



## **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD**

**Yeremia Abdi Mulia<sup>1\*</sup>, Firosalia Kristin<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

e-mail: [292018103@student.uksw.edu](mailto:292018103@student.uksw.edu), [firosalia.kristin@uksw.edu](mailto:firosalia.kristin@uksw.edu)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS kelas 4. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan atau R&D (research and development). Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN 3 Sukodono yang berjumlah 23 orang. Instrumen yang digunakan lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli desain dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil ahli materi skor kevalidan 82% dengan kriteria sangat baik, ahli media 88% dengan kriteria sangat baik, ahli desain 76% dengan kriteria baik dan ahli bahasa 74% dengan kriteria baik. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif dan uji-T. Hasil uji-T menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $.000 < 0,05$   $H_0$  ditolak dan ada perbedaan peningkatan terhadap hasil belajar. Hasil dari pengolahan data terhadap hasil angket pada penelitian mendapatkan presentase 96% kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas 4.

**Kata Kunci:** *Komik Digital, IPS, Motivasi, dan Hasil Belajar.*

### **Abstract**

This study aims to develop comic learning media to increase motivation and social studies learning outcomes in grade 4. The type of research used in this research is development research or R&D (research and development). The research subjects were 4th grade students at SDN 3 Sukodono, totaling 23 students consisting of 12 girls and 11 boys. The instrument used is the validation sheet of material experts, media experts, design experts and linguists. Based on the results of material experts the validity score was 82% with very good criteria, media experts 88% with very good criteria, design experts 76% with good criteria and linguists 74% with good criteria. Data analysis techniques used descriptive techniques and T-tests. The results of the T-test show the value of Sig. (2-tailed)  $.000 < 0.05$   $H_0$  is rejected and there is a difference in the increase in learning outcomes. The results of processing the data from the questionnaire results in this study obtained an overall score of 1329 with a maximum score of 1380 and obtained a percentage of 96% which entered the very high category on students' learning motivation. Based on the results obtained, that the digital comic learning media that was developed was effective in increasing the learning outcomes and learning motivation of grade 4 students.

**Keywords:** *Digital Comics, IPS, Motivation, and Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang paling utama adalah Pendidikan. Pendidikan sebagai investasi masa depan untuk peradaban manusia sebagai nilai strategi (Fahyuni, 2017). Peningkatan guru, penyediaan sarana dan prasarana yang baik merupakan tugas pemerintah untuk memajukan Pendidikan menjadi semakin baik. Penyempurnaan kurikulum dilakukan dengan harapan agar mutu pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan. Proses pendidikan dalam hal ini merupakan proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang baik tentu akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Aprianto & Ningsih, 2017). Pada proses tersebut, siswa diharapkan memiliki hasil belajar, kreatif, dan sistematis.

Kenyataannya dilapangan siswa akan cepat merasa bosan dan jenuh merupakan akibat dari beberapa faktor. Seperti pendidik yang kurang kreatif, belum tersedianya media yang mendukung, juga dampak pandemi *covid-19*. Faktor yang mempengaruhi mengakibatkan minat belajar atau keinginan belajar peserta didik pun menjadi rendah, peserta didik cenderung tidak tertarik untuk belajar (Suciana, 2018). Dari minat belajar peserta didik yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Hasil belajar menjadi bukti keberhasilan dari proses pembelajaran peserta didik dengan dibuktikan hasil maksimum yang diperoleh setelah melakukan usaha-usaha belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 4 SDN 3 Sukodono pada tanggal 27 Maret 2023 diperoleh hasil bahwa dari 23 siswa hanya ada 11 siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini disebabkan karena guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi terutama pada muatan IPS. Karena tidak memiliki motivasi belajar sehingga mengakibatkan penurunan hasil belajar sehingga perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar (Hidayah & Ulva, 2017). Melalui mata pelajaran IPS, siswa dipersiapkan untuk menjadi masyarakat sosial dengan mengajarkan fenomena-fenomena sosial yang ada di sekitar siswa. Susanto (2014) menjelaskan bahwa dalam IPS mengandung beberapa ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, geografi, politik, sosiologi, dan antropologi.

