

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP

Moh. Khoirul Taufiq¹⁾, Kusnul Khotimah²⁾, Hendri Prastiyono³⁾, Riyadi⁴⁾

1) 2) 3) 4) Program Studi S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstrak

Materi pembelajaran IPS yang cenderung banyak dan berupa bacaan, konsep serta bersifat hafalan membuat siswa banyak yang pasif saat kegiatan pembelajaran IPS, kurang menarik, terasa jenuh, membosankan, dan kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran IPS. Diperlukan adanya variasi dalam menyampaikan materi IPS. pengembangan media pembelajaran komik digital dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa dengan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE yang ada lima tahap didalamnya *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Hasil pengembangan dan penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran komik digital sangat layak digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPS dengan dasar validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran dengan prosesntase materi dalam media sebesar 80% dan media pembelajaran sebesar 88,23%; 2) Media pembelajaran komik digital sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPS dengan dasar penilaian praktisis pendidikan dengan prosesntase 93,33% serta dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi terhadap siswa dengan dasar respon angket minat belajar oleh siswa dengan prosentase 64,23% dengan kualifikasi tinggi untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Komik digital, Minat belajar siswa.

Abstract

Social studies learning materials tend to be a lot and are in the form of readings, concepts and are rote in nature making many students passive during social studies learning activities, less interesting, feel bored, boring, and less enthusiastic about participating in the IPS learning process. Variations are needed in conveying social studies material. the development of digital comic learning media is carried out as an effort to foster student interest in learning with the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which has five stages in it Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of the development and research show that: 1) Digital comic learning media is very appropriate to use for delivering social studies learning material on the basis of validation of material experts and learning media experts with the processing of material in the media by 80% and learning media by 88.23%; 2) Digital comic learning media is very practical to use in the social studies learning process on the basis of evaluation by educational practitioners with a percentage of 93.33% and can foster a high interest in learning from students on the basis of questionnaire responses to interest in learning by students with a percentage of 64.23% with high qualifications to foster student learning interest in the social studies learning process.

How to Cite: Taufiq, K.M. Khotimah, K. Prastiyono, H. & Riyadi (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran IPS Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3 (2): halaman 105-117

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dapat terjadi apabila terdapat dua unsur yakni subjek dan objek, dimana guru berperan sebagai subjek dan siswa sebagai objek. Guru yang menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran diharuskan memiliki kecakapan untuk menguasai dan menyampaikan materi, selain itu juga harus mampu menentukan sumber belajar, bahan ajar dan media pembelajaran yang tepat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Mata pelajaran IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS adalah suatu pembelajaran yang mempelajari rumpun ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dan diintegrasikan pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) ataupun yang sepadan, ilmu-ilmu sosial dalam kajian IPS ini meliputi sejarah, geografi, sosiologi termasuk ekonomi (Tanjung, 2020). IPS menyajikan materi-materi yang berkaitan dengan fakta sosial yang terjadi di masyarakat sekitar, dan diharapkan IPS bisa menjadi sarana pembinaan karakter bagi siswa. Namun, pembelajaran IPS umumnya dianggap lebih bersifat kognitif dan hafalan. Hal ini membuat pembelajaran IPS menjadi membosankan, tidak menarik, dan dipandang sebagai beban bagi siswa (Rosardi, 2021). Materi pembelajaran IPS yang cenderung banyak dan berupa bacaan, konsep serta bersifat hafalan membuat siswa banyak yang pasif saat kegiatan pembelajaran IPS, kurang menarik, terasa jenuh dan membosankan. Diperlukan sebuah variasi dalam pembelajaran IPS yang harus dilakukan oleh guru saat membawakan pembelajaran IPS guna menumbuhkan minat belajar siswa agar pembelajaran terasa menarik, menyenangkan dan siswa aktif saat kegiatan pembelajaran (Hartini, 2017).

