

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *COMIC ONLINE*
(COMON) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI UDARA BERSIH
BAGI KESEHATAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI BLIMBING 1 KEDIRI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD**



**OLEH :
KHOLIFAH ISLAMI PUTRI
NPM: 19.1.01.10.0031**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

KHOLIFAH ISLAMI PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0031

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN COMIC ONLINE (COMON) PADA
MATA PELAJARAN IPA MATERI UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN UNTUK
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI BLIMBING 1 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 7 Januari 2025

Pembimbing 1



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN. 0701058701

Pembimbing 2



Kharisma Eka Putri, M.Pd
NIDN. 0749109101

Skripsi Oleh:

KHOLIFAH ISLAMI PUTRI
NPM: 19.1.01.10.0031

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN COMIC ONLINE (COMON) PADA
MATA PELAJARAN IPA MATERI UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN UNTUK
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI BLIMBING 1 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Januari 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji:

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1. Ketua | : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Kharisma Eka Putri, M.Pd |



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : KHOLIFAH ISLAMI PUTRI
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tgl. Lahir : Kediri / 17 Februari 2001
NPM : 19.1.01.10.0031
Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya – karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 7 Januari 2025

Yang menyatakan,



KHOLIFAH ISLAMI PUTRI
NPM. 19.1.01.10.0031

MOTTO DAN PERSEMBAHAN :

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”

(QS. Al-Baqarah : 216)

"Allah menaruhmu di tempat sekarang bukanlah kebetulan tapi Allah telah menentukan jalan terbaik untukmu. Allah sedang melatihmu untuk menjadi kuat dan hebat.

Orang yang hebat tak dihasilkan dari kemudahan, kesenangan dan kenyamanan. Mereka di bentuk melalui kesukaran, tantangan, dan air mata"

Ustadzah Halimah Alaydrus

"Something that I always remember

When you left me with these scars

And life will give me one more chance

One more chance to bloom"-Modern Guns

Kupersembahkan Karya ini untuk :
Seluruh keluargaku tercinta.

ABSTRAK

Kholifah Islami Putri Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri

Kata Kunci: Media Comic Online (*COMON*), Udara bersih bagi kesehatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan pembelajaran berbasis Comic Online untuk meningkatkan Motivasi membaca pada mata pelajaran Udara Bersih Bagi Kesehatan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri masih kurang memahami materi dalam buku pelajaran, belum adanya inovasi dalam pembelajaran yang menggunakan media online penggunaan media. Tujuan Penelitian menghasilkan media pembelajaran *Comic Online*, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sesuai kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yaitu *Analisis* (tahap analisis), *Design* (tahap perencanaan), *Development* (tahap pengembangan), *Implementasi* (tahap penerapan), *Evaluasi* (tahap evaluasi). Data yang akan digunakan pada penelitian terdapat instrumen ada dua yaitu angket dan hasil belajar siswa. Pada penelitian menggunakan angket ada dua yaitu angket ahli media dan ahli materi.

Hasil dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri adalah sebagai berikut: (1) Hasil validitas media diperoleh 83% sangat valid. (2) Hasil angket respon guru dan siswa pada uji terbatas diperoleh presentase rata-rata 97% kategori praktis, sedangkan hasil angket respon guru dan siswa pada uji luas diperoleh presentase rata-rata 97,4% kategori praktis. (3) Hasil belajar siswa melalui soal evaluasi dengan menggunakan media pada uji coba terbatas diperoleh presentase 91%, sedangkan hasil belajar siswa pada uji coba luas diperoleh presentase 87 % kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa media *Comic Online* (COMON) valid, praktis dan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN COMIC ONLINE (COMON) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI BLIMBING 1 KEDIRI” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1.
5. Kharisma Eka Putri M.Pd., selaku dosen pembimbing 2.
6. Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator media.
7. Bagus Amirul, M.P.d, Selaku validator materi.
8. Wahyudi, S.Sn, M.Sn Selaku dosen pembimbing akademik
9. Irfan Mahmuji, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Blimbing 1 Kediri.
10. Bapak dan ibu guru Sekolah SDN Blimbing 1 Kediri.

