



DEVELOPING COMIC LEARNING MEDIA ON CIVICS SUBJECT AT GRADE IV SDN CIBOMO

Siti Masfufah¹, Damanhuri², Ikman Nur Rahman³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia
¹masfufah298@gmail.com, ²damanhuri@untirta.ac.id, ³ikman_rahman@untirta.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS IV SDN CIBOMO

ARTICLE HISTORY

Submitted:
20 November 2020
20th November 2020

Accepted:
17 Juni 2021
17th June 2021

Published:
25 Agustus 2021
25th August 2021

ABSTRACT

Abstract: This research aimed to develop a comic as a learning media for grade IV students of elementary school. This research was conducted at SDN Cibomo in the academic year of 2020-2021. The type of this research was Research and Development (R&D). The product of this research was a learning media containing the materials about understanding the relationship of symbols with the meaning of moral principles of Pancasila on Civics subject at grade IV of elementary school. The media was a comic printed with the size of A5. Expert validation was used to see the product validity. The validation was carried out by the media experts, material experts, and education experts. The subjects of this research were all grade IV students of SDN Cibomo Serang which were 20 students. Based on the data, the average validation score of the comic media was 94.1% with very feasible category. Then, the average score of students' response was 94.4% with very feasible. Furthermore, the score from the educators' responses was 94% which was included in very feasible category. In conclusion, the comic learning media on Civics subject about understanding the relationship of symbols with the meaning of the moral principles of Pancasila was feasible and it could be applied as the teaching materials at grade IV of elementary school.

Keywords: developing learning media, symbols of pancasila, civics subject

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik untuk siswa sekolah dasar kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cibomo Kota Serang tahun ajaran 2020-2021. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang memuat materi memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila pada mata pelajaran PPKn Sekolah Dasar kelas IV. Media pembelajaran ini merupakan media komik yang dicetak dengan berukuran A5. Menguji kelayakan dalam media ini, dilakukan uji coba validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan dengan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Cibomo Kota Serang dengan subjek penelitian 20 siswa. Dari data yang diperoleh, media komik ini mendapatkan rata-rata skor validasi ahli sebesar 94.1% sehingga mendapat kategori "sangat layak", dan mendapat rata-rata skor sebesar 94.4% dari respon peserta didik dan masuk dalam kriteria "sangat layak", selanjutnya memperoleh nilai sebesar 94% dari respon pendidik yang mendapatkan kriteria "sangat layak". Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran PPKn materi memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila ini layak dan dapat dipergunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : pengembangan media, simbol sila-sila pancasila, PPKn

CITATION

Masfufah, S., Damanhuri, D., & Rahman, I. N. (2021). Developing Comic Learning Media on Civics Subject at Grade IV SDN Cibomo. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (4), 777-784. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8103>



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara. Dalam pembelajaran di sekolah, pembelajaran PPKn dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mengaitkan pembelajaran PPKn dengan kehidupan nyata dapat membentuk perilaku sesuai dengan nilai-nilai yang diharapkan.

Menurut Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2016 saat ini Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada sekolah dasar dikembangkan dalam bentuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Berdasarkan kurikulum 2013 yang telah diperbarui dengan Permendikbud 37 Tahun 2018. Pada jenjang sekolah dasar, PPKn diajarkan kepada peserta didik yang berusia 7-12 tahun. Menurut Piaget (Desmita, 2009: 104) karakteristik anak usia sekolah dasar masuk berada pada tahap operasional konkret, di mana aktivitas mental yang difokuskan pada obyek dan peristiwa yang nyata.

Dilihat dari karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, maka dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn pendidik dapat merencanakan kegiatan yang mengandung unsur keterlibatan peserta didik secara langsung. Unsur keterlibatan secara langsung tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai arti penting.

Meskipun bukan satu-satunya faktor penentu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting bagi keberhasilan proses dan hasil pembelajaran di mana pemakaian atau pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keingintahuan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat menurut Daryanto (2015:5), diantaranya: memperjelas pesan agar tidak

terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, proses pembelajaran mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang menarik dan praktis untuk dibawa kemana saja supaya peserta didik pun dapat belajar di mana saja seperti pengembangan media komik cerita anak. Media komik cerita anak ini akan menjadi salah satu sumber belajar peserta didik yang praktis dan menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik minat dalam membaca dan mempelajarinya. Haryono (2013:125) berpendapat bahwa komik merupakan sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik merupakan cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.

Buku komik cerita anak memungkinkan peserta didik menguasai dan mencapai tujuan pembelajarannya. Komik atau cerita bergambar berisikan seputar materi PPKn tentang memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila. Komik ini berbentuk booklet sehingga memudahkan peserta didik untuk membawanya kemana-mana.

Permasalahan yang terjadi mengapa peserta didik membutuhkan media komik untuk belajar karena sebelumnya pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik belum pernah menggunakan komik. Fenomena tersebut dapat menjadi salah satu faktor penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Sekolah

Dasar Negeri Cibomo sangat jarang sekali menggunakan media pembelajaran, maka dari itu peneliti memiliki solusi yaitu diperlukan suatu cara agar peserta didik memahami materi secara mandiri dan mudah di sekolah maupun di rumah.

Peneliti memilih mata pelajaran PPKn memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila, karena peneliti ingin mencoba merampingkan materi pembelajaran tersebut dan bisa dijadikan materi yang menyenangkan dan meningkatkan antusias peserta didik untuk membaca, sekaligus materi ini akan mudah diingat karena berbentuk sebuah komik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti, SDN Cibomo menggunakan kurikulum 2013, dan bahan ajar yang digunakan hanya buku paket dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Peserta didik membutuhkan media pembelajaran karena memang sebelumnya pendidik hanya sesekali menggunakan media dan belum pernah menggunakan media komik. Peneliti mencoba membuat media komik karena materi yang ada pada buku paket terlalu memuat banyak teks yang memungkinkan peserta didik jenuh. Sebenarnya fasilitas sekolah memadai untuk pembuatan komik, tetapi karena keterbatasan waktu pendidik tersebut sehingga pendidik belum pernah membuat dan menggunakan komik dalam pembelajaran. Komik diakui sebagai media yang menarik dan bermanfaat bagi para peserta didik karena segi bentuk yang kecil dan unik, isi yang berwarna-warni, bergambar, dan materi mudah dipelajari oleh peserta didik, membuat komik dibutuhkan untuk pembelajaran.

Berdasarkan alasan dari latar belakang tersebut, maka peneliti mengembangkan media

melalui penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN Cibomo”.

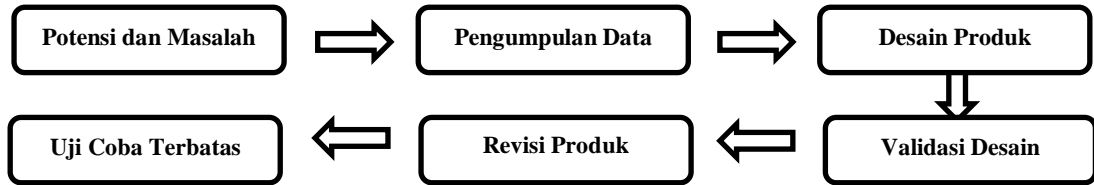
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Borg and Gall (Sugiyono, 2017:28) menyatakan bahwa Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (*research and development*). Borg and Gall dalam Sugiyono (2017:35-36) mengemukakan 10 (sepuluh) langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

- a. Potensi dan masalah
- b. Pengumpulan data
- c. Desain produk
- d. Validasi desain
- e. Revisi desain
- f. Uji coba produk
- g. Revisi produk
- h. Uji coba pemakaian
- i. Revisi produk
- j. Produksi masal

Berdasarkan perincian langkah tersebut, penelitian ini hanya mampu memenuhi hingga langkah ke tujuh. Selain tidak adanya penunjang untuk memenuhi langkah berikutnya, keterbatasan waktu pun turut menjadi kendala yang tidak bisa ditampik lagi. Adapun desain penelitian dan pengembangan dapat disajikan dalam berikut ini:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan (Sugiyono 2015: 409)

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Angket tersebut berupa pertanyaan awal untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan proses pembelajaran di SD tersebut. Menurut Sugiyono (2017:216) angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik selanjutnya yaitu melalui dokumentasi. Dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti

telah melakukan kegiatan penelitian di SD tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Ahmad Syawaludin dkk (2019) Teknis analisis deskriptif kuantitatif merupakan cara mengolah data kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi ahli serta uji lapangan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket selanjutnya dirubah menjadi data kualitatif dengan skala 5 (*skala likert*) untuk mengetahui kualitas produk dengan penjabaran berikut:

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Kriteria	Interpretasi
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat tidak Layak	1

(Sugiyono, 2015: 135)

Hasil penilaian yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Uji Kelayakan

