



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Comic Strips Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Priska Nurlia Br Simanungkalit ^{✉1}, Nuraida ^{✉2}, Sri Yunita ^{✉3}

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel : Diterima Desember 2023 Revisi Januari 2024 Dipublikasikan Februari 2024</p> <p>Keywords : <i>Comic Strips Creator</i>, Media Pembelajaran, Pkn.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan menganalisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis <i>comic strips creator</i> yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan perangkat pembelajaran 4D dengan tahapan berupa <i>define, design, develop, dan disseminate</i>. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 055981 Beruam pada siswa kelas V yang berjumlah 30 dengan data yang dikumpulkan berasal dari lembar penilaian ahli materi, media dan bahasa serta hasil belajar. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan uji keefektifan dilakukan oleh siswa melalui <i>pretest</i> dan <i>postest</i>. Hasilnya memaparkan produk yang dikembangkan mendapatkan penilaian ahli materi sebesar 90% capaian sangat layak, ahli media sebesar 93% capaian sangat layak dan ahli bahasa sebesar 92% capaian sangat layak, dari hasil ketiga validator didapat reratanya adalah 91.7% capaian sangat layak. Hasil kepraktisan yang dilakukan oleh guru didapat nilai 92% capaian sangat praktis dan didapat rerata <i>pretest</i> 58 dan <i>postest</i> 84 serta ketika dilakukan uji gain didapat nilai 0.62 capaian sedang. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran berbasis <i>comic strips creator</i> memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang baik dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn siswa kelas V sekolah dasar.</p>
<p>How to Cite : Simanungkalit, P.N.Br., Nuraida, Yunita, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Comic Strips Creator</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 9(1), pp. 21-27. DOI: http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v9.n1.2024.pp21-27</p>	<p>ABSTRACT <i>Development of Comic Strips Creator-Based Learning Media to Improving Learning Outcomes in Civics Learning Grade V Elementary School Students.</i> This study aims to explain the feasibility, practicality and effectiveness of the comic strips creator-based learning media developed. This study is a research and development study of the 4D model whose stages are define, design, develop, and disseminate. This study was conducted at SD Negeri 055981 Beruam on class V students totalling 30 with data collected from material, media and language expert assessment sheets and learning outcomes. The feasibility test was conducted by material, media and language experts. Practicality test was conducted by teachers and effectiveness test was conducted by students through pretest and postest. The results explained that the developed product received a material expert assessment of 90% very worthy achievements, media experts of 93% very worthy achievements and language experts of 92% very worthy achievements, from the results of the three validators obtained the average was 91.7% very worthy achievements. The results of practicality carried out by the teacher obtained a value of 92% very practical achievement and obtained an average pretest of 58 and postest of 84 and when the gain test was carried out obtained a value of 0.62 medium achievement. So it is concluded that comic strips creator-based learning media can improve learning outcomes in Civics learning for grade V elementary school students.</p>

✉ Alamat korespondensi:

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

✉ E-mail:

priskanurliasimanungkalit@gmail.com¹ ; nuraida0703@gmail.com² ; sr.yunita@unimed.ac.id³

Copyright © 2024 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan sebagai pemegang peran krusial dalam pembangunan suatu negara, sehingga dikatakan pendidikan berupaya untuk membentuk karakternya selaras nilai

masyarakat (Mahendra, 2021). Selain itu, pendidikan berarti membimbing seorang anak menuju kedewasaan dan mempersiapkannya untuk hidup di masyarakat. Pembelajaran PKn merupakan topik yang perlu diperbarui sikap

dan kemampuan warga negara ditinjau dari keterampilan, pengetahuan dan karakternya yang bermaksud mengembangkan pemahaman dan kesadaran. Di setiap negara bagian, salah satu solusinya adalah melakukan perbaikan dari pemahaman yang dikaitkan dengan Pancasila yang tidak dapat terpisahkan dan keterlibatan siswa mempunyai peranan yang sangat krusial dalam memajukan prinsip Pancasila dalam kehidupan agar mampu memberikan hasil yang diharapkan melalui hasil belajar (Pratama, 2022).