Permasalahan diatas diperlukan media yang menarik agar menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa (Tyas 2013). Media pembelajaran yang efektif, inovatif dan kreatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik. Salah satu media yang dapat membantu adalah media komik. Komik memiliki media visual yang sering dijumpai peserta didik. Selain itu media visual lebih banyak digunakan karena media visual lebih mudah dilihat dan diamati peserta didik.

Penggunaan media komik bertujuan untuk mempermudah siswa terhadap pemahaman dalam pembelajaran, demikian dengan komik digital dengan merubah gambar nyata dengan gambar animasi (komik), sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan lebih memahami pembelajaran (Sarah, 2018). Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu dengan disajikan informasi atau pesan yang ditampilkan pada media elektronik. Penyajian komik yang berbasis elektronik memungkinkan

pengajar dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya (Hadi & Dwijayanti, 2015). Pengembangan media komik digital berfungsi sebagai peningkatan hasil belajar siswa pada sekolah dasar.

Media pembelajaran komik mengandung unsur cerita gambar yang menarik sehingga dapat sebagai hiburan dan cocok diaplikasikan dengan metri IPS (Soeharto, 2015). Aeni, dkk (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran favorit peserta didik di sekolah dasar biasanya buku bergambar yang dibuat dalam bentuk komik. Namun, media komik yang digunakan dalam penelitian ini memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan pada pembelajaran IPS di kelas V SD. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2018) membuktikan bahwa media komik dalam bidang pendidikan berupa buku teks yang tidak hanya berfungsi menggambarkan tetapi juga menjadi alternatif yang dapat memicu keingintahuan peserta didik. Media komik ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

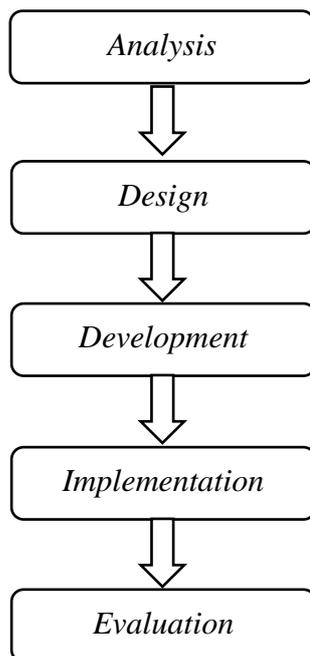
Sulfiah & Sulisworo (2016) berpendapat bahwa pembelajaran online merupakan pengalaman belajar melalui penggunaan beberapa teknologi. Sejalan dengan pemikiran tersebut peneliti memanfaatkan perkembangan IPTEK dalam pembuatan media komik digital. Hal ini juga merujuk (Rasiman, 2014) menyatakan bahwa media komik digital merupakan transformasi teknologi yang asalnya dari bentuk cetakan diformat dalam bentuk elektronik digital. Alasan dipilihnya media komik digital merupakan media yang memudahkan siswa dalam memahami gambar secara utuh membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan tujuan penelitian yaitu bahwa (1) media komik digital layak untuk meningkatkan hasil belajar motivasi belajar siswa, (2) media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (3) media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan produk media komik digital pada muatan IPS kelas 4 dengan materi sumber daya alam dan pemanfaatannya Sekolah Dasar. Model yang digunakan dalam penelitian menggunakan model ADDIE. *ADDIE* memiliki 5 tahapan yaitu *analysis* pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan pada proses pembelajaran dan menganalisis pengembangan media pembelajaran baru yang sesuai dengan permasalahan. *Design* pada tahap ini mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya, *Development* tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan, *Implementation* dilakukan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian di kelas 4, *Evaluasi* pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masukan

yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Tahap dalam model *ADDIE* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan *ADDIE* (Sugiyono, 2016)