Selain dari itu, ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran siswa kurang memperhatikan. Terlebih dengan minimnya ketersediaan media pembelajaran, proses pembelajaran IPS sering dilakukan melalui ceramah dan bercerita pada setiap pertemuan, ataupun menugaskan siswa untuk membuat rangkuman dalam kegiatan belajar mandiri. Menjadikan proses pembelajaran kurang menarik dan siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPS tidak menyenangkan, ketika proses pembelajaran siswa merasa mengantuk dan kurang antusias. Hal tersebut berpengaruh terhadap menurunnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Minimnya fasilitas yang tersedia, diantaranya fasilitas dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran, tentunya memberikan efek terhadap minat belajar dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan hal tersebut, berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 10 Pematangsiantar oleh Sihombing *et al.*, (2022). Meneliti terkait dampak sarana dan prasarana sekolah terhadap minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan pendekatan kuantitatif. Memproleh hasil bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara sarana dan prasarana sekolah terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII. Permasalahan minat belajar tersebut terlihat ketika siswa kurang antusias saat mengikuti proses pembelajaran IPS. Terdapat siswa yang kurang memperhatikan bahkan tertidur saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebagai alternatif untuk mengantisipasi permasalahan pembelajaran tersebut, pemanfaatan kemajuan teknologi yang terus bertambah canggih memunculkan dampak terhadap berbagai bidang kehidupan diantaranya terhadap dunia pendidikan. Yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikann materi dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta merangsang minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih memperhatikan materi yang disajikan dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Sehingga tujuan dari materi bisa tersampaikan kepada siswa sekaligus memberikan pengaruh terhadap kemaksimalan pencapaian tujuan pembelajaran (Purnamasari, 2019). Media pembelajaran juga merupakan sarana penyalur pesan, materi, dan informasi dalam belajar. Desain media pembelajaran yang baik dan menyesuaikan dengan apa yang disukai atau disenangi siswa bisa menarik perhatian dan merangsang minat belajar serta memberikan dukungan yang kuat bagi siswa dalam mencapai tujuan belajar (Hamid, 2020). Komik digital bisa dijadikan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses, komik digital merupakan komik yang didigitalkan dan dalam format digital yang tidak hanya menceritakan alurnya, tetapi juga dapat menyisipkan konten pendidikan seperti berbagai animasi, ilustrasi bergambar, dan kuis pendidikan.

Dengan menggunakan komik digital yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun melalui *smartphone*, siswa dapat dengan mudah belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu (Maharani, 2021). Berdasarkan pendapat Sudjana dan Ahmad Riva'i (2013) mengungkapkan bahwa komik bisa digunakan secara efektif oleh guru untuk merangsang minat belajar. Mengembangkan kosa kata dan pemahaman bacaan serta meningkatkan minat membaca terhadap siswa.

Di era digital seperti sekarang, komik bisa menjadi bentuk elektronik yang bisa diakses dengan mudah. Perbedaan mendasar antara komik digital dengan komik cetak adalah formatnya, format komik digital tersedia dalam bentuk digital yang bisa diakses diperangkat elektronik seperti *Smartphone*, laptop, dll. Sehingga memiliki kelebihan lebih gampang diakses, bentuknya praktis, tahan lama dan pastinya lebih terjangkau (Jafar, 2021). Penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi yang ada, maka siswa akan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS, media komik digital juga bisa menumbuhkan kreativitas dan imajinasi dalam berpikir dengan membaca dan memahaminya melalui ilustrasi gambar/animasi dan juga membuat guru mampu mengaktifkan proses belajar didalam kelas baik secara *online* ataupun *offline* (Yusiana dan Prasetya, 2022). Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran IPS perlu dikembangkan pada bagian isinya, karena pada dasarnya komik merupakan sebuah alur cerita dengan disertai gambar ataupun animasi yang lucu dan mudah untuk dicerna sekaligus memberikan hiburan pada yang membaca. Untuk menjadi media pembelajaran maka isi dari komik digital harus memuat materi pembelajaran sebagai informasi dan materi yang disampaikan. Sehingga perlu adanya pengembangan, dimana pada bagian isi dimasukkan sekaligus dipaparkan materi pelajaran yang akan diajarkan dan dipelajari, dalam hal ini adalah materi pelajaran IPS. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memberikan hiburan bisa merangsang siswa untuk menumbuhkan minat belajar dan antusias yang kuat didalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran IPS, tetap memunculkan unsur komedi (lucu) didalamnya, agar ketika dipergunakan bisa memberikan hiburan dan membuat siswa merasa nyaman dan senang dalam proses belajarnya. Dengan media pembelajaran tersebut, diharapkan bisa menumbuhkan minat belajar yang kuat dan saat proses pembelajaran siswa bisa memperhatikan, konsentrasi dan antusias untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir. Diantara materi pembelajaran IPS yang dipelajari di tingkatan sekolah menengah pertama (SMP) tepatnya di kelas VIII, membahas mengenai materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Yang dimuat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.4 dalam Kurikulum 2013 (K-13). Dimana materi tersebut di masukkan dan dipaparkan dalam komik digital dengan dikembangkan pada bagian isinya memuat materi tersebut. Penelitian ini akan dilakukan di SMPN 33 Gresik yang berada di Ds. Bambe, Kec. Driyorejo, Kab. Gresik, Jawa timur. Satuan pendidikan ini menjadi tempat/lokasi penelitian. Satuan pendidikan ini memperbolehkan siswa untuk membawa *smartphone* untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran IPS dalam bentuk komik digital menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dalam bidang pembelajaran, Richey dan Kelin (2010) penelitian dan pengembangan merupakan kajian yang sistematis tentang bagaimana merancang sebuah produk, membuat atau mengembangkan rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, yang bertujuan bisa memperoleh data yang empiris dan bisa digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat, model dan media yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau nonpembelajaran. Metode penelitian R&D dipakai guna menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2018). Model pengembangan ADDIE sesuai dengan tujuan penelitian ini yakni untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, langkah dalam model pengembangan ini cukup memadai untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang memuat materi belajar, terdapat lima tahapan pada model pengembangan ini yakni: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi (Segara, 2018). Sesuai dengan metode tersebut dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran

yang layak dan praktis untuk digunakan dan memberikan hiburan dalam kegiatan pembelajaran IPS serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan di satuan pendidikan SMPN 33 Gresik. Uraian dari kelima tahapan pada penelitian ini seperti berikut:

