

Development of IPS Comic Learning Media to Improve the Learning Outcomes of Class IV Students [Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV]

Sifa'un Nazilah¹⁾, Vanda Rezanía^{*,2)}

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: 198620600204@umsida.ac.id

²⁾ Program Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vanda1@umsida.ac.id

Abstract. *This research was conducted because of the importance of learning media for students to facilitate the learning process. The learning media used in the form of comics, this comic is a learning media that can express learning material through pictures and short text. The existence of this comic learning media can also help teachers in the learning process, learning activities will be more interactive and fun if using comic learning media. Learning media developed in the form of social studies comic books of ethnic diversity material in East Java. Data collection techniques in this study using observation and interviews with fourth grade teachers in simo angin - angin public schools. This study aims to produce products in the form of comics, this development research uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely, 1) analyze, 2) design products, 3) develop products, 4) implement, 5) evaluate. The population in this study were all students of class IV Sd Negeri Simo Wind-wind, the research sample used was class IV Sd simo wind-wind country. The results of the study are based on the results of material expert validation 88%, media experts 96%, questionnaire implementation, 96%, student response questionnaire 91%, and student learning outcomes test 92 where this value is above the KKM of students.*

Keywords - Development-Comics-Learning outcomes

Abstrak *Penelitian ini dilakukan karena pentingnya media pembelajaran bagi peserta didik untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan berupa komik, komik ini merupakan media pembelajaran yang dapat mengekspresikan materi pembelajaran melalui gambar dan teks yang singkat. Adanya media pembelajaran komik ini juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan lebih interaktif dan menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran komik. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku komik IPS materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara pada guru kelas IV di Sd negeri simo angin - angin. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa komik, penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, 1) menganalisis, 2) mendisain produk, 3) mengembangkan produk, 4) menerapkan, 5) mengevaluasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV Sd negeri simo angin-angin, sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas IV Sd negeri simo angin - angin. Hasil penelitian berdasarkan hasil validasi ahli materi 88%, ahli media 96%, angket keterlaksanaan, 96%, angket respon peserta didik 91%, dan tes hasil belajar peserta didik 92 dimana nilai ini diatas KKM pe serta didik.*

Kata Kunci -Pengembangan-Komik- Hasil belajar

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses dimana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik, dalam pembelajaran ini sangat memerlukan adanya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran [1]. Pembelajaran juga merupakan system dimana terdapat beberapa komponen di dalamnya seperti, 1) tujuan, 2) bahan atau materi ajar, 3) metode, 4) alat atau media, dan 5) evaluasi. Karena pembelajaran ini merupakan system maka keefektifan dalam pembelajaran dapat ditentukan dari komponen-komponen tersebut. Media pembelajaran ini juga salah satu komponen dari pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal antara guru dan peserta didik, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran ini sangat penting saat proses pembelajaran berlangsung [2]. Media pembelajaran ini juga sarana untuk mengirimkan pesan antara pengirim dan penerima [3].

Penggunaan media pembelajaran ini salah satu cara untuk mengembangkan bakat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara kritis bagi dirinya sendiri dan mereka jauh lebih mengetahui dari pada gurunya. Jika penggunaan media pembelajaran ini efektif dalam proses pembelajaran [4]. Tujuan media pembelajaran ini yaitu untuk terciptanya lingkungan yang mendukung dalam proses belajar mengajar [5]. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV mengenai hasil belajar peserta didik materi norma dalam adat istiadat di daerahku yang belum maksimal, rasa jenuh dan bosan ini dirasakan peserta didik karena media pembelajaran yang monoton, peserta didik perlu media pembelajaran yang menarik, peserta didik cenderung tidak menyukai buku dengan teks yang banyak dan tidak berwarna [6]. Media pembelajaran yang pernah digunakan berupa gambar atau flashcard dan video, kendala yang dialami jika menerapkan media ini yaitu kurang efektif karena keterbatasan proyektor sehingga media yang diterapkan kurang maksimal, media komik ini juga belum pernah di terapkan dikelas IV. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti komik dalam bentuk cetak, dengan adanya komik dalam bentuk cetak ini diharapkan peserta didik dapat tertarik untuk membaca buku [7].