Subjek penelitian adalah siswakesel 4 SDN 2 Sukodono yang berjumlah 30 siswasatu kelasnya dengan 16 siswaperempuan dan 14 siswa laki-laki. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu *menggunakan metode* wawancara, angket, dan tes. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Lembar instrumen validasi pakar merupakan sebuah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak digunakan atau tidak. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai keefektifan hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila memiliki kriteria baik dan sangat baik. Berikut pedoman kualifikasi pada kriteria interval penelitian ini yaitu:

Tabel 1. Pedoman Interval

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Sedang
21%-40%	Buruk
0%-20%	Buruk Sekali

Tabel diatas adalah tabel kualifikasi nilai hasil belajar peserta didik. Nilai dengan interval 81%-100% masuk kriteria sangat baik, nilai interval 61%-80% masuk kriteria baik, nilai interval 41%-60% masuk kriteria sedang, nilai interval 21%-40% masuk kriteria buruk dan nilai interval 0%-20% dengan kriteria buruk sekali. Dari 5 nilai interval penelitian dapat dikatakan efektif apabila masuk pada interval 81%-100% dan 61%-80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswakeselas 4 di SDN 3 Sukodono. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE mempunyai lima tahapan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil penelitian ini menyajikan dan membahas data yang diperoleh dari hasil ahli materi, ahli media, validasi desain dan validasi Bahasa. Hasil uji keefektifan yaitu hasil penerapan media komik digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 4. Adapun hasil penelitian sesuai tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis (*analysis*). Pada tahap ini melaksanakan wawancara kepada guru SDN 3 Sukodono. Berdasarkan hasil wawancara pada saat pembelajaran berlangsung siswacenderung mudah bosan, kurang aktif, dan motivasi belajarnya berkurang pada saat pembelajaran. Selain itu, mata pelajaran IPS tentang sumber daya alam, siswakurang memahami dengan maksimal karena keterbatasan media pembelajaran dalam penyampaian materi yang dirasa kurang efektif sehingga mengalami penurunan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Tahap kedua, yaitu tahap perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan judul dan metari sebagai dasar penyusunan cerita pada komik serta menyelaraskan antara cerita dan materi. Judul media komik digital yang dikembangkan adalah “Sumber Daya Alam Melimpah di Lingkunganku”, penetapan *software* menggunakan *Google Slides* dan menggunakan desain karakter dengan menggunakan fitur *extensions* melalui *add-ons* dari *web Pixton*. Dilanjutkan mendesain pembuatan LKPD yang berupa pertanyaan pada akhir komik digital untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah membaca komik digital. Berikut adalah rancangan pengembangan komik digital yang dikembangkan.

ASPEK	KETERANGAN
Kompetensi Dasar	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
Indikator	3.1.1 Menelaah sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk kesejahteraan masyarakat. 3.1.2 Memerinci sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk kesejahteraan masyarakat. 3.1.3 Membuktikan sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk masyarakat di tingkat kota/kabupaten sampai provinsi. 3.1.4 Menyimpulkan isi informasi tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk kesejahteraan masyarakat.
Tujuan	1. Peserta didik dapat menelaah sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk kesejahteraan masyarakat. 2. Peserta didik dapat memerinci sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk kesejahteraan masyarakat. 3. Peserta didik dapat membuktikan sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk masyarakat di tingkat kota/kabupaten sampai provinsi. 4. Peserta didik dapat menyimpulkan isi informasi tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya untuk kesejahteraan masyarakat.
Tokoh	1. Ron 2. Lili 3. Raka 4. Sani 5. Ibu Lili 6. Ayah Lili
Cover	1. Judul ditengah atas, terdapat gambar terkait materi, dibawah keterangan materi terkait. 2. Cover dibuat semenarik mungkin.