11. Kepada cinta pertamaku Papah terhebat Rasiman Sudjoko, Seseorang yang selalu ku banggakan memperjuangkan anak ragil perempuan terakhirnya demi mendapatkan gelar sarjana dari keringat yang menetes. Yang selalu mengusahakan dan menguatkan dengan doa setiap harinya. Terimakasih ya papah I love you so much.
12. Kepada pintu surgaku Mamah Kasmah yang tercinta, seseorang yang tidak bisa dijelaskan dengan kata-kata. Terimakasih untuk rasa sayang dan selalu memotivasi meraih cita-cita menjadi yang aku impikan sejak kecil. Terimakasih selalu menemani di setiap proses hidupku biarkan aku membalas semuanya untukmu mah. I love you so much.
13. Kepada kakak pertamaku Ririn Retnowati yang tersayang. Terimakasih telah membawa di kehidupan yang terang, terimakasih telah mengupayakan masa depan adikmu ini. Terimakasih sudah menjadi ibu kedua setelah mamah terimakasih kak. Kepada kakak keduaku Alm. Dimas Prasetyo Utomo yang tersayang, terimakasih sudah menjadi kakak yang selalu menjaga adik kecilnya dengan baik. Yang selalu memotivasi tanpa henti Kepada kakak ketigaku Prayogo Bayu Aji yang tersayang, terimakasih sudah menemani adikmu ini di setiap langkahnya, dan selalu menjadi garda terdepan. Kepada kakak keempatku Almh. Ajeng Hesti Wulandari surga untukmu. Kepada kakak kelima ku Rizky Rismanto Putro yang tersayang, terimakasih sudah menjadi kakak yang baik untuk adik perempuanmu ini, yang selalu mendengarkan keluh kesahku. kepada kakak kelima ku Rachmad Alifuddin yang tersayang, terimakasih telah menjadi kakak yang menemani kemanapun aku pergi. Dan yang terakhir untuk adikku Alm. Gatot bejo slamet surga untukmu.

- b. Kepada diri sendiri Kholifah Islami Putri, terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, Upaya untuk tidak putus asa bertahan sampai detik ini. Terimakasih untuk selalu berusaha mewujudkan mimpi yang dicita-citakan sejak kecil, Dan mewujudkan gelar pertama sarjana pendidikan untuk keluarga. Proud of you.
- c. Kepada sahabat dan teman – teman saya yang sudah berjuang bersama hingga saat ini dan selalu memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
- d. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 7 Januari 2025

Yang Menyatakan,

KHOLIFAH ISLAMI PUTRI
NPM. 19.1.01.10.0008

ABSTRAK

Kholifah Islami Putri Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri

Kata Kunci: Media Comic Online (*COMON*), Udara bersih bagi kesehatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan pembelajaran berbasis Comic Online untuk meningkatkan Motivasi membaca pada mata pelajaran Udara Bersih Bagi Kesehatan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri masih kurang memahami materi dalam buku pelajaran, belum adanya inovasi dalam pembelajaran yang menggunakan media online penggunaan media. Tujuan Penelitian menghasilkan media pembelajaran *Comic Online*, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sesuai kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yaitu *Analisis* (tahap analisis), *Design* (tahap perencanaan), *Development* (tahap pengembangan), *Implementasi* (tahap penerapan), *Evaluasi* (tahap evaluasi). Data yang akan digunakan pada penelitian terdapat instrumen ada dua yaitu angket dan hasil belajar siswa. Pada penelitian menggunakan angket ada dua yaitu angket ahli media dan ahli materi.