Hasil belajar dikatakan sebagai hasil yang didapat siswa setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran dengan penilaian terhadap perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku yang ditandai dengan perkembangan keterampilan mereka (Kudadiri, 2023). Hasil belajar sendiri dibagi dalam tiga kelompok semacam afektif, kognitif, dan psikomotorik dan ketiga aspek itu memiliki keterikatan yang tidak dapat dipisahkan dari tiap bagiannya sehingga untuk mendapatkan hasil belajar yang baik diperlukan media pembelajaran yang bisa mendukung hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dikatakan sebagai alat yang berfungsi memberikan informasi dalam dunia pendidikan yang kemudian dilakukan dengan mengkomunikasikannya, sehingga apabila tanpa media komunikasi ini tidak akan berjalan dengan lancar (Mella, 2022) Media pembelajaran dikatakan sebagai media yang menyampaikan informasi dengan maksud untuk belajar. Media pembelajaran sebagai hal yang bisa ditularkan dan dibagikan informasi dari bermacam sumber yang rinci agar menciptakan lingkungan belajar yang membantu penerima menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Anggraini, 2023). Media pembelajaran sebagai alat atau proses belajar mengajar untuk keperluan proses komunikasi dalam pengajaran bagi guru serta siswa agar dapat berbuat lebih baik lagi yang semacam buku, kaset perekam, video, film, slide, foto, gambar, grafik, komik dan salah satu media yang dapat diterapkan ialah media pembelajaran berbasis *comic strips creator*.

Comic Strips Creator dikatakan sebagai bentuk seni yang berkembang di masyarakat dan menjadi salah satu media pembelajaran terlengkap dan efektif. Sebagai sebuah bentuk seni, *comic strips creator* bisa dicampur gambar dan tulisan yang dapat membentuk suatu rangkaian satu sama lain dan terhubung sehingga orang dapat menerima dan

menafsirkan informasi dengan mudah (Puniatmaja, 2021). Sebagai sebuah produk seni, *comic strips creator* juga berfungsi sebagai media informasi yang mempunyai kekuatan untuk beradaptasi unik, sehingga sering digunakan untuk tujuan yang berbeda. *Comic strips creator* merupakan alat komunikasi yang memberikan edukasi, baik untuk baik anak-anak maupun orang dewasa dengan memberikan pelajaran dan kesenangan tersendiri dan mempunyai banyak keunggulan ketika digunakan sebagai pembelajaran (Rachmadani, 2021). Hal yang baik dari *comic strips creator* adalah memiliki pertunjukan dan cerita serta kekuatan yang ditampilkan melalui visualnya yang membuat pembaca terlibat secara emosional ketika menggunakannya.

Selaras hasil amatan langsung yang dilakukan di SD Negeri 055981 Beruam pada kelas V, tampak bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn belum memberikan hasil yang baik dan belum mencapai ketercapaian KKTP yang telah ditentukan yaitu 75, dari 30 siswa sebanyak 20 siswa atau 67% memiliki nilai yang di bawah KKTP dengan rerata 70 dan sisanya sebanyak 10 siswa atau 33% memiliki nilai yang mencukupi KKTP yaitu 75. Sehingga selaras capaian itu, terdapat masalah dalam proses belajar dan ketika dilakukan wawancara langsung didapat informasi bahwa permasalahan tersebut disebabkan media pembelajaran yang digunakan guru dikelas masih sebatas media konvensional yang membuat siswa bosan dan tidak begitu semangat dalam belajar serta berakibat kepada hasil belajar mereka yang rendah. Sehingga diperlukan terobosan baru dalam mencari jalan keluarnya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *comic strips creator*. Selain itu, dengan adanya *comic strips creator* ini bisa membantu guru untuk lebih tanggap akan media pembelajaran terbaru dan perubahan yang terjadi (Siswono, 2023).