Komik yaitu suatu bentuk berupa kartun yang menceritakan karakter atau tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita tersebut kartun ini dihubungkan dengan gambar yang sangat menarik [8]. Media pembelajaran komik ini mempunyai kelebihan yaitu mudah dipahami dan digemari oleh peserta didik, penggunaan media pembelajaran komik ini memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran [9]. Menurut teori Edgar Dale kerucut pengalaman ini dijadikan sebagai acuan dalam landasan teori media. Media komik ini mempunyai nilai tingkatan, peserta didik membaca buku komik dengan presentase 10% dan dengan melihat gambar atau keterlibatan presentase 30% oleh karena itu diharapkan media komik ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran [10]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada peserta didik lebih cenderung menyukai pembelajaran disertai dengan gambar dan teks yang singkat serta mudah untuk dipahami seperti menggunakan media komik, penggunaan media komik ini dalam pembelajaran IPS. Pada kelas IV terdapat materi IPS yaitu ilmu pengetahuan dan sosial, disini pendidik berperan penting untuk memperkenalkan pengetahuan ini kepada peserta didik [11]. Media komik dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. komik ini merupakan bentuk seni yang cukup populer dikalangan anak-anak, yang dapat memberikan potensi untuk Pendidikan [12]. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS. Alasan penelitian pengembangan karena belum ada media pembelajaran untuk pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur maka perlu dikembangkannya dan dibuat media pembelajaran. Media pembelajaran ini membahas tentang keanekaragaman yg ada di Jawa Timur dengan adanya buku komik materi ini peserta didik dapat mengetahui apa saja budaya dan suku yang ada di Jawa Timur dan dapat menumbuhkan sikap toleransi [13].

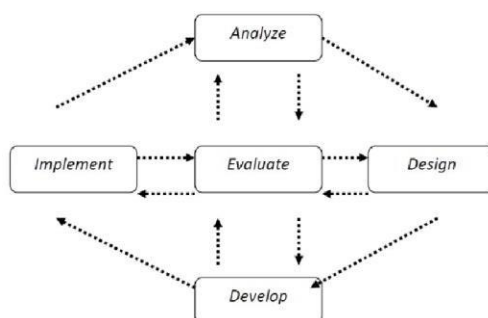
Penelitian ini juga hanya menyediakan beberapa panel sehingga materi yang disampaikan ini kurang ditekankan [12]. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan kurikulum merdeka dengan keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur yang ada pada tema 8 subtema 6 Indonesia kaya budaya. Media komik yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media komik berbentuk cetak, terdapat beberapa panel yang dapat memperjelas materi yang ingin disampaikan, juga terdapat gambar, warna, dan teks yang lebih menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam membacanya [14].

Penelitian tentang pengembangan Media Komik IPS materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur secara umum sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, penelitian ini memfokuskan kepada penggunaan media komik pada materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur, dimana peserta didik lebih tertarik jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komik, oleh karena itu penelitian ini sangat penting dilakukan sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis komik dengan materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan pengembangan media komik materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur, dengan adanya media cetak berbentuk komik ini diharapkan peserta didik tertarik untuk membacanya dan dapat membantu dalam mempermudah pembelajaran, materi yang diambil terdapat pada tema 8 subtema 6 tentang Indonesia kaya budaya menggunakan kurikulum merdeka [15].

II. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research of Development (R&D) dikatakan sebagai penelitian pengembangan karena dapat menghasilkan produk baru, yang diikutioleh produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari dari sebuah produk tersebut. Pengembangan juga dapat dikatakan sebagai usaha mengembangkan serta memvalidasi produk untuk pembelajaran [16]. Model yang digunakan untuk penelitian ini adalah model

pengembangan ADDIE [17]. Dalam mendisain model AADIE ini menggunakan pendekatan sistem, esensi dari pendekatan sistem yaitu dengan membagi proses perencanaan ke berbagai sistem untuk memudahkan peneliti [18].



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Tahapan-tahapan ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)
Pada kegiatan analisis ini dilakukan tanggal 28 november 2022, peneliti Melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Simo angin- angin, serta menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media komik, hasil yang diperoleh yaitu di Sd negeri simo angin-angin ini belum pernah belum pernah diterapkan untuk media komik ini dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Tahap Merancang Produk (Design)
Pada tahap ini peneliti melakukan inventarasi tugas, menyusun produk yang berupa media pembelajaran komik, dan menghasilkan strategi dari pengujian. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran komik yaitu keanekaragaman suku yang ada di jawa timur. Produk dibuat menggunakan aplikasi Clip studio paint dan gabungan canva.
3. Tahap Pengembangan (Develop)
Pada tahap ini peneliti menghasilkan dan memvalidasi pengajaran, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang berupa buku komik, dan validasi oleh dosen ahli tahap revisi dan masukan dari dosen ahli
4. Tahap implementasi (implement)
Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik yaitu dengan menguji cobakan media komik di kelas IV dengan jumlah peserta didik 28 untuk mengetahui keefektifan media komik tersebut.
5. Tahap Evaluasi (evaluation)
Menilai kualitas intruksional produk dan proses, baik sebelum maupun sesudah Implementasi.