Hasil dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri adalah sebagai berikut: (1) Hasil validitas media diperoleh 83% sangat valid. (2) Hasil angket respon guru dan siswa pada uji terbatas diperoleh presentase rata-rata 97% kategori praktis, sedangkan hasil angket respon guru dan siswa pada uji luas diperoleh presentase rata-rata 97,4% kategori praktis. (3) Hasil belajar siswa melalui soal evaluasi dengan menggunakan media pada uji coba terbatas diperoleh presentase 91%, sedangkan hasil belajar siswa pada uji coba luas diperoleh presentase 87 % kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa media *Comic Online (COMON)* valid, praktis dan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Identifikasi Masalah	8
3. Batasan Masalah.....	9
4. Rumusan Masalah	9
5. Tujuan Pengembangan	10
6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
7. Definisi Operasional	14
BAB II : LANDASAN TEORI	17
A. Belajar dan Pembelajaran	17
B. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam IPA.....	19
C. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	22
D. Media Pembelajaran	23
E. Media Comic Online (COMON).....	26
F. Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan	30
H. Kerangka Berpikir	34
BAB III : METODE PENGEMBANGAN.....	36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan.....	37
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	41
D. Uji Coba Produk.....	41
E. Validasi Produk	44
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Pengembangan	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	90
Daftar Pustaka.....	93
Lampiran-lampiran	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	31
Tabel 3. 1 Tahap Uji Coba Produk	43
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3. 4 Lembar Angket Guru	49
Tabel 3. 5 Lembar Angket Siswa.....	50
Tabel 3. 6 Tabel Kisi-kisi Soal Tes	51
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Skor.....	53
Tabel 3. 8 Interpretasi hasil	55
Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Skor.....	56
Tabel 4. 1 Rincian Prosedur Pengembangan Media	58
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media	63
Tabel 4. 3 Validasi Media Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4. 6 Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa.....	74
Tabel 4. 7 Penilaian Kepraktisan Oleh Guru	75
Tabel 4. 8 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas	77
Tabel 4. 9 Hasil kepraktisan Siswa Uji Coba Luas.....	80
Tabel 4. 10 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Luas	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Panel Dalam Komik (Maharsi, 2018).....	28
Gambar 2.2 Parit Dalam Komik (Maharsi, 2018)	29
Gambar 2.3 Balon Pikiran 1.....	30
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir... ..	35
Gambar 4.1 Elemen Gambar Yang Kontras.....	61
Gambar 4.2 Pembuatan Produk pada aplikasi.....	62
Gambar 4.3 Hasil Pembuatan Pada Aplikasi.....	62
Gambar 4.4 Sebelum Revisi.....	66
Gambar 4.5 Sesudah Revisi	66
Gambar 4.6 Sebelum Revisi.....	67
Gambar 4.7 Sesudah Revisi.....	67
Gambar 4.8 Sebelum Revisi.....	68
Gambar 4.9 Sesudah Revisi.....	68
Gambar 4.10 Sebelum Revisi.....	69
Gambar 4.11 Sesudah Revisi.....	69
Gambar 4.12 Rekapitulasi Presentase Kepraktisan Uji Coba Terbatas.....	76
Gambar 4.13 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Uji Coba Terbatas	78
Gambar 4.14 Rekapitulasi Presentase Hasil Belajar Uji Coba Luas	81
Gambar 4.15 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Uji Coba Luas	83

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul

Lampiran 2 Lembar Berita Acara Kemajuan Pembimbing

Lampiran 3 Cek Plagiasi

Lampiran 4 Lembar Validasi Media

Lampiran 5 Lembar Validasi Materi

Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru

Lampiran 8 Produk

Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa

Lampiran 10 Lembar Hasil Evaluasi Siswa

Lampiran 11 Surat Pengantaran/Izin Penelitian

Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 13 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk

Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara (UU No. 20 tahun 2003). Pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia berlanjut dengan mengikuti perkembangan zaman. Namun, di masa lalu, pendidikan sering dipandang remeh oleh sebagian orang. Seiring berjalannya waktu, pandangan terhadap pendidikan berubah, dan pola pikir masyarakat menjadi semakin luas.

Permasalahan pendidikan pada era ini adalah guru masih kesulitan mengembangkan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya dorongan untuk menciptakan hal baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik. Pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik (Muinnah, 2019).

Dalam proses pendidikan, ada aktivitas utama yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang efektif. Pembelajaran membawa

informasi dan pengetahuan melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik. Saat ini, pengalaman belajar sangat mempengaruhi pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajaran, media yang digunakan bisa mendukung gaya belajar peserta didik selama proses berlangsung. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Proses pembelajaran berlangsung sepanjang hayat seorang manusia dan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, menurut Suardi (2018).