Hasil permasalahan tersebut didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Mahendrea (2022) mengenai pengembangan komik digital dalam pembelajaran PKn dengan hasil temuannya memberikan gambaran bahwa dengan adanya komik digital motivasi dan minat siswa meningkat sehingga dalam proses belajar nilai siswa juga menjadi meningkat. Sehingga berdasarkan permasalahan dan penelitian terdahulu dapat dikatakan pengembangan komik digital menjadi terobosan

baru dalam meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan. Dalam artian penelitian ini bermaksud membuat produk yang kemudian menguji keefektifan, kepraktisan, dan kelayakan yang dikembangkan untuk menghasilkan ke arah yang lebih efektif, efisien, dan layak serta praktis (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan tahapannya mendefinisikan, mendesain, mengembangkan dan menyebarkan yang disesuaikan pada kebutuhan. Penelitian dilakukan di SD Negeri 055981 Beruam pada kelas V dalam pembelajaran PKn dengan siswa kelas V sebanyak 30. Untuk menguji kelayakan dilakukan oleh ahli materi, media dan bahasa, kemudian untuk menguji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas serta untuk menguji keefektifan dilakukan dengan menerapkan *pretest* dan *posttest* yang kemudian hasilnya diuji dengan uji gain. Dengan data yang dikumpulkan dari angket penilaian ahli materi, media, bahasa, guru dan hasil belajar siswa yang kemudian data yang didapat dianalisis dengan uji gain yang berguna mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan. Adapun untuk menghitung kelayakan produk yang dikembangkan dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{x}{x_{max}} \times 100\%$$

(Daryanto, 2020)

Keterangan:

- P : persentase skor
- X : jumlah yang diperoleh
- X_{max} : skor maksimum

Setelah mengetahui persentase dari skor kelayakan produk, hasil tersebut dikonversikan demi mengetahui klasifikasi kelayakan dengan tabel berikut:

Tabel 1 Skala Persentase Kelayakan Media

Persentase	Klasifikasi
85% ≤ P ≤ 100 %	Sangat Layak
75 % ≤ P ≤ 84 %	Layak
65% ≤ P ≤ 74%	Kurang Layak
55% ≤ P ≤ 64 %	Tidak Layak
0% ≤ P ≤ 54 %	Sangat Tidak Layak

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk digunakan rumus berikut:

$$RTP = \frac{\sum_{j=1}^n A_j}{n_j}$$

Keterangan :

- RTP : Rerata total penilaian
- A_j : Skor penilaian tiap indikator
- N_j : Jumlah indikator

Kemudian, nilai tersebut dikonversikan untuk mengetahui klasifikasi kepraktisan dengan tabel berikut:

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi Kepraktisan
85 ≤ RTP ≤ 100	Sangat Praktis
75 ≤ RTP ≤ 84	Praktis
65 ≤ RTP ≤ 74	Cukup
55 ≤ RTP ≤ 64	Cukup Praktis
0 ≤ RTP ≤ 54	Tidak Praktis

Untuk mengetahui keefektifan produk tampak dari peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah menggunakan produk. Adapun untuk menghitung keefektifannya digunakanlah rumus berikut:

$$g = \frac{posttest - pretes}{100 - pretes}$$

Setelah mengetahui nilai gain, selanjutnya dikonversikan dengan klasifikasi gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 3 Klasifikasi Gain Ternormalisasi

Koefisien ternormalisasi	Klasifikasi
G < 0,3	Rendah
0,3 ≤ g < 0,7	Sedang
g ≥ 0,7	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *comic strips creator* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn siswa kelas V sekolah dasar dengan model pengembangan 4D yang tahapannya pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

Penyajian data uji coba menjelaskan hasil kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari produk media pembelajaran berbasis *comic strips creator* yang mana hasilnya meliputi penilaian ahli materi, media, dan bahasa serta guru dan hasil belajar siswa, dengan tahapannya adalah sebagai berikut:

