

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KOMIK DIGITAL
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di salah satu sekolah dasar di
wilayah Kabupaten Bekasi)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Mengikuti Sidang Skripsi
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh:

Annas Ayu Lestari

1900570

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2023

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KOMIK
DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA**

Oleh

Annas Ayu Lestari

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

© Annas Ayu Lestari 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

April 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

LEMBAR PENGESAHAN

ANNAS AYU LESTARI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KOMIK DIGITAL
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA**

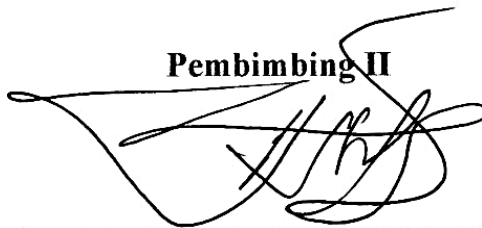
(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar di
Wilayah Kabupaten Bekasi)

**Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I**



Dra. HJ. Erna Suwangsih, M.Pd.
NIP. 196006181984032002

Pembimbing II



Dr. H. Suprih Widodo, S.Si., M.T.
NIP. 198012172005021007

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Purwakarta**



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.
NIP. 198205162008012015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KOMIK DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar di Wilayah Kabupaten Bekasi)

ANNAS AYU LESTARI
NIM.1900570

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Karang Asih 07. Kemampuan pemahaman IPA adalah kemampuan untuk membentuk pemahaman siswa dalam aspek mencontohkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan membedakan. Namun pada proses pembelajaran secara langsung, terdapat siswa yang belum mampu dalam menguasai kemampuan pemahaman IPA. Kurangnya pemahaman siswa pada pelajaran IPA diakibatkan karena banyaknya materi dalam pelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman dan penalaran yang tinggi membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Lingkungan belajar yang kurang kondusif juga menyebabkan siswa kurang fokus terhadap pembelajaran di kelas, serta penerapan model dan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain itu, siswa juga kurang terlibat aktif secara langsung dalam mengembangkan pengetahuannya. Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas IV, ditemukan dalam pembelajaran IPA kurang melibatkan aspek-aspek kemampuan pemahaman selama proses pelajaran IPA. Selain itu, kurangnya pemahaman siswa juga dibuktikan dengan hasil tes awal yang rata-rata nilai siswa kurang dari Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM), yaitu kurang dari 70. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemahaman IPA siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *time games tournament* berbantuan komik Digital. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan desain Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian tes, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan dokumentasi. Hasil perolehan nilai selama tindakan menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Berikut rata-rata perolehan nilai pemahaman yaitu siklus I mendapatkan nilai rata-rata 76,67 dan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 84,58. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan Komik digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, Komik Digital, Kemampuan Pemahaman

**IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT WITH THE ASSISTANCE OF DIGITAL
COMICS TO STUDENTS' COMPETENCY ABILITY IN LEARNING
SCIENCE**

*(Classroom Action Research on Grade IV Students at an Elementary School in the
Bekasi District)*

**ANNAS AYU LESTARI
NIM. 1900570**

ABSTRACT

This research was motivated by the low ability to understand science learning in class IV SDN Karang Asih 07. The ability to understand science is the ability to form students' understanding in the aspects of exemplifying, explaining, classifying, concluding, and differentiating. However, in the direct learning process, some students have not been able to master the ability to understand science. The lack of students' understanding of science lessons is caused by the large amount of material in science lessons that require high understanding and reasoning which makes it difficult for students to understand the material. An uncondusive learning environment also causes students to focus less on learning in class, as well as the application of learning models and media that are not appropriate so that they affect student learning outcomes. In addition, students are also less directly involved in developing their knowledge. Based on the observation activities that have been carried out in grade IV students, it is found that science learning does not involve aspects of understanding abilities during the science lesson process. In addition, the lack of student understanding is also evidenced by the results of the initial test where the average student score is less than the Minimum Completeness Criteria (KKM), which is less than 70. The purpose of this research is to improve students' ability to understand science by applying the time-type cooperative learning model. Digital comic-assisted games tournament. The research method used was classroom action research with the Kemmis and Taggart designs. This research was conducted in 2 cycles. The instruments used were test assessment sheets, teacher observation sheets, student observation sheets, and documentation. The results of the acquisition of values during the action show an increase from each cycle. Following are the average acquisition scores for understanding, namely, cycle I got an average score of 76.67, and cycle II got an average score of 84.58. Thus the researcher can conclude that the cooperative learning model of the type of team games tournament assisted by digital comics can be an alternative to improve students' understanding skills in learning science