- a) Analisis, dilakukan untuk mengetahui dan memahami kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan permasalahan yang sedang dihadapi. Tahap analisis dilakukan dengan cara observasi pra penelitian secara langsung disekolah. Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap analisis kebutuhan: a) Analisis fasilitas pembelajaran, bermaksud untuk memperoleh informasi terkait ketersediaan media pembelajaran yang terdapat di satuan pendidikan SMPN 33 Gresik; b) Analisis pelaksanaan pembelajaran, pada proses pelaksanaan pembelajaran bagaimana suasana belajar IPS sudahkah penggunaan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Desain, tahap ini dilakukan setelah tahapan analisis mengenai kebutuhan dianggap cukup, untuk memperoleh gambaran awal pada tampilan dalam media komik digital dilakukan desain atau merancang media. Dalam mendesain media pembelajaran IPS berbentuk komik digital dengan tahapan seperti berikut: a) Menentukan format media pembelajaran dalam bentuk *soft file pdf* dengan *platform Canva* sebagai pendukung untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital; b) Menentukan KD, indikator dan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum dan silabus yang diterapkan di SMPN 33 Gresik; c) Mengumpulkan materi dan informasi pelajaran dari buku pelajaran IPS pegangan siswa dan internet untuk menambah materi belajar yang belum ada dalam buku pegangan siswa; d) Mengumpulkan bahan-bahan yang akan dijadikan media pembelajaran diantaranya gambar, animasi dari *google* dan alur dalam cerita pada komik digital; e) Desain awal, dengan bantuan *platform Canva* mulai membuat gambaran secara kasar dari media pembelajaran komik digital untuk selanjutnya akan diperbaiki dan dikembangkan lagi agar menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria yang valid, layak dan praktis untuk digunakan. Desain awal meliputi penyesuaian *background* dengan alur cerita komik digital kemudian letak karakter/tokoh dengan kesesuaian urutan percakapan yang didalamnya memuat materi yang akan dipelajari oleh siswa.
- c) Pengembangan, hasil desain awal dimodifikasi dengan bagian isinya disisipkan atau dimasukkan materi pembelajaran dan tetap memunculkan unsur komedi (lucu) didalamnya selanjutnya dilakukan validasi media kepada para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan dan memperoleh komentar yang menjadi dasar untuk evaluasi dan mengembangkan media pembelajaran komik digital. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran.
- d) Implementasi, penggunaan media pembelajaran komik digital oleh pengguna yakni penilaian oleh praktisi pendidikan (guru mata pelajaran IPS) oleh dua guru dari satuan pendidikan SMPN 33 Gresik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik digital serta memperoleh komentar, apabila diperoleh media dengan minimal praktis digunakan maka selanjutnya media komik digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII A SMPN 33 Gresik yang berjumlah terdiri 30 siswa untuk memperoleh respon terhadap minat belajar IPS dengan media komik digital.
- e) Evaluasi, pengevaluasian media komik digital secara evaluasi formatif dengan kegiatan meliputi perbaikan produk berdasarkan saran, masukan dan arahan dari validator dan praktisi pendidikan terhadap produk media pembelajaran IPS yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan setiap kali selesai dilakukan uji coba.

Teknik analisis data untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media komik digital berdasarkan validasi oleh para ahli dan penilaian oleh praktisi pendidikan menggunakan penilaian skala likert 1-5 seperti berikut:

Tabel 1. Penskoran angket validasi.

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Tidak Layak	2
5	Sangat Tidak Layak	1

(Astutik *et al.*, 2021)

Setelah memperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan rumus seperti berikut:

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

Keterangan :

P = prosentase

F = total skor yang diperoleh

N = skor tertinggi

Hasil prosentase validasi kelayakan kemudian dideskripsikan sesuai dengan kualifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2. Kualifikasi kelayakan media

No	Kriteria Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Layak	Sangat Dapat digunakan
2	61%-80%	Layak	Dapat digunakan
3	41%-60 %	Cukup Layak	Dapat digunakan
4	21%-40%	Tidak Layak	Revisi besar
5	0%-20%	Sangat Tidak Layak	Tidak dapat digunakan

(Milala *et al.*, 2022)

Hasil prosentasi ujicoba kepraktisan media pembelajaran komik digital oleh praktisi pendidikan dideskripsikan sesuai dengan kualifikasi tingkat kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3. kualifikasi kepraktisan media

No	Kriteria Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Praktis	Sangat Dapat digunakan
2	61%-80%	Praktis	Dapat digunakan
3	41%-60 %	Cukup Praktis	Dapat digunakan
4	21%-40%	Tidak Praktis	Revisi besar
5	0%-20%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

(Putro *et al.*, 2021)

Teknik analisis data ujicoba kepada siswa terhadap minat belajar, menggunakan angket minat belajar siswa yang berisi 23 pernyataan untuk mengetahui pernyataan siswa terhadap minat belajar siswa dengan penskoran skala likert 1-4 sebagai berikut:

Tabel 4. Penskoran pernyataan angket minat belajar siswa.