Saat ini, terdapat berbagai macam media pembelajaran seperti media audio, media visual, dan media serbaneka. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang masih menggunakan buku atau LKS, guru harus bisa mengikuti perkembangan zaman yang sangat memerlukan teknologi. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran tercapai (Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121). Teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mengingat saat ini pembelajaran dilakukan secara tatap

muka, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara, media pembelajaran juga bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa belajar, sehingga efektivitas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran IPA adalah suatu ilmu pengetahuan teoretis yang didapat dan disusun melalui cara khusus, yaitu dengan melakukan observasi eksperimental, penyimpulan, penyusunan materi, eksperimentasi, observasi, dan seterusnya (Khoiriyah & Sari, 2018).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengemukakan ide atau menafsirkan suatu hal dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat merancang dan menemukan sesuatu secara mandiri (Veronica dkk., 2018). Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa banyak sekolah dan guru sekolah dasar yang kurang maksimal dalam menerapkan metode dan model pembelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami konsep karena ilmu yang diajarkan kurang konkret, mengingat cara berpikir peserta didik sekolah dasar masih labil. Kedua unsur tersebut harus berkesinambungan

untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Peserta didik dikatakan berhasil jika mereka dapat memahami konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri, diketahui ada beberapa masalah dalam pembelajaran. Guru tidak menggunakan media bahan ajar yang memadai. Dalam pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media yang mendukung materi tersebut, dan belum ada media berbasis teknologi yang seharusnya diadopsi agar siswa bisa mengikuti perkembangan teknologi. Selama kegiatan belajar, siswa sering melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran seperti menggambar, memperhatikan pemandangan di luar kelas, dan berbisik-bisik dengan teman sebangku. Masalah ini timbul karena kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa problematika dalam dunia pendidikan saat ini, salah satunya adalah pendidik yang tidak melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Dalam proses pembelajaran di sekolah, peserta didik sering hanya dituntut untuk mengingat informasi tanpa memahami atau menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rozie, salah satu masalah utama yang dihadapi adalah guru hanya meminta peserta didik untuk menghafal materi tanpa memahami atau menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Kesulitan dalam pembelajaran IPA yang dihadapi

peserta didik sebenarnya dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik di dalam kelas.

Pemilihan media pembelajaran tidak boleh dilakukan secara spontan, melainkan harus mempertimbangkan lingkungan dan keadaan peserta didik. Hal ini akan membawa dampak signifikan terhadap hasil belajar mereka. Media merupakan komponen penting dalam proses belajar, sehingga media pembelajaran tidak hanya berisi fakta yang mendukung metakognisi peserta didik tetapi juga berfungsi dalam penguasaan materi dan kemampuan yang sesuai dengan literasi sains yang wajib dimiliki. Selain itu, media juga harus memperkenalkan teknologi digital yang mudah digunakan dalam pembelajaran.

Media Comic Online sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar IPA, terutama pada materi udara bersih bagi kesehatan. Dari permasalahan yang ada, seorang guru sebaiknya mencari berbagai solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Alternatif solusi yang dapat ditempuh antara lain: membuat media pembelajaran yang menarik dan disukai peserta didik. Media tersebut bisa berupa gambar berwarna dan beragam, yang dapat membuat peserta didik tidak merasa jenuh selama pembelajaran.

Kelebihan media pembelajaran Comon (Comic Online) adalah sebagai berikut:

1. Fokus pada Kemampuan Individual: Peserta didik difokuskan pada kemampuan individual mereka karena mereka dapat bekerja dan bertanggung jawab secara mandiri.

2. Kontrol Hasil Belajar: Standar kompetensi yang digunakan sebagai kontrol hasil belajar membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Motivasi dan Pengasahan Kemampuan: Tugas yang diberikan kepada peserta didik digunakan untuk memotivasi dan mengasah kemampuan mereka, serta memperkenalkan media pembelajaran terbaru.
4. Berbasis Teknologi: Karena berbasis teknologi, media ini memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dan menambah pengetahuan terbaru tentang berbagai media pembelajaran yang menggunakan teknologi.
5. Penggunaan Sehari-hari: Comic Online dapat digunakan sebagai bahan belajar sehari-hari, mengurangi penggunaan HP untuk hal-hal yang tidak penting.
6. Menarik: Comic Online sangat menarik dari segi materi dan gambar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan semua kelebihan ini, Comic Online dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran, membantu peserta didik belajar dengan lebih baik dan lebih menyenangkan.

Comic Online, juga dikenal sebagai komik web, adalah komik yang diterbitkan secara eksklusif di web, laptop atau komputer, HP Android, dan aplikasi WPS Office dalam bentuk PDF. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar IPA bagi siswa sekolah dasar adalah media pembelajaran berupa komik digital. Media pembelajaran ini

memiliki beberapa kelebihan, seperti meningkatkan minat belajar siswa melalui gambar-gambar yang disajikan, meningkatkan kemampuan membaca siswa, serta memuat gambar dan cerita yang menarik (Dwiqi dkk., 2020; Kanti dkk., 2018; Laksmi & Suniasih, 2021; Wijaya dkk., 2020).

