembangan Komik Digital.....	17
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Komik Digital.....	18
2.2.4 Tahapan-tahapan Pembelajaran Menggunakan Komik Digital	20

2.3	Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Khususnya Materi IPS	22
2.3.1	Pengertian dan Indikator Minat Belajar	22
2.4	Hakikat Materi IPS pada Mata Pelajaran IPAS	24
2.5	Penelitian yang Relevan	26
2.6	Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN		33
3.1	Metode dan Desain Penelitian.....	33
3.1.1	Metode Penelitian.....	33
3.1.2	Desain Penelitian.....	36
3.2	Populasi dan Sampel	37
3.3	Definisi Operasional.....	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data	38
3.5	Instrumen Penelitian.....	39
3.6	Analisis Data	45
3.6.1	Data Kuantitatif	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Temuan Penelitian.....	49
4.1.1	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi IPS	49
4.1.2	Desain Komik Digital yang Dibutuhkan Siswa Kelas IV	50
4.1.3	Kelayakan Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi).....	54
4.1.4	Evaluasi Penggunaan Media Komidi Alprof	65
4.1.5	Penggunaan Komidi Alprof terhadap Peningkatan Minat Belajar..	71
4.2	Pembahasan.....	73
4.2.1	Pengembangan Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi)	73
4.2.2	Peningkatan Minat Belajar setelah Penggunaan Komidi Alprof	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Simpulan	79
5.2	Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	158

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Prosedur ADDIE	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Materi	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Media.....	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Respons Siswa.....	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Minat Belajar (<i>Pretest</i>).....	43
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Minat Belajar (<i>Posttest</i>).....	44
Tabel 3.7 Kriteria Skor Penelitian.....	46
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kevalidan Media	46
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Komik Digital.....	47
Tabel 3.10 Kriteria N-Gain	47
Tabel 4.1 Aspek Muatan Konten Materi Komik Digital	54
Tabel 4.2 Hasil Data Angket Respons Siswa Uji Kelompok Kecil	66
Tabel 4.3 Hasil Data Angket Respons Siswa Uji Kelompok Besar.....	68
Tabel 4.4 Hasil Data Angket Respons Siswa Uji SDN Pakuwon I	70
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Respons Siswa	71
Tabel 4.6 Hasil Perbandingan Uji Normalized Gain Pretest dan Posttest	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian <i>Cover</i> Media Komidi Alprof.....	17
Gambar 2.2 Salah satu Adegan Jenis Pekerjaan	17
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Branch (2009)	33
Gambar 3.2 Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	36
Gambar 4.1 Wawancara Analisis Kebutuhan	50
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Komik Digital	52
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Komidi Alprof	53
Gambar 4.4 Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	56
Gambar 4.5 Aplikasi Canva	56
Gambar 4.6 Website Heyzine Flipbook	57
Gambar 4.7 Website Wordwall.....	57
Gambar 4.8 Sampul Media Komidi Alprof	58
Gambar 4.9 Tata Letak dan Prakata	58
Gambar 4.10 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	59
Gambar 4.11 Cara Penggunaan Komik dan Daftar Isi.....	59
Gambar 4.12 Pengenalan Tokoh Komik dan Sub Bab Pertama	60
Gambar 4.13 Sub Bab Kedua.....	60
Gambar 4.14 Sub Bab Ketiga	61
Gambar 4.15 Sub Bab Keempat dan Materi Ragam Bentang Alam.....	61
Gambar 4.16 Contoh Jenis Pekerjaan Daerah Pantai.....	62
Gambar 4.17 Contoh Jenis Pekerjaan Dataran Rendah	62
Gambar 4.18 Contoh Jenis Pekerjaan Dataran Tinggi	63
Gambar 4.19 Contoh Jenis Pekerjaan Penghasil Jasa	63
Gambar 4.20 Lanjutan Halaman Sub Bab Keempat	64
Gambar 4.21 Sub Bab Kelima	64
Gambar 4.22 Tampilan Kuis	65
Gambar 4.23 <i>Author Biography</i>	65
Gambar 4.24 Uji Coba Komidi Alprof di Kelompok Kecil.....	67
Gambar 4.25 Pelaksanaan Uji Kelompok Besar	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	92
Lampiran 2 Hasil Penelitian.....	102
Lampiran 3 Dokumen Administrasi Penelitian.....	132
Lampiran 4 Modul Ajar Penelitian	144
Lampiran 5 Dokumentasi	155

DAFTAR PUSTAKA

- Ais, R. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 47–63.
- Aji, R. (2016). DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54.
<https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
- Aliifah, N. J., Ramli, M., & Yunita, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Webtoon Terintegrasi STEM pada Mata Pelajaran Kimia Materi Gaya Antarmolekul. *SPIN-Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 5(1), 112–126.
<https://doi.org/10.20414/spin.v5i1.7020>
- Ambarita, J. (2020). Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif Untuk Guru Indonesia Secara Online di Tengah Covid 19. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(1), 44–57.
<https://doi.org/10.37385/ceej.v2i1.136>
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(6), 2670–2684.
- Amrianto. (2021). *Remaja vs Pendidikan* (Guepedia (ed.)). Guepedia.
- Aninda, B. O., & Suryadarma, I. G. P. (2018). Penerapan PBL dengan Suplemen Komik Digital terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Bioedukatika*, 5(2), 46.
<https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i2.6499>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi terhadap Hasil belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 7(2), 115–123.
- Araniri, N. (2018). Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1, March), 75–83. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3552011>
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Astutik, A. F., Rusijono, & 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 Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Darmayanti, N. K., & Surya Abadi, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 170. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32481>
- Elisa, R., Nugroho, A. S., & Subayani, N. W. (2023). Pengembangan Media Credipup Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 26–36. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.139>

- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 176–185. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fatmawati, & Yusrizal, Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febriyanti, R., Maarif, S., & Hartiningrum, E. S. N. (2023). *Le Media Ragam Media Pembelajaran Matematika*.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Friantini, Rizki Nurhana dan Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- G Rismayanti, W. P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Prosiding*

Seminar Nasional Pendidikan, 306–313.

- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas Vi. *Asanka (Journal of Social Science Dam Education)*, 04(01), 1–10.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hikmah, N., Handayani, E. S., & Ikhsan, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Jenis-jenis Pekerjaan Melalui Model Pembelajaran Make A-Match pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 2 Samarinda Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Universitas Widya Gama Ma. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 170–177.
- Hilmi. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. 4(2), 128–135. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3370>
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif DiSekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Husna, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Materi Pembelajaran Komik Digital Komik Celestial Objek Untuk Memfasilitasi Minat Baca Siswa Kelas Vi Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1618. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.8618>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar

- Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Mahmud Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran* (R. Aeni (ed.)). Lovrinz Publishing.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260.
- Maryono, M. (2017). Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 72–89. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6819>
- Matrona. (2016). Upaya Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa dengan Menggunakan Media Visual di Kelas 1 SD Negeri 59 KM 2 Ngabang Kabupaten Landak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 83–93. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/edukasi/article/view/287>

- Metrikayanto, W. D., Choeron, R. C., & Firman Yasin, D. D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menginterpretasikan Blood Gases Analysis Melalui Media Grafis. *Healthcare Nursing Journal*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.35568/healthcare.v2i2.864>
- Mukhtar, S. B. R. &. (2013). Strategi Pembelajaran dan Minat Bealajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 214–229.
- Mulia Yeremia Abdi, K. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4(4), 293–302.
- Nadia Mardhatillah, Kadek Suranata, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2022). Komik Video Digital (KOVID) Bernuasa Bali Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 343–352. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50331>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Ningsih, S. S. N., & Imam Machali. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Nanggulan Maguwoharjo. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(2), 215–228. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.72.14>
- Nizamuddin H, D. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa*. Dotplus Publisher.

Nusaibah, N., & Murdiyani, N. M. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Penekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII SMP. *MATHEdunesa*, 3(1), 475–482.

Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh*, 5(2), 308–316.

Patricia, F. D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(2), 278–289. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>

Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>

Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>

Rahmaniyah, A., Hanifah, N., Sunaengsih, C., & Indonesia, U. P. (2023). DEVELOPMENT OF THE E-BOOK " KNOWING HISTORY AROUND US " TO INCREASE INTEREST IN LEARNING HISTORY IN ELEMENTARY SCHOOL. *Jurnal Cakrawala Pendas (JCP)*, 9(1), 40–51.

Rahmawati, A., Musdalifah, M., Ulfa, K., Maretha, D. E., Nurokhman, A., Samiha, Y. T., Sariwulan, M., Anggun, D. P., Destiansari, E., Fuadiyah, diatul, & Rahmawati, D. (2018). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekologi Kelas X Sma/Ma. *Prosiding Seminar Nasional*

Pendidikan Biologi 2018, 49–55.
<http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>

Ramadanu febli, P. J. E. & Y. S. B. (2024). Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 10(3), 866–872. <https://doi.org/10.24260/jpkk.v1i1.1164>

Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>

Rizal, P. & M. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (F. Sukmawati (ed.)). Pradina Pustaka.

Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>

Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>

Salamah, E. R. (2017). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Ips Materi Tokoh Tokoh Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 12(2), 57–65.

Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>

Setianingrum Anisa, S. P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik

- Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPA Kelas 3 DI SDIT Al Amanah Depok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 88–100.
- Silvina Novianti, Khusnul Qotimah, Tihan Arvita, & Hairul Anam. (2023). Literatur Review : Pengembangan Pembelajaran dan Pengorganisasian IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3654–3662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375>
- Stevanus, I., Adella, V., & Saradefha, H. (2023). Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPS Di Masa Pandemi. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 246–258. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2196>
- 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>
- Susanti, M. D., & Alfurqan, A. (2021). Implementasi Penggunaan Media Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 1(3), 281–291. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i3.81>
- Sutikno, M. S. (2021). *Strategi Pembelajaran*.
- Toharuddin, M. (2020). *Buku Ajar Manajemen Kelas* (Andriyanto (ed.)). Lakeisha.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Warmansyah, J. (2020). *Metode Penelitian & Pengolahan Data untuk Pengambilan Keputusan pada Perusahaan*. Deepublish.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. In *Jurnal Edutech Undiksha* (Vol. 10, Issue 1).

- Widya Ariesta, F., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah Development Of Learning Media Of Digital Comic Based On Indonesian Heroic Character On Circulatory System Material. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67–78. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>
- Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>
- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan media komik matematika berbasis visual pada materi kerucut dan tabung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 271. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>
- Yahyu, O., Yusuf, H., Nurwia, N., Lisnawati, S., & Emiyati, S. (2023). Interaksi Pendidik dan Peserta Didik Dalam Menciptakan Hubungan yang Positif di Kelas. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 2(1), 66–71.