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

(Milala *et al.*, 2022)

Setelah memperoleh pernyataan dari siswa melalui angket yang disebarakan usai penggunaan media pembelajaran komik digital dalam proses pembelajaran IPS, kemudia dianalisis dengan rumus seperti berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{banyak siswa}} \times 100 \%$$

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

Keterangan :

P = prosentase

F = total skor yang diperoleh

N = skor tertinggi

Hasil prosentase pernyataan minat belajar siswa kemudian dideskripsikan sesuai dengan kualifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran seperti berikut:

Tabel 5. Kualifikasi tingkat minat belajar siswa.

No	Prosentase	Kualifikasi
1	76% - 100%	Sangat Tinggi
2	51% - 75%	Tinggi
3	26% - 50%	Rendah
4	0% - 25%	Sangat Rendah

(Milala *et al.*, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian media pembelajaran komik digital dilakukan di satuan pendidikan SMPN 33 Gresik. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital dengan materi pembelajaran kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia dalam bentuk format *soft file pdf* bertujuan menumbuhkan minat belajar siswa, dengan memberikan variasi dalam pembelajaran IPS menggunakan media komik digital agar pembelajaran IPS tidak membosankan, siswa merasa senang, antusias dalam pembelajaran dan tidak merasa terpaksa untuk mengikuti pembelajaran IPS. sebelum media komik diujicobakan kepada siswa dipastikan terlebih dahulu media komik digital layak dan praktis untuk digunakan. Dengan dilakukan validasi materi dan media pembelajaran oleh ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik digital dan penilaian oleh praktisi pendidikan untuk mengetahui kepraktisan media komik digital. perolehan saran dan komentar dari para ahli dan praktisi pendidikan menjadi dasar evaluasi dan dikembangkannya lagi media komik digital untuk meminimalisir unsur ketidak tepatan sebagai media pembelajaran serta menjadi media pembelajaran yang valid, praktis dan maksimal untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil produk pengembangan yang telah melalui tahap validasi dan ujicoba kepraktisan, memperoleh hasil yang layak dan sangat praktis untuk dipakai dalam pembelajaran IPS, kemudian dilakukan ujicoba kepada siswa kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa dengan penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran IPS selama 2 pertemuan, pada pertemuan yang pertama media komik digital didistribusikan kepada seluruh siswa kelas VIII A kemudian digunakan untuk belajar secara individu (tidak berkelompok), pada akhir pertemuan kedua dalam pembelajaran IPS menggunakan media

komik digital siswa diberikan angket minat belajar yang berisi 23 pernyataan untuk mengetahui minat belajar siswa dari penggunaan media komik digital.

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital dimuali dengan menganalisis kondisi untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS, dimana ketersediaan media pembelajaran masih terbatas terlebih dalam bentuk digital, dalam proses pembelajaran IPS siswa dijelaskan dengan metode ceramah, penugasan dan merangkum materi sebagai kegiatan belajar mandiri, dan jarang menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi, membuat siswa kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, mengobrol dengan teman sebangkunya, terkadang terdapat siswa yang tertidur saat proses pembelajaran IPS sedang berlangsung, hal tersebut menandakan bahwa siswa kurang antusias dalam belajar IPS dan siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran IPS. Untuk itu perlu adanya variasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa. proses perancangan atau mendesain komik digital sebagai media pembelajaran terlebih dahulu menentukan format komik dalam bentuk *soft file* pdf dengan tujuan memberikan kemudahan dalam penggunaan dan mengakses serta penyalurannya kepada siswa, kemudian menentukan materi pelajaran yang akan disampaikan melalui media komik digital yaitu materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia sekaligus merumuskan tujuan dari pembelajaran dalam KD 3.4 kurikulum K-13 sesuai dengan yang diterapkan di SMPN 33 Gresik, selanjutnya mengumpulkan materi dari beberapa sumber seperti buku paket IPS kelas VIII dan informasi dari internet yang berkaitan dan sesuai dengan materi tersebut, kemudian mengumpulkan bahan komik maksudnya amencari dan mengumpulkan elemen yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran komik digital dari *google* meliputi animasi tokoh, gambar *background*, dan gambar ilustrasi. Barulah setelah itu dilakukan desain awal untuk memperoleh gambaran awal yang selanjutnya dikembangkan lagi berdasarkan saran da komentar yang diperoleh dari para ahli.

Media pembelajaran komik digital sebelum diujicobakan terhadap siswa dievaluasi dan dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan praktisi pendidikan. Format komik digital terdiri dari beberapa bagian, sebagai berikut: 1) Bagian awal, terdiri 2 halaman yakni tampilan sampul dan keterangan isi media komik digital; 2) Bagian isi, terdiri 13 halaman yang berisikan alur cerita dengan materi pembelajaran dimasukkan dalam balon percakapan antar tokoh/karakter dalam cerita komik digital; 3) Bagian pendalaman materi, terdiri 5 halaman memaparkan materi pelajaran tambahan yang sesuai dengan buku pegangan siswa dengan *background* gambar ilustrasi materi; 4) Bagian latihan soal, terdiri 10 halaman menyajikan 20 soal pilihan ganda sebagai latihan untuk siswa setelah belajar materi. Beberapa tampilan media komik digital, antara lain:



Gambar 1. Sampul media komik digital

Sampul adalah bagian yang dilihat pertama kali oleh pengguna, dengan menampilkan beberapa gambar tokoh/karakter yang ada dalam cerita, kata ajakan untuk belajar dengan santai dan tetap fokus untuk belajar dengan warna *background fresh*, gambar tokoh/karakter menunjukkan ekspresi senang, tata letak yang seimbang menampilkan kecerahan dan nuansa yang menarik untuk pengguna.



Gambar 2. Bagian isi media komik digital

Bagian isi terdapat percakapan pengantar antar tokoh/karakter sebelum masuk pada paparan materi melalui percakapan. Percakapan pengantar untuk menarik minat siswa untuk membuat penasaran siswa agar terus belajar pelajaran dengan media komik, disajikan percakapan lucu untuk memberikan hiburan pada siswa, sajian gambar tokoh/karakter yang menyesuaikan isi percakapan dan gambar ilustrasi materi dengan keterangan singkat agar siswa dapat memiliki gambaran terkait materi yang dipelajari, tulisan yang jelas dengan sebagian *background* berwarna kalem dan sebagiannya lagi ditampilkan dengan warna yang cerah namun dengan kedua karakter warna *background* yang *fresh* agar memberikan warna yang homogen, agar peserta didik nyaman dalam membaca.

Validasi media pembelajaran komik digital oleh para ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran dari pengembangan media komik digital agar layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia untuk siswa kelas VIII SMP terhadap minat belajar siswa. Dengan aspek validasi materi yang meliputi beberapa aspek berikut: 1) Relevansi materi; 2) Pengorganisasian materi; 3) Bahasa. Kemudian untuk validasi media pembelajaran dengan beberapa aspek berikut: 1) Tampilan; 2) Isi; 3) Rekayasa. Selain itu para ahli juga memberikan saran dan komentar yang menjadi dasar untuk evaluasi dan dilakukan perbaikan sehingga meminimalisir unsur ketidak tepatan dalam media dan memperoleh media yang maksimal, sesuai dan layak digunakan. Hasil validasi media pembelajaran komik digital oleh para ahli disajikan seperti berikut:

Tabel 6. Rekap hasil validasi ahli

No	Ahli	Penilaian	Kualifikasi
1	Ahli Materi	80 %	Layak
2	Ahli Media Pembelajaran	88,23 %	Sangat Layak
Rata-rata		84,11 %	Sangat Layak

Berdasarkan paparan data tersebut materi pelajaran dalam media komik digital menunjukkan layak dan media pembelajaran menunjukkan sangat layak berdasarkan prosentase rata-rata prosentase dari validasi media komik digital sangat layak. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital dengan materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP.

Penilaian kepraktisan media pembelajaran komik digital dilakukan oleh 2 praktisi pendidikan yaitu, 2 guru mata pelajaran IPS di satuan pendidikan SMPN 33 Gresik, penilaian dilakukan setelah media

melalui validasi kelayakan dan media dinyatakan layak digunakan, dan sebelum diujicobakan kepada siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Dengan aspek penilaian kepraktisan media pembelajaran yang meliputi beberapa aspek berikut: 1) Keaktifan; 2) Kenyamanan; 3) Pemahaman. Kemudian praktisi pendidikan juga memberikan saran dan komentar yang dijadikan dasar untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan pada media sehingga memperoleh media pembelajaran yang layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP terhadap minat belajar siswa. Hasil penilaian oleh praktisi pendidikan disajikan seperti berikut:

Tabel 7. Hasil peilaian praktisi pedidikan

No	Aspek	Jumlah Item	Hasil			
			P I	P II	Rata-rata	%
1	Keaktifan	4	20	18	19	95%
2	Kenyamanan	5	22	23	22,5	90%
3	Pemahaman	3	15	14	14,5	96,66%
Total skor penilaian		12	57	56	56	93,33%

Berdasarkan paparan data tersebut penilaian media komik digital dari beberapa aspek penilaian memperoleh prosentase 93,33% hasil tersebut masuk pada kualifikasi sangat praktis berdasarkan skala likert penilaian yang digunakan. Maka bisa disimpulkan media pembelajaran komik digital dengan materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP.

Selanjutnya, hasil angket pernyataan minat belajar siswa usai melakukan pembelajaran IPS dengan media komik digital 2 kali pertemuan. Angket pernyataan minat belajar siswa diisi oleh siswa kelas VIII A SMPN 33 Gresik sebanyak 30 siswa dengan 23 pernyataan, Hasil pernyataan minat belajar oleh siswa, seperti berikut:

Tabel 8. Pernyataan minat belajar siswa

NO	PERNYATAAN	JUMLAH	
		SISWA	SKOR
1	Saya belajar tanpa disuruh orang lain dengan media komik digital.	30	84
2	Saya mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru dalam media komik digital dengan sungguh-sungguh.	30	102
3	Saya memiliki buku khusus untuk mata pelajaran IPS.	30	99
4	Saya akan bertanya apabila ada materi pembelajaran kurang saya pahami dalam media komik digital.	30	100
5	Jika saya menemukan soal yang sulit dipahami dalam media komik digital, maka saya akan bertanya pada guru.	30	101
6	Saya mencari soal latihan pelajaran IPS dibanyak buku.	30	87
7	Saya mengerjakan sendiri soal-soal latihan IPS yang ada dalam media komik digital.	30	96
8	Mata pelajaran IPS sangat menarik buat saya.	30	105
9	Saya membaca materi pelajaran IPS yang akan dipelajari esok pagi, semalam sebelumnya.	30	85
10	Saya senang mempelajari materi pelajaran IPS dengan media komik digital.	30	104
11	Saya memiliki dan mematuhi jadwal belajar yang telah saya buat.	30	92
12	Jika ada teman yang merasa kesulitan memahami pelajaran IPS, saya akan membantunya.	30	99
13	Saya menerapkan materi IPS yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	30	98
14	Saya tidak mencatat materi yang diajarkan guru melalui media komik digital.	30	51
15	Saya tidak pernah membawa buku pelajaran IPS ke sekolah.	30	41
16	Saya mengerjakan PR IPS di sekolah	30	55

17	Jika saya menemui soal IPS yang tidak bisa saya jawab, maka saya akan menyerah.	30	45
18	Saya putus asa jika dihadapkan dengan soal IPS.	30	59
19	Kunci keberhasilan dalam ulangan IPS adalah belajar dengan rajin dan mengandalkan teman.	30	67
20	Sudah cukup bagi saya jika nilai IPS saya hanya mencapai KKM.	30	67
21	Ketika saya salah menjawab soal IPS, saya akan berhenti mempelajarinya.	30	49
22	Saya belajar ketika kondisi saya baik saja.	30	64
23	Saya terpaksa mengikuti pelajaran IPS dengan media komik digital.	30	39
Total		30	1772

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{59,06}{92} \times 100 \% = 64,20 \%$$

Berdasarkan analisis hasil angket minat belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPS terhadap minat belajar siswa memperoleh hasil 64,20% yang masuk dalam kualifikasi Tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital menumbuhkan minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPS di kelas VIII A khususnya pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia.

Pengembangan dan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik digital dalam bentuk *file pdf* pada mata pelajaran IPS dengan kompetensi dasar 3.4 pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia, dengan hasil media yang valid, layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VIII A SMPN 33 Gresik yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa, pengembangan media pembelajaran komik digital dengan isi tampilan 32 halaman mulai halaman yang paling awal sampai dengan halaman yang paling akhir yang terbagi menjadi 4 bagian di dalamnya. Beberapa siswa berkomentar dari penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPS, tampilan gambar (animasi, background, dan ilustrasi) dalam komik digital dengan warna yang *fresh*, gambarnya bisa mengilustrasikan materi yang dipelajari membuat penasaran untuk terus membaca, materi dalam komik cukup singkat, memudahkan untuk memahami materi yang dipelajari dan membuat pembelajaran IPS berbeda ketika disampaikan secara langsung dengan menjelaskan materi.

Kelayakan media komik digital berdasarkan validasi ahli

Media pembelajaran komik digital telah selesai di rancang dan dikembangkan pada pembelajaran IPS dengan materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia dilakukan uji coba kelayakan media dengan meminta validasi media kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi media komik digital oleh ahli materi memperoleh skor 48 dari total skor maksimal 60 dengan prosentase 80% yang masuk pada kualifikasi “Layak” dan hasil validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor 75 dari skor maksimal 85 dengan prosentase 88,23% yang masuk pada kualifikasi “Sangat Layak” berdasarkan hasil validasi oleh ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital layak untuk digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPS karena memiliki kualitas yang sangat baik.

