

## **ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS STEM UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEDIA SISWA SEKOLAH DASAR**

Mila Muhimmatul Alwiyyah<sup>1</sup>, Imaniar Purbasari<sup>2</sup>, Fitriyah Amaliyah<sup>3</sup>

PGSD Universitas Muria Kudus

[1milamuhimmatul@gmail.com](mailto:1milamuhimmatul@gmail.com), [2imaniar.purbasari@umk.ac.id](mailto:2imaniar.purbasari@umk.ac.id),

[3fitriyah.amaliyah@umk.ac.id](mailto:3fitriyah.amaliyah@umk.ac.id),

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of student media literacy due to the lack of appropriate learning media. This research was conducted to produce media needs that can make things easier for students so that they can increase students' media literacy in elementary schools. This research was conducted on class V students at SDN 2 Prawoto. This study used mix methods with The explanatory sequential design. Data analysis uses descriptive data analysis using data obtained based on interviews, observations and distribution of questionnaires. The results of the research show that the learning media available in schools is still less attractive and the majority of students need learning media that can be applied, especially to science and science material in order to increase students' media literacy. The results of this research were obtained from the results of a needs analysis that 94.6% of the majority of students needed media. So in future research we will develop media that suits students' difficulties.*

**Keywords:** *Digital comic, STEM, Media literacy*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi minimnya literasi media siswa disebabkan kurangnya media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan kebutuhan media yang dapat memudahkan siswa sehingga dapat meningkatkan literasi media siswa di Sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Prawoto. Penelitian ini menggunakan metode *mix method* (campuran) *The explanatory sequential*. Analisis data menggunakan analisis data deskriptif dengan menggunakan data yang sudah didapatkan berdasarkan wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah masih kurang menarik dan sebagian besar siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diterapkan khususnya pada materi IPAS supaya meningkatkan literasi media siswa. Hasil dari penelitian ini didapati dari hasil analisis kebutuhan bahwa 94,6 % sebagian besar siswa membutuhkan media. Maka pada penelitian selanjutnya akan dikembangkan media yang sesuai dengan kesulitan siswa.

**Kata Kunci:** komik digital, STEM, Literasi Media

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses yang disusun dalam pembelajaran. Pendidikan juga penting untuk kognitif siswa (Amaliyah & Santoso, 2022). Seiring berkembangnya zaman pendidikan harus terus berinovasi dan berkembang, oleh karena itu, sebagai pendidik kita perlu mempersiapkan peserta didik yang berkualitas, berdaya saing dan berkarakter (Shofia Maharani et al., 2023).

Perkembangan IPTEK di era Globalisasi memunculkan teknologi baru dapat membuat perubahan baru pada kehidupan manusia terutama dalam pendidikan. Saat ini dunia sedang dalam masa *industry revolution* 4.0 dan *Society* 5.0 yang dikenal dengan *smart society* Diperlukan pendekatan baru dalam pendidikan untuk mengatasi konflik masyarakat di era RI 4.0, yang disebabkan oleh etnis, budaya, suku, dan keragaman lainnya (Kaliionga et al., 2023)

Kehadiran teknologi baru dan komunikasi mutakhir telah menumbuhkan semangat masyarakat global agar setiap negara membekali masyarakat segala usia dengan pendidikan literasi media. Namun,

literasi media di Indonesia baru diajarkan di jenjang sekolah menengah (Wijaya et al., 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hasibuan, 2022) Sistem pendidikan harus memperkuat kompetensi yang dibutuhkan anak sekolah dasar di Abad 21 untuk merespon perkembangan teknologi menyebabkan perubahan besar di masyarakat. Setiap individu harus dibekali kemampuan menggunakan media sedari dini.

Menumbuhkan literasi Media dalam diri peserta didik diperlukannya suatu pembelajaran yang mampu menyongsong pada perkembangan pendidikan abad ke 21 tersebut. Salah satu pembelajaran yang mampu mengaitkan antara media, teknologi dan masyarakat berupa pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*).

Dalam pembelajaran STEM siswa dapat mengaitkan dan mengintegrasikan ilmu pengetahuan dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata (Meinarni, 2022). Pendidikan berbasis STEM menggabungkan beberapa ilmu pengetahuan dan keterampilan yang

memuat sains, teknik, rekayasa, teknologi maupun matematika.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Prawoto kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media pembelajaran, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Pembelajaran yang dilakukan cenderung membosankan dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktivitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi media.