Teknik pengumpulan data penelitian ini data dari dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara guru untuk kelas IV, tes hasil belajar, media komik, lembar kuisisioner respon peserta didik yang diberikan untuk kelas IV SDN Simo angin-angin.

1. Subjek dan Batasan penelitian. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Simo angin-angin yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini terbatas pada pembelajaran IPAS (Sains dan Sosial) fase B pada materi keanekaragaman suku yang ada di jawa timur, tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu peserta didik mampu mendeskripsikan keanekaragaman suku yang ada di jawa timur.
2. Instrumen penelitian. Instrumen penelitian dalam pengembangan komik ini adalah lembar validasi ahli media (lampiran 1), lembar validasi ahli materi (lampiran 2), lembar wawancara guru kelas IV (lampiran 3), angket keterlaksanaan (lampiran 4), lembar angket kepraktisan komik, instrumen analisis kebutuhan komik yang berfungsi untuk mendalami masalah yang terjadi pada pembelajaran di SDN Simo angin-angin (lampiran 5), hasil belajar peserta didik (lampiran 6), dan angket validasi guru (lampiran 7).
3. Subjek uji coba. Subjek uji coba pada penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas V yang sudah diterapkan materi keanekaragaman suku yang ada di jawa timur yang dilakukan secara random sampling di SDN Simo angin- angin. SDN Simo angin-angin dipilih menjadi objek uji coba karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sekolah ini belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang berupa Komik.

Teknik analisis data. Teknik analisis data yang digunakan ini berguna untuk mendapatkan data yang berupa angka untuk mengetahui kelayakan komik. Data kelayakan ini diperoleh dari peilaian ahli melalui skala likert 1 -4 saat menilai media sesuai dengan pertanyaan yang telah diberikan, berikut kriteria 4=sangat baik, 3= baik, 2 = cukup, 1 = kurang, selanjutnya yaitu menghitung presentase jumlah rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentas kelayakan

F = skor penilaian

N = nilai maksimal penilaian

Berikut untuk mengetahui kelayakan produk berupa komik

Tabel 1. Kategori kelayakan

Skor
86%-100%
66%-85%
56%-65%
0%-55%

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan pengembangan media pembelajaran komik IPS ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, ada tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh peneliti dalam pengembangan model ADDIE, yaitu 5 tahapan sebagai berikut, tahap menganalisis (Analyze), tahap merancang produk (Design), tahap mengembangkan produk (Develop), tahap menerapkan produk (implement), tahap mengevaluasi produk (evaluate).

1. Tahap analisis (Analysis)

Pada tahapan ini yaitu menganalisis kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi nyata yang ada di lapangan, sehingga peneliti dapat menemukan kemungkinan penyebab dari kesenjangan tersebut, dalam tahap analisis ditemukan solusi permasalahan yang ada yaitu berupa produk yang kemungkinan dapat mengatasi permasalahan yang ada, produk yang ditemukan ini berupa media pembelajaran yaitu buku komik IPS materi keanekaragaman suku yang ada di Jawa Timur.

2. Tahap merancang produk (Desain)

Pada tahapan merancang produk ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang berupa buku komik, Adapun Langkah-langkah perancangan produk media pembelajaran komik, pertama penyusunan kerangka komik, kedua menentukan desain atau fitur pada komik. Dalam pembuatan komik ini peneliti menggunakan aplikasi Clip studio paint yang dikombinasikan dengan aplikasi Canva. Berikut gambar desain komik.