Gambar 2. Rancangan Pengembangan Komik Digital

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*develop*) Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan. Setelah itu, media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media pembelajaran serta

memberikan saran dan komentar berkaitan dengan isi media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media pembelajaran dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Penerapan media komik digital diharapkan sesuai tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 4. Tahap kelima evaluasi (*evaluation*) merupakan tahapan terakhir dimana dilakukan setiap tahapan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan produk yang dikembangkan. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif. Berikut adalah komik yang dikembangkan.



Gambar 3. Media komik digital yang dikembangkan

Tahap yang kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) pada tahap terakhir ini peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi. Hal ini bertujuan agar dapat dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah yang lebih luas lagi.

Sebelum produk siap diujicobakan produk yang dikembangkan perlu dilakukan validasi untuk mengathui kevalidan produk. Validasi produk dilakukan kepada ahli validator atau pakar ahli pada bidangnya. Uji validasi yang dilakukan meliputi uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media, uji validasi ahli desain dan uji validasi ahli Bahasa. Berikut hasil data yang diperoleh dari ahli validator.

Tabel 2. Hasil kevalidan Media Komik

Subjek Uji Validator	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Hasil Kevalidan	Kualifikasi Persentase
Ahli Materi	33	40	82%	Sangat Baik
Ahli Media	66	75	88%	Sangat Baik
Ahli Desain	38	50	76%	Baik
Ahli Bahasa	26	35	74%	Baik

Berdasarkan tabel 2 hasil ahli materi mendapat skor 33 dari skor maksimal 40 dengan hasil persentase 82% kualifikasi sangat baik, hasil ahli media mendapat skor 66 dari skor maksimal 75 dengan persentase 88% kualifikasi sangat baik, ahli desain mendapat skor 38 dari skor maksimal 50 dengan persentase 76% kualifikasi baik, sedangkan hasil ahli bahasan mendapat skor 26 dari skor maksimal 35 dengan persentase 74% kualifikasi baik. Menurut Ade (2017), media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan memotivasi peserta didik karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama. Hasil dari keempat ahli validator media komik digital layak digunakan sebagai hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas 4.

Keefektifan hasil belajar didapatkan dari nilai *pretest* – *posttest* yang berupa 15 soal pilihan ganda. Nilai *pretest* adalah nilai yang belum menggunakan media komik digital, sedangkan nilai *posttest* adalah nilai hasil belajar menggunakan media komik digital. Berikut hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Rata-rata *Pre-Post*

Tahap Pengukuran	Rerata Skor ( <i>mean</i> )	Selisih Skor
<i>Pretest</i>	66.23	23.3
<i>Posttest</i>	89.53	

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* mendapatkan skor 66.23, sedangkan nilai *posttest* mendapatkan skor 89.53, artinya rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* dengan selisih perbedaan 23.3. Sedangkan tabel uji t berikut untuk mengetahui perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan media pengembangan komik digital.

Tabel 4. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ha	Equal variances assumed	.002	.964	-5.001	44	.000	-19.69565	3.93867	-27.63353	11.75778
	Equal variances not assumed			-5.001	43.563	.000	-19.69565	3.93867	-27.63578	11.75553

Uji *T One Sampel* digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikansi skor hasil belajar nilai *pretest-posttest*. Pengambilan keputusan apabila nilai sig (*2-tailed*)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil diatas menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*)  $.000 < 0,05$   $H_0$  ditolak dan ada perbedaan peningkatan terhadap hasil belajar, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Motivasi belajar terhadap Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPS menggunakan angket. Analisis yang menggunakan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi siswa terhadap motivasi belajar peserta didik. Angket respon siswa menggunakan skala Likert yang terdapat 5 indikator penilaian dengan jumlah total 15 pertanyaan pada angket motivasi belajar. Terdiri dari skor 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang). Berdasarkan hasil angket motivasi belajar 23 siswa kelas 4 secara klasikal menggunakan komik digital mendapat skor 1329 dari skor maksimal 1380 dengan jumlah skor tiap butir yang terendah adalah 88 dan skor tertinggi 92. Dengan hasil tersebut diperoleh persentase sebesar 96% sehingga masuk kualifikasi sangat baik dalam motivasi belajar menggunakan media komik digital pada pembelajaran kelas 4.