Permasalahan ini sama dengan permasalahan (Handayani et al., 2021) mengenai pengembangan media komik digital berbasis STEM untuk meningkatkan literasi sains, pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa penggunaan media komik digital dengan Stem mampu meningkatkan literasi sains di Sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan (Ratnawati & Sriyanto, 2022) mengenai metode STEM sebagai inovasi pembelajaran abad 21 mengatakan bahwa Metode

STEAM yang digunakan pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh (Mu'minah, 2021) mengenai pendekatan stem di abad 21 yang menghasilkan bawah pendekatan Stem melatih kemampuan dan bakat siswa meghadapi masalah abad 21

Untuk mengatasi masalah tersebut, supaya siswa dapat memaksimalkan kemampuan dalam penggunaan media. maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat karena media yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan dan informasi (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran dapat berupa gambar, audio, video, perangkat lunak komputer, buku teks, serta berbagai alat dan teknologi lainnya (Marwah et al., 2024).

Sehubungan dengan apa yang telah dijelaskan di atas maka pada artikel ini akan membahas mengenai analisis kebutuhan media komik digital berbasis untuk meningkatkan literasi media anak Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *mixed method*. *Mixed methods* atau

penelitian metode campuran adalah suatu prosedur penelitian yang mengumpulkan, menganalisis, dan “mencampur” metode kuantitatif dan kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah memberika pemahaman yang lebih baik dari suatu permasalahan penelitian daripada dilakukan secara terpisah (Sugiyono, 2019).

Menurut (Crashwell, 2012) terdapat enam desain penelitian mixed method yaitu *the convergent parallel designs, the explanatory sequential design, the exploratory sequential design, the embedded design, the transformative design,* dan *the multithphase design. The explanatory sequential design* merupakan cara pengumpulan data yang diawali dengan pengumpulan data kuantitatif kemudian dianalisis secara kualitatif sehingga hasilnya adalah menjelaskan gambaran umum.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The exploratory sequential design*. Padatahap pertama peneliti mengumpulkan serta menganalisis data berupa kualitatif, kemudian pada tahap kedua mengumpulkan data kuantitatif yang didasarkan pada hasil dari tahap

pertama (Rifki Ayu Rosmita, 2018). Bobot utama pada strategi ini yaitu pada data kualitatif. Pada penelitian ini menggunakan angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada 30 siswa di SD Negeri 2 Prawoto .Penelitian ini menggunakan subjek guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Prawoto. Perolehan data didapatkan dari hasil wawancara guru, angket analisis siswa dan observasi.

Analisis data untuk mengukur analisis kebutuhan sisiwa menggunakan skala *Guttman* dengan jawaban “ya/tidak”. Hasil tersebut kemudian dihitung dengan rumus yang merujuk dari Munggaran (2012) berikut ini.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah jawaban keseluruhan

Hasil persentase angket analisis kebutuhan siswa dikategorikan sebagai berikut :

**Tabel 1 kategori angket analisis kebutuhan**

Presentase (%)	Kategori
----------------	----------

Presentase (%)	Kategori
0-1,9	Tidak memerlukan
2-25,9	Sebagian kecil memerlukan
26-49,9	Kurang dan setengah memerlukan
50	Setengahnya memerlukan
50,1-75,9	Lebih dari setengah memerlukan
76-99,9	Sebagian besar memerlukan
100	Seluruhnya memerlukan

Sumber : modifikasi Munggaran (2012)