Gambar 2. Cover komik



Gambar 3. Isi komik

3. Tahap mengembangkan produk (Develop)

Pada tahapan mengembangkan produk ini bertujuan untuk membuat dan menghasilkan produk yang sesuai dengan dengan tujuan yang telah ditentukan, produk yang telah dikembangkan ini akan digunakan dalam tahapan selanjutnya atau pada tahapan implementasi, pada tahap ini peneliti dapat melihat kelayakan produk berupa komik yang sudah dirancang, setelah mendapat penilaian kelayakan. Komik pembelajaran direvisi dan dikritik dan saran validator, penilaian ahli dilakukan oleh dosen PGSD UMSIDA. Validator terdiri dari 2 dosen ahli materi yaitu Zuyyina Fihayati S.Pd.I, M.Pd. dan dosen ahli media Akbar Wiguna S.Pd, M.Pd.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi dan Media

No	Validasi	Rata-rata	Presentase	Kategori
1	materi	4	88%	Layak
2	media	4	96%	Layak

Berdasarkan data pada tabel 3 hasil validasi media dan validasi materi menunjukkan setelah dilakukan validasi materi diperoleh hasil rata-rata 4 dengan presentase 88% sedangkan validasi media diperoleh hasil rata-rata 4 dengan presentase 96%. Berdasarkan hasil rata-rata dan presentase dari validasi materi dan validasi media media pembelajaran buku komik materi keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur layak untuk digunakan ke peserta didik.

4. Tahap Menerapkan Produk (Implement)

Pada tahap implementasi atau penerapan produk ini peneliti melakukan di kelas IV Sd Simo Angin Angin pada tanggal 17 Juni 2023, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok setiap kelompok mendapatkan satu buku komik, buku komik ini dibaca secara bergantian, setelah membaca buku komik perwakilan dari setiap kelompok maju kedepan untuk menentukan peran yang akan diambil. Setiap kelompok mendapatkan 2 peran dari suku yang berbeda, setelah mengetahui peran apa yang diambil setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk memerankan sesuai dengan suku yang telah diambil.

5. Tahap evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi atau penilaian, tahap ini dilakukan setelah tahap implementasi, pada tahap ini aspek yang dinilai pada media pembelajaran komik adalah, angket keterlaksanaan, tes hasil belajar dan angket respon peserta didik.

- i. Angket respon peserta didik. Pada media pembelajaran komik IPS keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur ini menunjukkan keterlaksanaan bahwa media pembelajaran berupa buku komik yang dikembangkan ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan menggunakan angket yang disebarkan kepada 22 peserta didik kelas IV di SDN Simo Angin-Angin. Terdapat 3 indikator dengan rata-rata nilai di atas 3. Dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik materi keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur ini layak untuk digunakan. Uji ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkatan keterlaksanaan dan kemudahan suatu produk yang berupa media pembelajaran komik sudah layak atau belum untuk digunakan [19].
- ii. Hasil keterlaksanaan komik. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terhadap guru kelas IV di SDN Simo Angin-Angin untuk menguji kepraktisan komik materi keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur. Terdapat 12 indikator keterlaksanaan dengan hasil yang diperoleh yaitu rata-rata 4 dan presentase 96%. Oleh sebab itu media pembelajaran komik materi keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- iii. Tes hasil belajar peserta didik. Dari hasil penelitian yang diperoleh terhadap 22 peserta didik pada kelas

IV di SDN Simo Angin-angin. Peserta didik dibagi menjadi kelompok besar, setiap kelompok mendapatkan media pembelajaran berupa buku komik, setiap kelompok membaca media yang sudah diberikan yaitu buku komik, setelah itu kelompok yang sudah dibagi menunjukan salah satu suku yang ada di Jawa Timur berdasarkan materi yang sudah disampaikan didalam buku komik tersebut. Lalu peserta didik diberikan 20 butir Latihan soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil uji coba tersebut diperoleh rata-rata 92 dengan nilai tertinggi peserta didik yaitu 100 dan nilai terendah 70. Dengan demikian media pembelajaran komik materi keaneragaman suku yang ada di Jawa Timur ini efektif digunakan untuk media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pendidik juga sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran ini proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik [20].

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan menggunakan media pembelajaran komik IPS keanergaman suku yang ada di Jawa Timur untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di Sd negeri simo angin -angin, dengan menggunakan prosedur penelitian model ADDIE dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil dari validasi media dan materi ini dilakukan ahli validator media dan validator materi. Hasil analisis angket validasi media memperoleh 96% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari angket ahli materi diperoleh 88% hasil tersebut sangat layak untuk digunakan media pembelajaran bagi peserta didik. Hasil dari angket kepraktisan dari respon peserta didik saat melakukan uji coba pada 22 peserta didik kelas IV di Sd negeri simo anginangin, hasil menunjukkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari keterlaksanaan media pembelajaran komik pada guru kelas IV memperoleh hasil 96% masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil keefektifan memperoleh hasil rata-rata 92 yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik dengan jumlah 20 butir latihan soal. Dapat dibuktikan bahwa peserta didik ini memenuhi nilai di atas KKM dengan rata-rata 92. Dengan adanya media pembelajaran komik ini diharapkan dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran, peserta didik juga lebih suka membaca dengan adanya media pembelajaran buku komik ini