Pinatih & Putra (2021) berpendapat ada beberapan unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswayaitu: (1) Cita-cita dan aspirasi siswa; (2) Kemampuan siswa; (3) Kondisi siswa; (4) Kondisi lingkungan siswa; (5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran; (6) Upaya guru membelajarkan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki unsur yang sesuai sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4.

Dari hasil pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan, keunggulan dari media komik yang dikembangkan melalui aplikasi web *Google Docs* dengan *add-ons Pixton* ini yaitu guru dan siswa dapat membuka komik digital secara mudah dengan dimanapun dan kapanpun. Penelitian yang dilakukan oleh Senjaya (2022) Dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital (MENKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” dari penelitian yang dilakukan hanya berfokus pada minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti 2 variabel yaitu hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas 4.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penjabaran mengenai hasil penelitian dan pembahasan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD” yang telah dilakukan sesuai dengan acuan yang telah dirancang dan dilakukan pengujian oleh penguji ahli materi 82% kategori sangat tinggi, media 88% kategori sangat tinggi, desain 76% kategori tinggi, bahasa 74% kategori tinggi dan dinyatakan valid. Pengembangan media komik digital kemudian diimplementasikan langsung dilapangan dan terbukti efektif dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat setelah penggunaan produk mendapatkan *hasil uji-T* menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*)  $.000 < 0,05$   $H_0$  ditolak dan ada perbedaan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Media komik digital yang dikembangkan mampu membuat motivasi

belajar siswa meningkat, dibuktikan dengan hasil perolehan skor angket motivasi belajar siswa sebesar 96% masuk kategori “Sangat Tinggi” terhadap perkembangan motivasi belajar siswa. Sehingga dari pembahasan tersebut diketahui sesuai dengan tujuan penelitian yaitu bahwa (1) media komik digital layak untuk meningkatkan hasil belajar motivasi belajar siswa, (2) media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (3) media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas 4 pada muatan pembelajaran IPS di SDN 3 Sukodono.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sanjaya. (2017). *Model-model Pembelajaran* Bumi Aksara. Jakarta.
- Aeni, Nurul, Fitriyane Lihawa, & Ragle Yunginger. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrologi. KIM Fakultas Matematika dan IPA, volume 1 number 1, page 1-13
- Aprianto, R. L., & Ningsih, S. D. (2016). Pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar ips materi bencana alam siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8 (1), 1189-1249.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan komik akidah akhlak untuk meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Islamic Education Journal*, 1(1), 17-26.
- Hadi, W. S., & Dwijayanti, P. (2015). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas. *Unnes Physics Education Journal*, 4(2), 15–24.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ips kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4 (1), 34-46.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115-121.
- Rasiman. 2014. Efektivitas Resource E- Based Learning Berbantuan Flipbook Maker Dalam Pelajaran Matematika SMA. *Jurnal JKPM*.
- Sarah, E. S. (2018). Pengembangan Media komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Pendidikan Usia Dini*, 12. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122>
- Sari, D. P. dan B. A. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Segi Empat. *E-Jurnal Universitas PGRI Semarang*, 2 (2)
- 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.
- Soeharto, Hengkang Bara Saputro. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 3. No1. Diakses 2015.
- Suciana, F. dk. (2018). Pengembangan Modul Berbentuk Komik Berbasis Kontekstual untuk Pembelajaran Matematika di SMA. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 7(1), 60–66.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT

Alfabet.

Sulfiah. U dan Sulisworo. D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Komik Fisika untuk Siswa Smp/Mts Kelas Vii Pada Pokok Bahasan Kalor. Jurnal berkala Fisika Indonesia Vol 8 Nomor 2.

Susanto Ahmad, pengembangan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014, 6

Tyas, R. dkk. (2013). Pembuatan Komik Fisika sebagai Media Pembelajaran pada Topik Prinsip Kerja Kamera. Jurnal Radiasi, 4, 16.