Data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis. Data yang dianalisis digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dialami selama pembelajaran khususnya pada muatan IPAS kelas V sekolah dasar. Setelah dilakukan analisis kemudian dilakukan pendeskripsian data yang sudah didapatkan dengan memperhatikan tujuan penelitian.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan media komik digital berbasis STEM untuk meningkatkan literasi media. Berdasarkan wawancara yang dilakukan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang aktif. Terutama dalam pembelajaran IPAS dimana pada kurikulum merdeka pembahasan IPAS campur antara IPA dan IPS. Ditemukan beberapa permasalahan

saat proses pembelajaran di kelas V. Salah satunya yaitu walaupun siswa sangat aktif dalam pembelajaran tetapi siswa kurang memahami konsep dari suatu permasalahan terutama materi IPAS bab 6 tentang kondisi geografi di Indonesia. Siswa kesulitan untuk menemukan hasil akhir dari soal bab tersebut. Saat diberikan soal materi IPAS di materi sehari-hari dan soal tidak jarang siswa kurang memahami dari maksud soal apalagi pada materi tersebut banyak sekali pembahasan. sebab itu siswa kesulitan karena tidak dapat memvisualisasikan materi yang diajarkan.

Hasil wawancara juga menemukan bahwa guru belum optimal menggunakan media pembelajaran untuk materi ini. Biasanya hanya menggunakan buku pedoman atau gambar dari internet. Pembelajaran yang terjadi biasanya mengalir begitu saja sesuai dengan materi yang dipelajari di buku. Jadi jarang menggunakan model belajar yang ada karena juga waktu pembelajaran yang singkat setiap pertemuannya tetapi sebenarnya juga siswa belum terlalu paham.

Guru mengakui perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dikarenakan dengan media pembelajaran siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya. Namun dalam hal ini Pendidikan harus bertanggung jawab bersama antar guru dan orang tua, sebagaimana Undang-undang Nasional Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa aturan yang diberikan kepada terkait kewajiban orang tua terhadap pendidikan anaknya (Ni'mah et al., 2023). Orang tua di rumah berkewajiban mengontrol dan membantu penggunaan media siswa baik digital maupun media konkret.

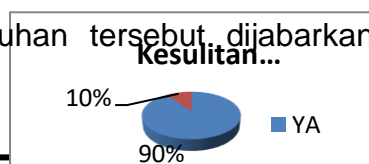
Dengan menggunakan media belajar juga siswa akan lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Karena media merupakan penghubung pengembangan pembelajaran dengan siswa (Aufa et al., 2020). Setelah dilakukan wawancara dengan guru, dilakukan penyebaran angket kebutuhan siswa.

Pada analisis kebutuhan dan masalah ini juga diperkuat dengan angket analisis kebutuhan siswa. Angket ini diisi oleh 30 siswa kelas V SDN 2 Prawoto. Hasil angket analisis kebutuhan disajikan pada tabel berikut ini.

No.	Indikator Pertanyaan	Persentase	Persentase Rata-rata	Kategori Analisis Kebutuhan	Hasil
1.	Kesulitan siswa pada materi IPAS	90%	94,5%	Sebagian besar memerlukan	
2.	Tidak adanya pendekatan atau model pembelajaran	91%			
3.	Kurangnya Literasi Media siswa	91%			
4.	Kebutuhan siswa pada media pembelajaran	100%			
5.	Media komik digital	100%			

Merujuk pada kategorisasi dari Munggaran (2012) apabila perolehan skor 76%–99,95% maka keputusan analisis kebutuhan masuk pada

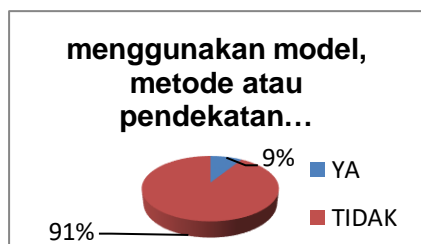
kategori sebagian besar memerlukan. Kemudian hasil dari analisis kebutuhan tersebut dijabarkan satu



persatu pada gambar – gambar berikut ini :

**Gambar 1.** Hasil analisis kebutuhan

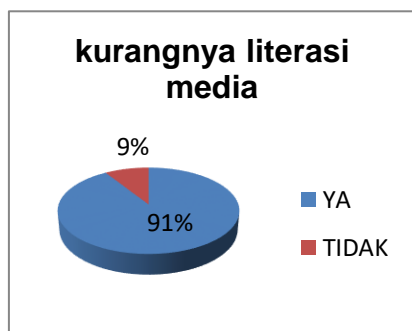
Pada indikator pertama mengenai kesulitan materi IPAS mendapatkan presentase sebesar 90% dimana siswa merasa kesulitan memahami muatan IPAS. Bentuk kesulitan belajar siswa meliputi sulit untuk memahami materi pelajaran. Keterbatasan sumber belajar, kurangnya minat terhadap pelajaran IPAS (Susilowati, 2022). Dalam kurikulum merdeka muatan IPAS terdiri dari materi IPA dan IPS hal ini yang membingungkan bagi siswa. sebagian besar menganggap muatan IPAS terlalu banyak materi dan mencampur adukkan materi sehingga siswa kesulitan dalam mendalami pembelajaran. Karena dalam pembelajaran fokus materi harus terbagi – bagi.