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama terima kasih kepada Allah SWT. Kedua terima kasih kepada kedua orang tua saya dan saudara saya yang selalu mensupport dalam pengerjaan skripsi ini. Ketiga terima kasih kepada teman bimbingan pengembangan saya yaitu, Faiq, Aim, dan Dinda yang selalu support dalam pengerjaan skripsi ini. Keempat terima kasih kepada teman dekat saya Vira Dwi Rahmawati yang selalu mendengarkan curhatan saya tentang skripsi, dan yang terakhir terima kasih untuk diri sendiri karena mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan se maksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

REFERENSI

- [1] R. Iskandar, "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Komik Di Sekolah Dasar," J. Ilm. Pendidikan Guru Sekol. Dasar, vol. 3, no. 2, pp. 237–246, 2019, [Online]. Available: <http://www.tribunnews.com/lifestyle/>
- [2] Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," Pendidik. Dasar, vol. II, pp. 43–48, 2018.
- [3] A. R. Devis Ayu Saputri, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran Materi Keberagaman Sosial Dan Budaya Kelas 4 Di Upt Sd Negeri Plosorejo 02 Pada Kurikulum Merdeka Devis," pendas, vol. 08, pp. 1–23, 2016.
- [4] Veronika Rosari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VIII Smp Skripsi," 2021.
- [5] R. P. V. B. Eva, M. S. Sumantri, and M. Winarsih, "Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar," Pros. Semin. Dan Disk. Nas. Pendidik. Dasar 2020, p. 3, 2020, [Online]. Available: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- [6] A. A. M. Azizah, "Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201," JMIE (Journal Madrasah Ibtidaiyah Educ., vol. 5, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.32934/jmie.v5i1.266.
- [7] K. P. Lamadang, "Analisis Kurikulum Merdeka Belajar," Kompasiana, vol. 7, no. 2, p. 1, 2022, [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/karmilamila5520/628ecee053e2c33ffa57aa62/analisis-kurikulummerdeka-belajar>
- [8] A. Wardana, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran," Pengemb. Komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik kelas III SD/MI, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [9] I. A. Zulfiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V Sd/Mi," Pap. Knowl. Towar. a Media Hist. Doc., vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [10] P. Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Kergagaman Dalam Memilih Media," J. Manaj. Pendidik., vol. 1, no. 1, pp. 42–57, 2019.
- [11] T. Heny Widayawati, Edy Suprpto, "Peningkatan hasil belajar kelas IV mata pelajaran IPAS melalui model kooperatif tipe numbered head together (nht)," pendas, vol. 08, no. 1, pp. 1–23, 2016. [12] F. Muliani, "PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BUKU KOMIK PADA MATERI SEJARAH DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)," EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran, vol. 1, no. 1, pp. 40–52, 2020, doi: 10.37859/eduteach.v1i1.1806.

- [13] S. Nurfadhillah, A. T. Utari, B. Cempaka, S. Kusminarti, and P. Salsabila, “Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 Sd Negeri Pinang 1,” *Nusant. J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, pp. 267–275, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- [14] A. Mukta dir and A. Darmansyah, “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD,” *J. PGSD J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 14, no. 2, pp. 153–159, 2021, doi: 10.33369/pgsd.14.2.153-159.
- [15] N. D. Iryanto, “Jurnal Basicedu,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3829–3840, 2021.
- [16] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model,” *J.IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- [17] R. Rakmawati and R. Ambarwati, “Komunitas Bivalvia yang Berasosiasi dengan Kerang Lentera (Brachiopoda: Lingulata) di Zona Intertidal Selat Madura,” *J. Ris. Biol. dan Apl.*, vol. 2, no. 1, p. 36, 2020, doi: 10.26740/jrba.v2n1.p36-41.
- [18] R. A. H. Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [19] I. Mujahadah, A. Alman, and M. Triono, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili,” *J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 8–15, 2021, doi: 10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.758.
- [20] Nurrita, “Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat*, vol. 03, pp. 171–187, 2018

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.