Kualitas materi dalam media pembelajaran komik digital berdasarkan hasil validasi memperoleh hasil yang baik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS validasi oleh ahli materi pada aspek kelayakan relevansi materi menunjukkan hasil yang sangat baik dengan prosesntase 85%, kesesuaian KI dan KD pada kejelasan perumusan tujuan pembelajaran kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan. Pada aspek kelayan pengorganisasian materi menunjukkan hasil yang baik memperoleh prosentase sebesar 72%, dalam media komik digital materi yang dipaparkan jelas, runtut, sistematis dan aktual serta teks dan contoh yang dipaparkan. Pada aspek bahasa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan prosentase 86,66%, pemaparan materi dalam media komik digital dengan penggunaan istilah yang tepat sesuai terhadap

tingkat berpikir siswa SMP/MTs dan alur materi dengan bahasa yang digunakan mempermudah siswa untuk memahami materi yang dipaparkan serta tidak sulit untuk dibaca.

Kualitas media pembelajaran komik digital berdasarkan hasil validasi memperoleh hasil yang sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pembelajaran aspek tampilan media menunjukkan hasil validasi yang sangat baik dengan prosentase 86,88%, judul media yang sesuai dengan posisi gambar dan penggunaan kata, tulisan serta tata bahasa memiliki keserasian sebagai media pembelajaran, tampilannya tidak membingungkan gambar, tulisan dan warna media dipaparkan dalam komik digital dengan baik. Pada aspek isi menunjukkan hasil yang sangat baik yang memperoleh prosentase 90%, dengan materi pelajaran dimasukkan pada bagian isi dari media komik didukung dengan gambar tokoh/karakter didalamnya media komik dapat menarik perhatian siswa menumbuhkan rasa keingintahuan yang dapat memperluas wawasan untuk siswa dan media komik juga memudahkan siswa untuk bisa belajar secara mandiri. Pada aspek rekayasa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan prosentase 90%, media komik digital layak dan efisien digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital dan media dapat bertahan lama serta mudah terjaga.

Kepraktisan media komik digital berdasarkan penilaian praktisi pendidikan

Ujicoba kepraktisan dilakukan dengan meminta penilaian media komik digital pada dua guru mata pelajaran IPS dari satuan pendidikan SMPN 33 Grsek dengan menyerahkan media komik digital kemudian dinilai oleh praktisi pendidikan melalui angket penilaian praktisi pendidikan, dengan hasil penilaian dari praktisi I memperoleh skor 57 dan praktisi II memperoleh skor 55 dari skor maksimal penilaian 60. Dari hasil penilaian oleh kedua praktisi pendidikan diperoleh rata-rata skor 56 yang kemudian diprosentasekan menjadi 93,33% berdasarkan skala likert yang digunakan masuk pada kualifikasi sangat praktis, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital praktis digunakan karena memiliki kualitas yang layak dan sesuai dengan kriteria-kriteria yang ada pada media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian media pembelajaran komik digital oleh praktisi pendidikan aspek keaktifan menunjukkan hasil yang sangat baik memperoleh prosentase sebesar 95%, media komik digital membuat aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media siswa lebih aktif, menyenangkan bagi siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada aspek kenyamanan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan nilai prosentase 90%, media komik digital yang gampang dioperasikan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi bentuk huruf pada media mudah untuk dibaca gambar dalam media sesuai dengan pembelajaran IPS dan uraian materinya jelas serta mudah dipahami. Pada aspek pemahaman menunjukkan hasil yang sangat baik dengan perolehan nilai prosentase 96,%, media komik digital memenuhi kriteria aktif dan aktif sebagai media pembelajaran siswa penjabaran materi yang akan dipelajari siswa ditampilkan secara jelas disertai dengan gambar karakter/tokoh akan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran dan memahaminya.

Pengembangan dan perbaikan media komik digital dilakukan sesuai dengan saran dan komentar dari ahli dan praktisi pendidikan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir unsur-unsur yang tidak tepat dalam media pembelajaran sehingga dari pengembangan ini diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan maksimal untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran siswa. Setelah perbaikan selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan ujicoba terhadap siswa kelas VIII A SMPN 33 Gresik yang berjumlah 30 siswa. Ujicoba dalam pembelajaran IPS dilakukan selama dua kali pertemuan di setiap pertemuannya dengan estimasi waktu pembelajaran 2 x 40 menit model pembelajaran yang digunakan adalah LOK-R yang disesuaikan dengan RPP untuk media pembelajaran komik digital, ujicoba terhadap siswa ini dimaksudkan untuk mengetahui pernyataan minat belajar siswa dari penggunaan media komik digital, apakah dapat menumbuhkan minat belajar

siswa. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa menggunakan angket minat belajar yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik digital.