Komik merupakan media gambar yang disusun secara sejajar dan berurutan dengan tujuan untuk menyalurkan informasi melalui teks percakapan antar tokoh (Ayu dkk, 2021; Salahuddin dkk, 2020). Media Comic Online merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga anak-anak termotivasi untuk belajar. Penggunaan Comic Online diharapkan dapat memotivasi belajar anak. Kecakapan hidup sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari bagi anak usia dini, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitarnya. Dengan Comic Online, diharapkan anak-anak termotivasi untuk belajar melalui contoh cerita yang ada dalam komik tersebut. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi karena adanya gambar dan warna.

Meskipun komik lebih sering digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, komik juga dapat dipelajari dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada materi udara bersih bagi kesehatan. Penggunaan komik dalam pembelajaran IPA dapat menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan media komik online dalam penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Rizky Purwatresna Sanjaya dkk (2022) dalam judul "Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," menunjukkan bahwa penggunaan media bergambar yang dominan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena peserta didik cenderung lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran. Meskipun penelitian ini menggunakan media Canva, desain yang kurang menarik serta penjelasan singkat mengenai materi menunjukkan bahwa pada siswa sekolah dasar diperlukan penambahan desain yang lebih menarik untuk membangkitkan antusiasme belajar, khususnya pada materi IPA seperti udara bersih bagi kesehatan. Selain itu, penggunaan komik online juga dapat memudahkan peserta didik dalam menghafal materi secara berkelanjutan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (Comon) pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri." Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik online yang dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi IPA bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri.'

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Belum adanya media digital dalam pembelajaran.

2. Guru lebih dominan menggunakan gambar yang ada pada buku cetak yang berdampak siswa merasa bosan, keaktifan belajar siswa menjadi rendah dan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.
3. Guru belum inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran.
4. Kurang fokusnya siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA

Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri?

5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat diketahui tujuan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri yang layak dengan kriteria valid, praktis, dan efektif.

1. Untuk mendiskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri?
2. Untuk mendiskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri?
3. Untuk mendiskripsikan Bagaimana keefektifan media pembelajaran pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA

Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri?

6. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media dengan *Comic Online* merupakan salah satu alternatif penyampaian materi dengan mudah kepada siswa, dan menjadi pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga hasil yang harus dicapai dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran dengan *Comic Online (COMON)* Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri. Selain itu penelitian ini juga digunakan acuan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik siswa dalam

pelajaran IPA, *Comic Online* ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.

- 2) Diharapkan dapat memahami pembelajaran IPA, khususnya materi udara bersih bagi kesehatan
- 3) Diharapkan dapat mempermudah siswa belajar dalam memanfaatkan media digital

b. Bagi guru

- 1) Mampu memberikan pengetahuan mengenai manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan di dalam kelas dan membantu peserta pendidik untuk memudahkan peserta didik dalam belajar.
- 2) Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik.
- 3) Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi dan media pembelajarn yang lebih bervariasi.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai sarana dalam pembenahan media pembelajaran yang bermakna di sekolah dasar.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.
- 3) Meningkatkan tingkat kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi penulis / Mahasiswa PGSD

- 1) Memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran di kelas yang inovatif dan kreatif dalam media digital, yang nantinya akan menjadi bekal menjadi guru.
- 2) Memberikan pengetahuan tentang memilih dan menyiapkan media apa yang cocok di semua mata pelajaran di SD.
- 3) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih baik.

4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa produk pembelajaran Comic Online (COMON) yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Konten (isi)

Konten dalam media ini mencakup materi sesuai KD dan Indikator pada pembelajaran tematik tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 3 memelihara kesehatan organ pernapasan manusia pembelajaran kelas V SD. Materi yang akan dikembangkan yaitu pada mata pelajaran IPA (Menyebutkan cara memelihara organ pernapasan dan Menjelaskan bahaya kabut asap bagi pernapasan).