Pendefenisian

Ditahapan ini dilakukan penetapan dan pendefenisian syarat dari pengembangan, semacam kebutuhan dasar dari pengembangan media pembelajaran berbasis comic strips creator. Demikian tu, diperlukan beberapa analisis yang berbeda agar mengetahui permasalahan dasarnya yaitu analisis kebutuhan, lingkungan atau sarana dan pembelajaran. Untuk menganalisis kebutuhan siswa digunakan instrumen demi mengetahui kebutuhan mendasar dari siswa. Pada tahapan ini, dilakukan di kelas V SD Negeri 055981 Beruam yang berguna mendapatkan gambaran dari gaya belajar, tingkat kognitif dan permasalahan apa saja yang dihadapi guru. Selaras hasil observasi diketahui rerata siswa kelas V pada pembelajaran PKn masih rendah. Kemudian, wawancara yang dilakukan dengan guru juga memberikan gambaran mengenai rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PKn disebabkan siswa belum fokus saat belajar, sehingga nilainya belum maksimal atau rendah daripada nilai pelajaran lain. Selaras hasil kuesioner juga diketahui bahwa siswa mengatakan bahwa pelajaran PKn masih sulit saat belajar menggunakan media konvensional dan mereka membutuhkan media lain.

Perancangan

Perancangan media pembelajaran berbasis comic strips creator memiliki kerangka yang harus dirancang semacam pembuatan konsep desain, media, dan naskah. Dengan target pengguna adalah siswa yang berumur 11 tahun ke atas serta media pembelajaran berbasis comic strips creator ini bermaksud untuk memajukan pendidikan. Konsep media yang dihasilkan berupa perangkat lunak dengan membagikan bentuk digital atau link pembelajaran kepada pengguna agar bisa menggunakan komik digital dimana dan kapan saja.

Pengembangan

Pada tahapan ini memiliki beberapa proses penting antara lain proses pembuatan, implementasi dan penilaian serta evaluasi. Pada proses produksi media pembelajaran berbasis *comic strips creator* ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Pada tahapan produksi sendiri memiliki tahapan seperti mengumpulkan bahan yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran berbasis *comic*

strips creator dan lanjut pembuatan kerangka media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran berbasis *comic strips creator* selesai, dilanjutkan dengan implementasi produk yang bermaksud mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Dengan melakukan uji coba produk pada ahli materi, media, dan bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Setelah itu diujikan ke guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan diujikan ke siswa untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

Selanjutnya, media pembelajaran yang dikembangkan di uji coba lapangan pada siswa kelas V SD Negeri 055981 Beruam. Sebelum media pembelajaran berbasis *comic strips creator* diimplementasikan ke siswa, dilakukan tes yang berguna mengetahui nilai awal siswa atau mengukur kognitif siswa terhadap materi membangun jati diri dalam kebhinekaan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif. Tes yang diterapkan berupa *pretest* dan *postest* dengan soal yang telah melalui seleksi dari uji validitas, kesukaran, dan normalitas dengan jumlah tes sebanyak 20.

Kemudian, di tahap akhir penilaian berguna menilai kelayakan produk yang telah dibuat dengan uji ahli materi, media dan bahasa. Uji kelayakan produk bermaksud memaparkan tingkat kelayakan produk, kemudian pada kepraktisan akan dinilai oleh guru serta uji keefektifan bermaksud menilai tingkat keefektifan produk. Hasil analisis data dari pengembangan media pembelajaran berbasis *comic strips creator* yang dilakukan akan dijabarkan dalam beberapa tahapan yaitu analisis kelayakan, kepraktisan dan keefektifan akan dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Kelayakan Produk

No	Ahli	Persentase	Klasifikasi
1	Materi	90%	Sangat Layak
2	Media	93%	Sangat Layak
3	Bahasa	92%	Sangat Layak
	Rerata	91.7%	Sangat Layak