**Gambar 2.** Hasil analisis penggunaan metode/model pembelajaran

Berdasarkan gambar Indikator kedua didapatkan hasil bahwa guru belum menggunakan metode maupun model pembelajaran mengenai metode dan model yang digunakan guru masih bersifat konvensional masih menggunakan metode ceramah guru hanya menerangkan dan tidak ada timbal balik antar siswa dengan guru, padahal siswa sudah kesulitan pada materi IPAS. Beberapa pertanyaan di analisis kebutuhan seperti “apakah pembelajaran menggunakan model/metode/ pendekatan yang menarik perhatian anda untuk belajar?” hampir sebagian menjawab “tidak”, pertanyaan lain “apakah kamu akan senang jika diberikan model atau pendekatan yang sesuai?” siswa menjawab sebagian besar “ya” berarti dapat dipastikan bahwa dibutuhkan model, metode atau pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan pembelajarane yang dapat digunakan guru adalah model pendekatan STEM dimana mengkolaborasikan antara kemampuan sains, teknologi, rekayasa dan matematika pada siswa (Fauziyati & Sriyanto, 2023). Sehingga nantinya siswa dapat berfikir secara kritis. STEM juga

sesuai dengan perkembangan zaman dimana di masa sekarang kita tidak dapat dipisahkan dengan teknologi dan informasi.



**Gambar 3.** Bagan hasil analisis literasi media siswa

Berdasarkan gambar di atas pada indikator ketiga tentang literasi media siswa didapatkan presentase hasil dari analisis kebutuhan siswa sebesar 91% hal ini mendasari bahwa siswa sangat minim dengan literasi media. Siswa tidak mampu menggunakan media dengan maksimal baik media konkret dan digital. Banyak dari siswa yang tidak memiliki kemampuan dengan baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah (Tafonao, 2018). Siswa hanya menggunakan media buku dan video pembelajaran dari platform Youtube. Kurangnya literasi media ini harus diperhatikan karena media dapat membantu dalam pembelajaran.

Untuk indikator keempat mendapatkan hasil 100% indikator ini berkaitan dengan indikator ketiga, mengenai kebutuhan media siswa. Kurangnya literasi media didasari pada kebutuhan media di sekolah yang terbatas. Siswa jarang menggunakan media dan alat peraga karena tidak ada ketersediaan media di kelas. Media hanya gambar dan materi dari buku ataupun youtub, tidak ada media yang menarik perhatian siswa. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media dari guru ini membuat menghambat siswa dalam belajar (Nabila Mustafafi et al., 2023) . Siswa membutuhkan media yang tepat yang dapat memvisualisasikan materi dan gambar agar menarik dan siswa nantinya tidak akan bosan . Sehingga dengan media yang tepat ini dapat meningkatkan literasi media siswa dan pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik digital, dengan hasil analisis yang mendapatkan presentase 100% berarti siswa juga setuju. Media komik digital nantinya dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya dengan menggunakan



pendekatan STEM dan sesuai materi yang dikeluhkan siswa. Komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu biasanya (Ilham & Marlina, 2019). Media komik digital nantinya berisikan materi dan gambar visualisasi dari materi. Berperan dalam meningkatkan memori jangka panjang, Media komik memiliki sifat yang transparan dan mudah dipahami (Syahmi et al., 2022). Diharapkan komik digital nantinya dapat menjadi pilihan yang baik untuk meningkatkan literasi media siswa.

Maka dari hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas V SDN 2 Prawoto memerlukan media pembelajaran yang menarik minat literasi siswa sehingga dapat menunjang pembelajaran pada materi IPAS. Berdasarkan analisis kebutuhan ini pula media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu Media Komik digital dengan pendekatan STEM.