2. Konstruktur

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran pembelajaran Comic Online (COMON) berbentuk cerita comic yang berbasis digital, dilaksanakan secara individu saat pembelajaran berlangsung menggunakan Laptop atau komputer dan HP. Media pembelajaran pembelajaran Comic Online (COMON) dirancang dengan desain yang memenuhi kriteria pembuatan media pembelajaran yang di desain semenarik mungkin dan materi ringkas sesuai materi IPA udara bersih bagi kesehatan kelas V SD yang ditampilkan melalui aplikasi *Canva*. Media Comic Online (COMON) ini dapat menimbulkan dampak positif yaitu mengenalkan perkembangan teknologi dalam bentuk pembelajaran yang bermanfaat, penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran menarik dan interaktif, sikap positif siswa semangat belajar siswa semakin meningkat, dan peran guru dalam menyampaikan materi lebih mudah karena tidak harus menjelaskan secara berulang-ulang.

5. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan penjelasan atau suatu variabel dalam bentuk yang dapat di ukur. Untuk mengatasi ketidak jelasan makna dan perbedaan pemahaman. Mengenai istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan. Definisi operasional dan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Comic Online*

Media pembelajaran *comic online* adalah suatu media pembelajaran dalam bentuk cerita dengan tokoh-tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik. Komik yang biasanya seperti buku cetak berwarna hitam putih di sertai gambar dan yang membuat berbeda dari *comic online* ini adalah media pembelajaran *comic online* ini dalam bentuk digital yang di sertai materi pembelajaran, gambar yang berwarna, di aplikasikan secara online melalui handphone atau laptop. *Comic online* berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap dalam suatu proses pembelajaran terbaru yang membuat siswa tertarik dalam belajar di kelas.

2. Media Pembelajaran *Comic Online* yang Dinyatakan Valid

Media pembelajaran *comic online* yang dinyatakan valid diukur dari hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, Dalam arti media yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. Media dikatakan layak digunakan jika mendukung isi materi pembelajaran dan berdasarkan lembar validasi yang diisi untuk dinilai oleh validator ahli media dan ahli materi.

3. Media Pembelajaran *Comic Online* yang Dinyatakan Praktis

Media pembelajaran *comic online* dinyatakan praktis ketika sudah termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu dapat dipastikan guru dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran *comic*

online sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih berkualitas.

4. Media Pembelajaran *Comic Online* yang Dinyatakan Efektif

Media pembelajaran comic online dinyatakan efektif harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Media harus sesuai dengan perkembangan anak, keterampilan guru menggunakan media pembelajaran serta mutu teknis media. Selain itu, media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Sehingga efektivitas penggunaan media dapat dilihat dari sejauh mana tujuan itu tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Eros Restu. *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA KOMIK PEMELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS V SDN 2 SIRNOBOYO TAHUN PELAJARAN 2020/2021*. Diss. STKIP PGRI PACITAN, 2021.
- Ainun Jariah, Ainun Jariah. "Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ipa Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Pohon Ajaib Pada Siswa Kelas IV SDN Kalaan Baru." *Online Repository of Universitas NU Kalimantan Selatan* (2024): 1-13.
- Atika, Deni, Murbangun Nuswowati, and Sri Nurhayati. "Pengaruh metode discovery learning berbantuan video terhadap hasil belajar kimia siswa SMA." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 12.2 (2018).
- Aulianisa, Nadila Zahra. *Pengembangan Media Puzzle Strategi Make A Match Materi Bangun Datar Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri*. Diss. IAIN Kediri, 2022.
- Inkiriwang, Rizky Rinaldy. "Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional." *Lex Privatum* 8.2 (2020).
- Jayanti, Luh Sri Surya Wisma, and I. Made Aldi Suka Mahendra. *KOMIK DIGITAL SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR TENTANG KEBUDAYAAN*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.
- Khoiriyah, Evi, and Eka Yuliana Sari. "Pengembangan media pembelajaran pop-up book pada mata pelajaran IPA Kelas III SDN 3 Junjung Kecamatan Suymbegempol Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2.2 (2018): 22-32.
- Kualitatif, Instrumen Penggalan Data. "Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta. Arnie Fajar. 2005. Portofolio Dalam Pembelajaran IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya."
- Laeli, Asih Setiyani. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak*. Diss. IAIN Purwokerto, 2020.
- Luthfi, Khosyi Syauqi Abqori. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TURUNAN DAN INTEGRAL BERBASIS INFOGRAFIS."