Dari tabel 4 di atas mengenai hasil kelayakan produk diketahui didapat nilai ahli materi sebesar 90% klasifikasi "Sangat Layak". Kemudian ahli media didapat nilai sebesar 93% klasifikasi "Sangat Layak" dan terakhir ahli bahasa didapat nilai sebesar 92% dengan klasifikasi "Sangat Layak". Sehingga didapat rerata penilaian ketiga ahli kelayakan adalah

91.7% dengan klasifikasi “Sangat Layak” dan dikonklusikan media pembelajaran berbasis *comic strips creator* sangat layak digunakan disaat belajar. Hasil penilaian kelayakan ahli tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmadani (2021) mengenai pengembangan elektronik komik yang hasilnya menjabarkan bahwa elektronik komik yang dikembangkan dinilai oleh ahli pada bidangnya mendapatkan kriteria sangat layak untuk diujikan di kelas saat belajar sehingga hasil belajar yang didapat siswa sesuai dengan KKTP yang telah ditentukan .

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2019) mengenai kelayakan materi dan media dalam pengembangan bahan ajar *mobile* dengan hasil temuannya berupa bahan ajar *mobile* yang dikembangkan memiliki kelayakan yang baik dalam proses belajar, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil penilaian tersebut akan diilustrasikan pada gambar berikut:



Gambar 1 Penilaian Kelayakan Produk

Selanjutnya penilaian guru sebagai ahli praktisi untuk mengetahui kepraktisan produk akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Kepraktisan Produk

No	Ahli	Penilaian	Klasifikasi
1	Guru	92	Sangat Praktis

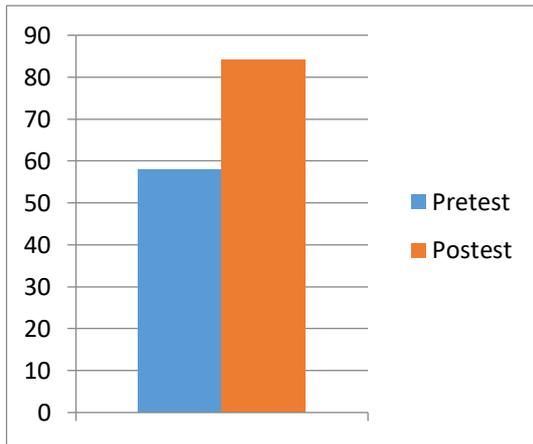
Dari tabel 5 di atas mengenai hasil kepraktisan produk diketahui bahwa guru sebagai praktisi memberikan penilaian sebesar 92 dengan klasifikasi “Sangat Praktis”. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran berbasis *comic strips creator* sangat praktis digunakan disaat belajar. Kemudian untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *comic strips creator* yang dikembangkan dilakukan dari tes pilihan ganda. Soal tes pilihan ganda yang dipakai bermaksud mendapatkan hasil belajar siswa ketika diterapkannya media pembelajaran berbasis *comic strips creator*. Selain itu,

bermaksud untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *comic strips creator* yang dilakukan dengan uji gain. Adapun hasil dari *pretest* dan *posttest* siswa akan dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Responden	<i>Pretest</i> Kelas	<i>Posttest</i> Kelas
	V	V
R01	55	80
R02	50	85
R03	65	85
R04	55	80
R05	50	80
R06	60	90
R07	50	60
R08	60	90
R09	60	90
R10	60	85
R11	65	90
R12	55	85
R13	60	85
R14	55	85
R15	60	85
R16	55	60
R17	45	80
R18	50	85
R19	60	90
R20	60	85
R21	65	85
R22	65	85
R23	40	60
R24	65	85
R25	55	85
R26	60	90
R27	70	100
R28	65	90
R29	60	85
R30	60	85
Total	1735	2505
Rata-rata	58	84
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai terendah	40	60
Modus	60	85
Median	60	85

Untuk memperjelas hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan diilustrasikan pada gambar berikut:

Gambar 2 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Setelah mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* siswa, selanjutnya dilakukan uji gain dan hasilnya adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretes}}{100 - \text{pretes}}$$

$$g = \frac{84 - 58}{100 - 58}$$

$$g = \frac{26}{42}$$

$$g = 0,62$$

Selaras hasil perhitungan dengan uji gain didapat nilainya sebesar 0,62 dengan klasifikasi “Sedang” sehingga dikonklusikan media pembelajaran berbasis *comic strips creator* memiliki tingkat keefektifan yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa V SD Negeri 055981 Beruam pada pembelajaran PKN.