Berikut adalah hasil dari Media Komik digital berbasis STEM :



**Gambar 5.** Isi komik bagian pertama



**Gambar 6.** Isi komik bagian kedua

Di dalam komik digital berisikan materi IPAS bab 6 dengan 2 topik yang pertama mengenai kondisi geografis di Indonesia yang kedua mengenai keanekaragaman hayati di Indonesia.



**Gambar 4** Sampul komik

**D. Kesimpulan**

Analisis kebutuhan di SD Negeri 2 Prawoto adalah kurangnya

media yang dapat diintegrasikan dengan STEM untuk meningkatkan literasi media siswa. Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang tidak terpenuhi ini menyebabkan siswa kurang memahami konsep yang sebenarnya dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru dirasa kurang menarik dan praktis untuk diterapkan pada siswa oleh sebab itu siswa hanya ingin bermain saja namun tanpa ada pengalaman belajar yang bermakna. Hasil angket analisis kebutuhan yang dibagikan kepada siswa mendapatkan persentase sebanyak 95,48% dimana artinya sebagian besar siswa memerlukan media pembelajaran berdasarkan STEM. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan pada siswa dan guru kelas V SD negeri 2 Prawoto perlu dikembangkan media pembelajaran Komik Digital, dengan adanya media ini dapat membantu dan memfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amaliyah, F., & Santoso, D. A. (2022). Sytematic Literatur Review : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Problem Based Learning Berbantuan Modul. *Prosiding Seminar Nasional Seminar Nasional Dies Natalis UMK Ke-42*, 188–195.
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 86–92. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5060>
- Fauziyati, K. A., & Sriyanto, S. (2023). Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Labelled Diagram Berbasis STEM untuk Berpikir Kritis Siswa SD dalam Pembelajaran IPS. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 91–98. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Handayani, T., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Endang Widi Winarni Irwan Koto. *JP3D (Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 4(1), 22–29.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasibuan, S. (2022). Memikirkan Kembali Kurikulum Literasi Media di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 219. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v22i>

- 1.2043
- Ilham, M., & Marlina, M. (2019). Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 8(1), 204. <https://doi.org/10.24036/107327-0934>
- Kaliongga, A., Iriani, A., & Mawardi, M. (2023). Reintegrasi dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal Sintuwu Maroso: Upaya Menjawab Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 117–127. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i2.p117-127>
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160.
- Meinarni, W. (2022). Implementasi Model Pembelajaran STEM Dalam Pembelajaran Matematika di SD. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 4(2), 109–114. <https://doi.org/10.30599/jemari.v4i2.1725>
- Mu'minah, L. H. (2021). Studi Literatur: Pembelajaran Abad-21 Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 584–594.
- Munggaran, A. (2012). Pengaruh Penggunaan Software Natural terhadap Peningkatan Kemampuan Prononciation Siswa SMPN 1 Bandung. *Repository..Upi.Edu*.
- Nabila Mustafafi, Sri Utaminingsih, & Fitriyah Amaliyah. (2023). Analisis Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Unggulan Muslimat Nu Kudus. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 632–644. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1593>
- Ni'mah, U., Purbasari, I., & Setiawaty, R. (2023). Bentuk implementasi kolaborasi sekolah dan orang tua dalam menanamkan karakter profil pelajar pancasila. *Journal of Basic Education*, 4, 131–140. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/1102>
- Ratnawati, S., & Sriyanto, S. (2022). Metode STEAM sebagai Inovasi Pembelajaran IPS Di Era Abad 21. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 344–348. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.400>
- Rifki Ayu Rosmita. (2018). Exploratory Design Example. *Kajian Dan Penanaman Nilai Budaya Melalui Pembelajaran Tari Bedayou Tulang Bawang Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Siswa Sma*.
- Shofia Maharani, M., Shokib Rondli, W., Ermawati, D., & Karakter, N.-N. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam

*Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD 3 Robayan Kata kunci.*  
<http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>

Susilowati, A. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar. *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 31–43.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/view/47123>

Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.  
<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wijaya, A. S. D., Suhardi, S., & Mustadi, A. (2019). Aksesibilitas Kemampuan Literasi Media Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7787>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.)). ALFABETA.