Keywords: *Cooperative Learning Model Team Games Tournament Type, Digital Comics, Comprehension Ability*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
KATA PENGANTAR	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.1 Latar Belakang.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.2 Rumusan Masalah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.1 Pengertian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.2 Tujuan	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.3 Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.1.4 Langkah-langkah.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.1 Pengertian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.2 Langkah-Langkah	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
2.2.3 Kelebihan dan kekurangan.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

- 2.2.4 Indikator Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- 2.3 Kemampuan Pemahaman Siswa **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.3.1 Pengertian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.3.2 Indikator kemampuan pemahaman siswa **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- 2.4 Media Pembelajaran **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.4.1 Pengertian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.4.2 Fungsi dan Manfaat..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.4.3 Pemilihan Media Pembelajaran **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- 2.5 Media Pembelajaran Komik Digital **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.5.1 Pengertian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.5.2 Ciri-Ciri Komik Digital.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.5.3 Tahap Pembuatan Komik Digital **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- 2.6 Pembelajaran IPA di SD..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.6.1 Pengertian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.6.2 Tujuan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 2.6.3 Pembelajaran IPA di SD Berdasarkan Teori Belajar **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- BAB III METODE PENELITIAN..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.1 Jenis Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.2 Desain Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.3 Subjek Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.3.1 Subjek Penelitian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.3.2 Lokasi Penelitian..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.4 Teknik Pengumpulan Data **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.4.1 Observasi..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.4.2 Tes **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

- 3.4.3 Dokumentasi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- 3.5 Teknik Analisis Data **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.5.1 Teknik analisis data kualitatif **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.5.2 Teknik analisis data kuantitatif **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- 3.6 Instrumen Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.6.1 Lembar Observasi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 3.6.2 Tes **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.1 Hasil Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.1.2 Kondisi Pra siklus **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.2 Pelaksanaan Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.2.1 Perencanaan Tindakan ... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.2.2 Pelaksanaan Tindakan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.2.3 Pengamatan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.2.4 Refleksi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.3 Pelaksanaan siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.3.1 Perencanaan siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.3.2 Pelaksanaan siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.3.3 Pengamatan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.3.4 Refleksi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.4 Pembahasan Hasil Penelitian. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.4.1 Aktivitas Siswa Selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* Berbantuan Komik Digital Pada Siswa Kelas IV SD Dalam Pembelajaran IPA.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 - 4.4.2 Kemampuan Pemahaman Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games*

Tournament Berbantuan Komik Digital **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

5.1 Kesimpulan..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

5.2 Implikasi..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

5.3 Rekomendasi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR PUSTAKA xiii

DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

LAMPIRAN-LAMPIRAN..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR TABEL

- Tabel 3. 1 Kriteria Penskoran..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 3. 2 Instrumen Observasi Aktivitas Guru**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 3. 3 Lembar Observasi Siswa **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Pemahaman IPA Kelas IV**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 1 Data Siswa kelas IV **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 2 Hasil Tes Tahap Pra-Siklus. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklis I**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 5 Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Siklus 1**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 8 Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Siklus II**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Tabel 4. 9 Rekapitulasi Nilai Tes Kemampuan Pemahaman **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Komik Digital..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 2. 2 Komik Digital..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 3. 1 Alur PTK Model Kemmis dan Taggart**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 4. 1 Lokasi Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 4. 2 Observasi Aktivitas Guru **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Gambar 4. 3 Observasi Aktivitas Siswa**Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 2 Kartu Bimbingan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 4 Surat Persetujuan Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 5 Surat Permohonan Judgment **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 7 Lembar Expert Judgment.. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Guru **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 10 Lampiran RPP Siklus I... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 11 RPP Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 12 Media Pembelajaran Komik Digital Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 13 Media Pembelajaran Komik Digital Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 14 Lembar Kerja Siswa Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 15 Lembar Kerja Siswa Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 16 Lembar Soal Kemampuan Pemahaman Pra Siklus..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- Lampiran 17 Lembar Soal Kemampuan Pemahaman Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 18 Lembar Soal Kemampuan Pemahaman Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 19 Kisi-Kisi Soal Pemahaman Siswa Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 20 Kisi-Kisi Soal Pemahaman Siswa Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 21 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 22 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2 **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 23 Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 24 Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 25 Hasil LKPD Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 26 LKPD Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 27 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 28 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 29 Hasil Nilai Pra Siklus (Nilai Rendah) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 30 Hasil Nilai Pra Siklus (Sedang) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 31 Hasil Nilai Pra Siklus (Tinggi) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 32 Hasil Nilai Siklus I (Rendah) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 33 Hasil Nilai Siklus I (Sedang) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 34 Hasil Nilai Siklus I (Tinggi) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 35 Hasil Nilai Siklus II (Rendah)**Kesalahan!** **Bookmark** **tidak ditentukan.**

Lampiran 36 Hasil Nilai Siklus II (Sedang)**Kesalahan!** **Bookmark** **tidak ditentukan.**

Lampiran 37 Hasil Nilai Siklus II (Tinggi)**Kesalahan!** **Bookmark** **tidak ditentukan.**

Lampiran 38 Dokumentasi Siklus I..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

Lampiran 39 Dokumentasi Siklus II **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak. (2001). *Komunikasi Pembelajaran: Pendekatan Konvergensi Dalam Peningkatan Kualitas Dan Efektivitas Pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Anderson, L., dan Krathwohl, D. (2010). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan assesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Astrissi, D., Sukardjo, J., & Hastuti, B. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2), 22–27.
- Batubara Hamdan, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- BNSP. (2006). *Standar Isi Untuk Sekolah Menengah dan Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Iskandar. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial(Kualitatif dan Kuantitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- 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), 1093-1102.
- Khaeruddin, dkk. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Konsep dan Implementasinya di Madrasah*. Semarang: Pilar Media.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139–149. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.34251>.
- Muslimin, I. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa Press.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Paizaluddin dan Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 14-20.
- Ramayulis. (2012). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di SD* . Jakarta: Indeks.
- Samiharsono, R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Saminan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. (2011). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2009). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2021). Pemanfaatan Komik Digital Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 67-73. doi: <https://doi.org/10.21009/perduli.v2i2.28048>
- Sumiati, T., Hendawati, Y., Caturiasari, J., & Yulianingsih, M. (2020). The Application of Cooperative Learning Model Think Pair Share (TPS) Type to Improve The Ability of Understanding Science Concepts in Primary School. *Proceedings The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2(1), 1177–1189.
- Suprijono, A. (2013) .*Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Suryani, E., Rusilowati, A., & Wardono. (2016). Analisis Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Two-Tier Test Melalui Pembelajaran Konflik Kognitif. *Journal of Primary Education*, 5(1), 56–65.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Susetyo, B. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Microsoft Excel*. Bandung : Refika Aditama.
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014), Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20, No. 3, 310-327. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i3.146>
- Tahir, M. (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar..
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Tukiran Taniredja, dkk, (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah, dkk. (2012). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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>