Sejalan dengan hasil keefektifan tersebut penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2023) mengenai pengembangan komik digital berbasis karakter gotong royong mendapatkan hasil keefektifan yang tinggi dan berarti komik digital yang dikembangkan mampu secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar, minat dan movitasi siswa saat belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2023) mengenai pengembangan media *mobile learning* pelajar nusantara dalam pembelajaran PPKn yang menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran PPKn yang hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang baik dalam meningkatkan motivasi, minat, semangat serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di SMA. Sehingga sejalan dengan hasil penelitian dan penelitian yang terdahulu, penelitian ini memiliki kontribusi dalam mendukung proses

pembelajaran berbasis digital atau teknologi sebagai kebaruaran dalam dunia pendidikan dan mendukung program merdeka belajar sebagai perwujudan kurikulum merdeka.

SIMPULAN

Selaras hasil kajian serta pembahasan yang telah dipaparkan didapat hasil penilaian ahli materi sebesar 90% klasifikasi “Sangat Layak”. Ahli media sebesar 93% klasifikasi “Sangat Layak” dan ahli bahasa sebesar 92% klasifikasi “Sangat Layak”. Sehingga didapat rerata penilaian ketiga ahli adalah 91.7% dengan klasifikasi “Sangat Layak” dan dikonklusikan media pembelajaran interaktif berbasis *comic strips creator* sangat layak digunakan disaat belajar. Kemudian, guru sebagai ahli praktisi memberikan nilai sebesar 92 klasifikasi “Sangat Praktis”. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran interaktif berbasis *comic strips creator* sangat praktis digunakan disaat belajar. Dan hasil rerata *pretest* yang didapat sebesar 58 dan *posttest* 84, sehingga ketika dilakukan uji gain didapat nilai sebesar 0.62 dengan tingkat keefektifan sedang, sehingga dikonklusikan media pembelajaran interaktif berbasis *comic strips creator* memiliki tingkat keefektifan sedang dalam meningkatkan hasil belajar siswa V SD Negeri 055981 Beruam pada pembelajaran PKN.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., Rohana, R., & Ayu, I. R. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 610-619.
- Anggraini, E. Y., Santoso, M., & PUTRI RARASATI, I. D. A. (2023). Pengembangan Media Mobile Learning Pelajar Nusantara Untuk Pembelajaran PPKn SMA/SMK/MA Kelas X. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 1-10.
- Daryanto. (2020). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140-3147.

- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-279.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis problem based learning materi keragaman budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127-136.
- Pratama, I. P. A., Tegeh, I. M., & Sukma, G. A. P. (2022). Animapoin (Animasi Powerpoint): Media Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2).
- Puniatmaja, I. G. P. B., & Renda, N. T. (2021). Modul Pembelajaran PPKn Bermuatan Nilai Karakter Toleransi pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 409-419.
- Rachmadani, R., Sutarno, S., & Umayaroh, S. (2021). pengembangan media e-comic berbasis budaya lokal kota malang dalam pembelajaran keunikan daerah tempat tinggalku untuk muatan ppkn kelas 4 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 676-681.
- Saputro, YD, & Wahyu, TA (2019). Kelayakan Aspek Materi dan Media dalam Pengembangan Bahan Ajar Mobile Learning pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan di IKIP Budi Utomo. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 4 (3), 35-46.
- Siswono, T. Y. E., & Ramdhani, S. (2023). Pengembangan Big Komik Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Karakter Gotong Royong Materi Sifat Sifat Cahaya Bagi Siswa Kelas 4. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 18-33.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta