



PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA POWERPOINT DENGAN MODEL *INQUIRY* IPS KELAS IV

Sari Mei Saputri , Arini Estiastuti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Juli 2018

Disetujui

Agustus 2018

Dipublikasikan

September 2018

Keywords:

Comics, Multimedia,

PowerPoint, Inquiry, IPS

Abstrak


Media pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS di SDN Gisikdrono 02 kota Semarang belum optimal dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji desain, menguji kelayakan dan keefektifan media komik berbasis multimedia PowerPoint dengan model inquiry. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Tahapan dalam penelitian ini yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil uji kelayakan dari ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 94.64% dan ahli praktisi sebesar 92,8%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji paired sample t-test diperoleh -t hitung yaitu -12,696 lebih kecil dari -t tabel yaitu -2,063. Hasil pemakaian skala besar rata-rata pretest 62,82 dan posstest 84,48 dengan N-gain 0,583 termasuk kriteria sedang. Kesimpulan dari penelitian bahwa media pembelajaran komik berbasis multimedia PowerPoint dengan model inquiry layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi Kelas IV-D SDN Gisikdrono 02 Semarang.

Abstract

Learning Media is very helpful in the delivery of materials and students motivation in learning. The Implementation of social science Gisikdrono 02 Elementary School Semarang hasn't been optimal, and has not used instructional media. The purpose of this research was to examine the design, test the feasibility and effectiveness of Multimedia based Powerpoint Comics with Inquiry Model Of Social Science. This research is Research and Development (R & D). The Process of this research were Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The result of feasibility test from material expert is 92%, from media experts is 94.64% and from practitioners is 92.8%. The defference test result using paired sample t-test is -tcount is -12,696 less than -ttable which -2,063. The results of the large-scale use of pretest average of 62.82 pretest and 84.48 posttest with N-gain 0.583 belongs to moderate criteria. The conclusion of this research is that The Comics Based on Powerpoint Multimedia with Inquiry Model feasible and effective in use of social science learning process at 4th grade Gisikdrono 02 elementary school Semarang.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6366

 Alamat korespondensi:

Jl. Rejomulyo RT 04 RW 01, Wates, Ngaliyan, Semarang

Email: sarimeisaputri4332@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal sangat penting dalam rangka membangun sumber daya manusia yang berkualitas serta berkarakter dalam rangka mewujudkan generasi emas yang mampu bersaing ditingkat nasional maupun internasional. Peraturan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dengan tujuan untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan serta mengaktifkan siswa dan mengembangkan potensinya baik spiritual, sosial, kepribadian, kecerdasan, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pembelajaran IPS memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Guru sangat berperan dalam, merancang, melaksanakan, menilai proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai tentunya dengan mengembangkan media pembelajaran, model, strategi dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan melalui pengalaman yang nyata dalam kehidupan sosialnya.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Gisikdrono 02 melalui data observasi dan wawancara dengan guru diperoleh beberapa masalah, diantaranya yaitu kurangnya variasi media pembelajaran penunjang IPS, belum ada pengembangan media yang menarik dan interaktif sehingga

siswa belum terlibat secara aktif menggunakan produk teknologi sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran IPS.

Data perolehan hasil belajar IPS pada nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) semester 1, tahun ajaran 2017/2018 dengan rata-rata kelas yang rendah yaitu 65,8. Dari data PTS tersebut, diketahui masih banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70, dari 25 siswa kelas IV-D SDN Gisikdrono 02 Semarang, terdapat 17 siswa (68 %) yang nilainya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan hanya 8 Siswa (32%) mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rusman (2013:295) meningkatnya hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video.

Daryanto (2016:145) menjelaskan bahwa komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan pada pembacanya. Komik sangat disukai oleh anak usia Sekolah Dasar, hal tersebut merupakan sebuah potensi dalam mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Kelebihan penggunaan media komik dalam pembelajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa (Sudjana dan Rivai, 2013:68).

Rusman,dkk (2013:295-298) menyatakan *PowerPoint* sudah banyak digunakan oleh para pendidik karena mudah dalam penggunaannya dapat menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, video, animasi serta suara sehingga materi pembelajaran dapat dikemas secara interaktif. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Andriani dan Wahyudi (2016:3) media *PowerPoint* dirancang dan dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan.

Media pembelajaran akan berfungsi secara optimal jika diimbangi dengan metode dan model yang tepat. Shohimin (2014:85) menjelaskan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Novita Alfiyani pada tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD." Media dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket yang menunjukkan tingkat respon siswa yang tinggi serta telah memenuhi ketiga aspek kualitas media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif di sekolah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nursiwi Nugrahaeni tahun 2015 dengan judul "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar". Hasil penelitian

menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajarannya karena dipadu dengan metode mengajar yang variatif.

Penelitian yang dilakukan Rasiman dan Aghnita Siska Pramadyasari dengan judul "Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik elektronik efektif digunakan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa pada pelajaran matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Howell, J.B. and Saye, J.W. dengan judul *Intergrated Theory and Practice: Factors Shaping Elementary Teachers' Interpretation of an Inquiry Model for Teaching Social Studies*". Penelitian tersebut mengintegrasikan teori dan praktek model *inquiry* dalam pembelajaran IPS.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan desain media pembelajaran komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV yang layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Menurut jurnal Poerwanti (2017: 202) *R&D* dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, tahapan penelitian meliputi tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan.

Prosedur penelitian menggunakan model *ADDIE* tahapan dalam penelitian ini yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Variabel yang diukur dalam penelitian ini meliputi desain pengembangan komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry*, kelayakan media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* dan keefektifan media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* terhadap hasil belajar muatan IPS.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability*. Pada teknik ini peneliti menetapkan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil (dibawah 30 siswa) (Sugiyono, 2013:122). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-D SDN Gisikdrono 02 Semarang yang berjumlah 25 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes dan non tes. Tes berupa soal *pretest* dan *posttest*. Data hasil belajar diolah dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi. Analisis data awal/uji persyarata analisis, uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry*.

Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar. Teknik non tes pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa, angket kebutuhan siswa dan guru, angket penilaian ahli, angket tanggapan guru, angket tanggapan siswa, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry*, kelayakan oleh validator ahli, serta keefektifan komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* pada muatan IPS.

Desain Media Komik Berbasis Multimedia *PowerPoint* dengan Model *Inquiry*

Media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* berisi cerita yang divisualisasikan menjadi ilustrasi gambar yang diperankan oleh karakter yang membentuk alur cerita tentang kegiatan ekonomi. Komik tersebut dikemas di dalam aplikasi *PowerPoint* dalam bentuk menu-menu pembelajaran sehingga memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan media komik yang sesuai dengan jurnal penelitian yang dilakuka oleh Desi Ernawati dengan judul Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA Kelas IV bahwa komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang tepat karena adanya kecenderungan banyak siswa lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca mata pelajaran

karena terdapat banyak gambar yang merangsang siswa untuk membaca komik, siswa tidak akan mengalami kebosanan dan kesulitan dalam memahami materi melalui rangkaian gambar, siswa akan lebih mudah mengingat materi dalam ingatan jangka panjang. Yavuz Topkaya dan Ufuk Simsek dalam penelitiannya yang berjudul "The Effect of Educational Comics on the Academic Achievement and Attitude towards Earthquake" menunjukkan bahwa media komik pendidikan dapat meningkatkan imajinasi siswa melalui karakter kartun.

Teori yang mendasari desain pada media komik yaitu penelitian dari Nursiwi Nugraheni dengan judul Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, yang menyatakan bahwa komik dapat membantu siswa dalam mencari informasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajarannya. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media yang efektif. Sehingga peneliti memiliki inisiatif jika media komik berbasis multimedia *PowerPoint* diterapkan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *inquiry*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wawan Priyanto dengan judul Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis inkuiri terbimbing dapat membantu siswa dalam pemahaman dan menekankan pada pengembangan kemampuan siswa merumuskan masalah atas fenomena yang diamati, mengumpulkan data terkait, menganalisis masalah tersebut, sampai pada menyimpulkan

apa yang menjadi temuan sehingga meningkatkan fokus dan interaksi siswa terhadap media.

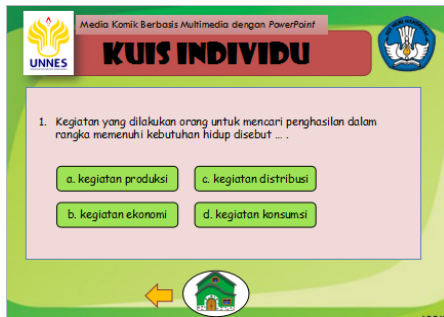
Komik dibuat dengan menggunakan alat, bahan serta ide yang kreatif dari penulis cerita. Pada penelitian ini komik tidak dibuat dengan cara tradisional, namun komik dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* yang memudahkan dalam pembuatan komik. Peralatan yang diperlukan yaitu komputer. Laptop yang terinstal aplikasi *Adobe Photoshop*, jaringan internet, kemudian gambar komik yang sudah jadi dikemas ke dalam aplikasi *PowerPoint* yang terdiri dari menu-menu pembelajaran. Hasil pengembangan disajikan sebagai berikut.



Gambar 1 Tampilan Menu Utama



Gambar 2 Tampilan Cerita Komik



Gambar 3 Tampilan Menu Kuis

Uji Validasi Media

Validasi merupakan proses penilaian kelayakan produk media yang dikembangkan sebelum media tersebut diuji cobakan, materi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Media yang telah dibuat di nilai dan diberi masukan sebagai saran perbaikan. Hal tersebut dilakukan bertujuan agar media benar-benar layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan Media

Validator	Presentasi	Kriteria
Ahli		
Materi	92%	Sangat Layak
Media	94,64%	Sangat Layak
Praktisi	92,8%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* menurut Purwanto (2013:104) termasuk pada kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan rentang $75% < \text{skor} \leq 100\%$.

Tanggapan Guru dan Siswa

Hasil rekapitulasi angket tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* pada muatan IPS seluruh pertanyaan mendapatkan respon positif.

Tabel 2 Rekapitulasi Data Hasil Angket Tanggapan Guru

Uji Coba	Presentase	Kriteria
Uji coba skala kecil	100%	Sangat Baik
Uji skala besar	100%	Sangat Baik
Presentase rata-rata	100%	Sangat Baik

Presentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kriteria tanggapan dan termasuk kriteria yang sangat layak. Selain itu rekapitulasi data hasil angket tanggapan siswa terhadap media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* pada muatan IPS dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Rekapitulasi Data Hasil Angket Tanggapan Siswa

Uji Coba	Presentase	Kriteria
Uji coba skala kecil	99%	Sangat Baik
Uji skala besar	97%	Sangat Baik
Presentase rata-rata	98%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel.3 menunjukkan bahwa hasil rata-rata dari tanggapan siswa uji skala kecil dan uji skala besar menunjukkan bahwa kriteria tanggapan sangat baik siswa memberikan respon positif dan tertarik dengan

media pembelajaran yang dikembangkan. Respon positif sesuai penelitian Ernawati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sangat cocok menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang tepat karena kecenderungan siswa lebih menyukai bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca mata pelajaran.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pada pelaksanaan uji kelompok kecil terlebih dahulu dengan mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu, kemudian pembelajaran menggunakan media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* pada muatan IPS dan penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan soal *posttest* yang sama dengan soal *pretest*. Siswa dan guru juga diberi angket tanggapan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai produk yang dikembangkan. Uji skala kecil digunakan untuk perbaikan produk, apabila masih terdapat perbaikan dan hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan maka dilakukan revisi.

Tabel 4 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba kelompok Kecil pada kelas IV-B

Hasil	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	88	100
Nilai terendah	40	83
Nilai rata-rata	63	83
Selisih	20	
Jumlah siswa yang tuntas	4	9
Presentase jumlah siswa yang tuntas	44%	100%

Pada saat uji coba kelompok kecil rata-rata hasil belajar *posttest* sudah mencapai ketuntasan yaitu 70. Media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* selanjutnya layak di gunakan pada uji coba kelompok besar tanpa revisi.

Uji Kelompok Besar

Pada uji skala besar dilaksanakan terlebih dahulu dengan mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu, kemudian pembelajaran menggunakan media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* pada muatan IPS dan penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan soal *posttest* yang sama dengan soal *pretest*. Siswa juga diberi angket tanggapan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru mengenai produk yang dikembangkan. Dalam kelas IV-D sebagai kelas uji coba kelompok besar.