Hasil yang diperoleh dari uji coba penggunaan media pembelajaran komik digital kepada 30 siswa terhadap minat belajar menunjukkan hasil total skor 1772 yang kemudian diperoleh rata-rata skor 59,06 dengan total skor maksimal sebesar 92 yang kemudian diprosentasekan menjadi 64,20% berdasarkan skala likert yang digunakan untuk melihat tingkat minat belajar siswa dalam penelitian ini perolehan nilai tersebut masuk pada kualifikasi Tinggi, untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang tinggi pada pembelajaran IPS khususnya pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana dan Ahmad Riva'i (2013) yang mengungkapkan bahwa komik bisa digunakan secara efektif oleh guru untuk merangsang minat belajar. Mengembangkan kosa kata dan pemahaman bacaan serta meningkatkan minat membaca terhadap siswa.

Dengan penggunaan media komik digital pada pembelajaran IPS berdasarkan pernyataan siswa dalam angket minat belajar, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan media komik digital memberikan dorongan terhadap siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dimana siswa tidak merasakan keterpaksaan dalam mengikuti proses belajar mengajar namun siswa menjadi bersungguh-sungguh, merasa senang, tertarik dengan materi pembelajaran dan menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas pada siswa kelas VIII untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS. Hasil pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahdiyah (2021) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas VII SMP dalam pembelajaran daring.

Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPS dilakukan oleh siswa secara individu (tidak belajar kelompok) siswa menggunakan media komik melalui *smartphone* masing-masing dan fokus terhadap proses belajarnya dengan media komik digital. Hasil penelitian ini didukung dengan teori belajar kognitif yang dijelaskan oleh (Suprijono, 2020) “belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar menurut teori kognitif adalah perseptual. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak. Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal”. Penyampaian materi pelajaran menggunakan media komik digital salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses pembelajaran dengan menumbuhkan minat belajar siswa agar siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran serta mengingat materi yang dipelajari. Tumbuhnya minat belajar pada siswa dari penggunaan media komik digital dalam pembelajaran tidak selalu terlihat adanya perubahan tingkah laku yang tampak namun siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran, media komik digital dapat digunakan oleh siswa dimana saja dan secara individu.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan dan penelitian media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPS terhadap minat belajar siswa SMP kelas VIII dengan model pengembangan ADDIE, berdasarkan hasil uji coba kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran, dari validasi ahli materi media komik digital dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dari validasi ahli media pembelajaran media komik digital dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Dari validasi kedua ahli maka media pembelajaran komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia karena memiliki materi yang

sesuai dengan pembelajaran dan kualitas media yang sangat baik. Media pembelajaran komik digital dari hasil ujicoba kepraktisan media oleh praktisi pendidikan dan siswa kelas VIII di SMPN 33 Gresik, berdasarkan penilaian praktisi pendidikan media pembelajaran komik dinyatakan sangat praktis karena memenuhi aspek keaktifan, kenyamanan dan pemahaman untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan pernyataan minat belajar siswa dari penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPS dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi terhadap siswa dimana siswa menjadi tertarik, aktif dan antusias dalam proses pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 542-554.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Marul, M. (2020). *Media Pembelajaran: Yayasan Kita Menulis*: Kota Medan
- Hartini, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran ips menggunakan poster grafis dengan materi potensi dan sebaran sumber daya alam indonesia untuk siswa smp kelas VII. *Social Studies*, 6(6), G94-707.
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik elektronik (e-comic) usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTs Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazani: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1-18.
- Maharani, E., Soedjiwo, N. A. F., & Rusmayani, R. (2021). Pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan aktivitas belajar PAI di SMP Negeri 10 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Faidatuna*, 2(2), 172-180.
- Mahdiyah, N. F. (2021). *Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Ma'arif Batu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Milala, H. F., & Agung, A. I. (2022) Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. (Universitas Negeri Surabaya).
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.(2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purnamasari, S., Heryawan, A., & Ardie, R. (2019) Pengembangan model media pembelajaran berbasis google slide pada mata pelajaran IPS di SMP. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intruction Research Journal*, 6(1).
- Putro, S. D. R. E., Adi, K. R., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS “MAPS” dengan Game Web Browser Based Learning untuk siswa SMP. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8 (1), 25, 42.
- Rosardi, Raras., Supandi. 2021. *Perencanaan Pembelajaran IPS Integratif*. CV insan Cendekia Mandiri: Solok.
- Segara, N. B., Yana, E., & Febianti, Y. N. (2018). Developing an oral presentation assessment to the teacher education program student. *International Educational Research*, 1(1), p43-p43.
- Sihombing, S. (2022). Pengaruh sarana prasarana sekolah terhadap minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ips terpadu kelas viii smp negeri 10 pematang siantar tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 2(6).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*: CV Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2020. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Tanjung, R. (2020). Meningkatkan hasil belajar ips melalui model pembelajaran scramble siswa kelas V SD pudun jae pada materi keaneka ragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. *In Forum PEDAGOGIK* (Vol. 8, No 1 PP. 132-148).
- Yusiana, U & Prasetya, S. (2022). Pengembangan media *e-comic* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23 - 33.