- Maharsi, Indiria. "Penciptaan Motion Comic Wayang Beber Jaka Kembang Kuning." *DeKaVe* 11.1 (2018): 17-23.
- Mandey, Steven. "Pengaruh Fasilitas Belajar Dirumah Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi di SD Inpres Tara-Tara 2." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7.5 (2021): 310-319.
- Masita, Mariana, and Desi Wulandari. "Pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA." *Jurnal Kreatif: jurnal kependidikan dasar* 9.1 (2018).
- Muinnah, Ira Rahmi. "Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter." *Sayang Ibu*"". *Banjarmasin. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan* (2019).
- MUNTHE, ANGGI ANGGRAINI. *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL DEMONSTRASI PADA SUBTEMA 5 MATERI CAHAYA DAN SIFAT-SIFATNYA SISWA KELAS V SD NEGERI 040454 PECEREN TAHUN PELAJARAN 2022/2023*. Diss. UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI, 2023.
- Nisa, Khafiyah Muslihatun, Akhmad Mujani, and Abdul Aziz Romdhoni. "Pemberdayaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Pemahaman Baca Al Quran Di Desa Gunungsari Kecamatan Sukagumiwang Kabupaten Indramayu." *Diplomasi: Jurnal Demokrasi, Pemerintahan dan Pemberdayaan Masyarakat* 1.1 (2023): 53-59.
- Nurbaeti, Rizki Umi, and D. Sunarsih. "Pengembangan Modul Praktikum IPA Berbasis Kurikulum 2013 untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 3.1 (2020): 109-116.
- Prasetyo, Tri, and Christina Kartika Sari. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Open-Ended Problem dengan Teori Van Hiele pada Materi Segi Empat Kelas VII SMP N 3 Mojosongo*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- Putri, Viona Audia, and Reka Seprina. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Fly Spin Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di Sma Negeri 2 Batanghari." *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah* 2.2 (2023): 48-61.
- Rahmawati, Aisyah Nur. "Identifikasi masalah yang dihadapi guru dalam penerapan kurikulum 2013 revisi di SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 2.1 (2018): 114-123.
- Reswari, Wayan Ardena, Wayan Satria Jaya, and Elvandri Yogi Pratama. "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Matematika Terhadap

- Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII MTs." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPPM)* 3.2 (2021): 1-15.
- SALSABILLA, AJFA. *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS PADA MATERI PUBERTAS KELAS VI SEKOLAH DASAR*. Diss. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, 2024.
- Sarapung, Risky Richlos. "Pengaruh media sosial instagram terhadap prestasi belajar ipa siswa sma negeri unggulan 1 kabupaten pulau morotai." *Jurnal Pasifik Pendidikan* 2.3 (2023): 133-141.
- Senjaya, Rizki Purwatresna. "Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1.2 (2022): 99-106.
- Septiananda, Siti Nurrahmawati, Ilmawati Fahmi Imron, and Muhamad Basori. "Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.1 (2022): 397-404.
- SIMANJUNTAK, DESY YANTI DEBORA. *PENGARUH MEDIA ANAGRAM TERHADAP HASIL BELAJAR HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA KELAS II SD NEGERI 060423 KECAMATAN TANI MEDAN TUNTUNGAN TP 2022/2023*. Diss. UNIVERSITAS QUALITY, 2023.
- Sunaiyah, Yayah, Ujang Jamaludin, and Reksa Adya Pribadi. "DEVELOPMENT OF POWTOON AUDIO-VISUAL LEARNING MEDIA ON THE THEME OF MY HERO IN CLASS IV OF SD NEGERI SERANG 14." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.2 (2024): 6776-6786.
- Suryadi, Bambang. "Pengaruh gaya pengasuhan orang tua, konsep diri, dan regulasi diri terhadap motivasi berprestasi siswa." (2018).
- Suryani, Eni, W. S. Rustono, and Akhmad Nugraha. "Pengaruh Model Example Non Example terhadap Hasil Belajar pada Materi Sumber Daya Alam di SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5.1 (2018): 100-108.
- Suwardi, Imam, and Ririn Farnisa. "Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3.2 (2018): 181-202.
- Yusuf, Ryan, and Aci Permatadi. "Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Sistem Kopling di Universitas Muhammadiyah Purworejo." *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo* 15.2 (2020): 91-96.