Tabel 5 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Uji Kelompok Besar

Variabel	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Jumlah siswa	25	25
Rata-rata	62,72	84,48
Nilai terendah	40	64
Nilai tertinggi	88	100
Ketuntasan klasikal	32%	88%
Jumlah siswa tuntas	8	22

Berdasarkan uji keefektifan kelompok besar media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Takari Chandra. Hasil penelitian menunjukkan media komik sebagai media pembelajaran muatan IPS dapat

meningkatkan hasil belajar muatan IPS siswa.

Uji t-test

Nilai *pretest* dan *posttest* selanjutnya diuji kembali menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui terjadinya peningkatan signifikan atau tidak terhadap hasil belajar. Namun sebelum dilakukan uji-t data nilai *pretest* dan *posttest* harus terlebih dahulu diuji normalitas

Hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* bahwa $-t_{hitung}$ yaitu -12,696 dan $-t_{tabel}$ yaitu -2,063 yang menunjukkan bahwa $-t_{hitung}$ lebih kecil dari $-t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti media pembelajaran komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* efektif digunakan pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa.

Uji N-Gain

Analisis *N-gain* bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar antara *pretest* sebelum ada perlakuan atau menggunakan media pembelajaran dan *posttest* sesudah diberi perlakuan atau sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Analisis *N-Gain* Hasil Belajar Siswa Uji Kelompok Kecil dan Besar

Rata-Rata pretest	Rata-rata posttest	N-gain	Kriteria
63	83	0,542	Sedang
62,72	84,48	0,583	Sedang

Berdasarkan perolehan hasil uji *N-gain* tabel 4 dan 5 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan dengan kategori

sedang, hasil *posttest* lebih baik dari hasil *pretest*. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* telah melalui penilaian kelayakan dari ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 94,64%, dan ahli praktisi sebesar 92,8%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh $-t_{hitung}$ yaitu -12,696 lebih kecil dari $-t_{tabel}$ yaitu -2,063, Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,583 dengan kriteria sedang. Sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini yaitu media komik berbasis multimedia *PowerPoint* dengan model *inquiry* layak dan efektif digunakan pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas IV-D SDN Gisikdrono 02 Semarang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua, teman-teman, saudara serta almamater tercinta Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing utama Arini Estiastuti, S.Pd., M.Pd., Mitra Bestari I, Harmanto, S.Pd., M.Pd., dan Mitra Bestari II, Dra. Munisah, M.Pd. Serta dosen Penyunting Bahasa Inggris Tri Murtini, S.Pd. M.Pd. SDN Gisikdrono 02 Semarang yang telah memberikan saran, bimbingan, dan motivasi dalam membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyani, Novita. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Universitas Jember*. Vol 1(1):1-5.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ernawati, Desi. 2016. Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD. *Jurnal PGSD Universitas Surabaya*. Vol 4 No.2
- Howell, J.B. and Saye, J. (2017). Integrated Theory and Practice: Factors Shaping Elementary Teachers' Interpretation of an Inquiry Model for Teaching Social Studies. *The Journals of Social Studies Research*. Vol 2 (1)
- Marhaeni, Tri, dkk. 2014. The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Coimic. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*. Vol 6 (2) :262-270.
- Nugraha, Eka Arif, dkk. 2012. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*. Vol 2 (1): 64-67.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7 (2)
- Poerwanti H.P., dkk. 2017. "Pengembangan Modul Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi Berorientasi Hots". *Cakrawala Pendidikan*, (2): 201-209.
- Rasiman, M. dan Pramasdyahsari, A. (2014). Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *Jurnal Universitas PGRI Semarang*. Vol 2 (11) : 539-542.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT Rajarafindo Persada.
- Sohimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Sudjana, dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tjandra, Takari. 2015. Pengembangan Media Komik sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan pada Siswa Kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman. *Jurnal Universitas PGRI Yogyakarta*, Vol. 1 No. 3
- Topkaya, Yavuz and Şimşek, Ufuk. (2016). The Effect of Educational Comics on the Academic Achievement and Attitude towards Earthquake. *International Online Journal of Educational Sciences*, Vol 8 (3), 46-54.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Upton, Matt and Hall, C. Michael (2013). *Comic Book Guy in the Classroom: The Educational Power and Potential of*

Graphic Storytelling in Library Instruction, *Kansas Library Association College and University Libraries Section Proceeding*: Vol 3, No. 1

Wawan Priyanto. 2016. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2) 120-135