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81 % ≤ NP ≤ 100%	Sangat layak
61 % ≤ NP ≤ 80%	Layak
41 % ≤ NP ≤ 60%	Cukup layak
21 % ≤ NP ≤ 40%	Kurang layak
0 % ≤ NP ≤ 20%	Sangat tidak layak

Sumber: Purwanto (2014:89)

Analisis kelayakan oleh penilaian uji Ahli dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai presentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

100% : Bilangan tetap

Adapun kriteria untuk dapat mencapai keberhasilannya yaitu, rata-rata penilaian dari validasi ahli desain, materi dan pendidikan minimal mendapat kategori “Layak ($61\% \leq NP \leq 80\%$)” dan rata-rata penilaian respon peserta didik terhadap media komik ini minimal mendapatkan kategori “Layak”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media komik yang dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan menurut Borg dan Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Pemilihan prosedur pengembangan ini telah ditetapkan, yaitu melakukan analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.

Berdasarkan kuesioner yang telah di isi oleh pendidik SDN Cibomo yaitu Ibu Asiroh, bahwa sekolah menggunakan Kurikulum 2013. Selanjutnya data yang dikumpulkan berupa studi literature dari data analisis kurikulum, analisis materi, serta

analisis kegiatan belajar mengajar, adapun materi yang dipilih untuk dijadikan komik pada Tema 4 Sub Tema 1, materi yang dipilih yaitu “Mengetahui Hubungan Simbol dengan Makna Sila-sila Pancasila”.

Media komik ini dibuat untuk mempermudah peserta didik memahami materi selama proses pembelajaran PPKn pada materi Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila pada kelas IV SD.

Pada pembuatan komik ini menggunakan aplikasi *Photoshop* dengan penjabaran media sebagai berikut:

1. Bentuk : Media Pembelajaran Cetak
2. Material Kertas : Kertas A5
3. Ukuran Kertas : 10 cm x 15cm
4. Ketebalan : 22 Halaman
5. Jenis Font : Ebrima
6. Materi : Memahami makna Hubungan Simbol dengan Sila-Sila Pancasila

Produk yang telah dikembangkan harus melewati tahapan validasi (uji ahli) terlebih dahulu sebelum diuji coba ke lapangan. Validasi dilakukan oleh ahli media, pendidikan, dan ahli materi yang berkompeten. Tabel di bawah ini merupakan hasil dari angket uji ahli dalam penelitian.

Tabel 3. Data Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Media
1.	Kelayakan Aspek Kebahasaan	28
2.	Penilaian Aspek Penyajian	15
3.	Kelayakan Tampilan Menyeluruh	39
Jumlah Skor		82
Jumlah Soal Pernyataan		17
Skor Maksimal Ideal		85 (5x17)
Rerata Skor		4.823
Persentase Nilai %		96.5%

Tabel 4. Data Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Materi
1.	Aspek Kelayakan Isi	37
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	29
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	38
Jumlah Skor		104
Jumlah Soal Pernyataan		22
Skor Maksimal Ideal		110 (5x22)
Rerata Skor		4.727
Persentase Nilai %		94.5%

Tabel 5. Data Penilaian Validasi Ahli Pendidikan

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Pendidikan
1.	Kelayakan Aspek Isi/Materi	12
2.	Penilaian Aspek Fisik/Tampilan	10
3.	Kelayakan Aspek Kebahasaan	10
Jumlah Skor		32
Jumlah Soal Pernyataan		7
Skor Maksimal Ideal		35(5x7)
Rerata Skor		4.571
Persentase Nilai %		91.4%

Tabel 6. Data Hasil Respon Pengguna (Peserta Didik dan Pendidik)

No.	Responden	Aspek				Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		K	M	B	Ma			
1	Nilai Akhir PD	94.6%	97.6%	91%	92.5%	94.4%	94.6%	Sangat Layak
2	Responden P	95	92	93.3	95	94	94%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan tingkat hasil penilaian berdasarkan rata-rata persentase dari penilaian uji validasi dari setiap ahli (Ahli media, materi dan pendidikan). Hasil tabel diatas, menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi didapatkan dari hasil validasi ahli media, dengan ketercapaian persentase skor sebesar 96.5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media komik ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. Di mana, hasil penilaian dari ahli media ini sudah masuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan temuan yang peneliti temukan pada saat uji coba produk, bahwa peserta didik terlihat antusias membaca komik dan

perhatiannya menjadi berpusat pada komik, karena pada saat peneliti memberikan media komik dengan perintah membaca, peserta didik menjadi mudah memahami isi materi PPKn yang mereka anggap kurang memahami dan mengingat simbol dan maknanya dapat diringkas dan mudah dipahami. Didukung oleh teori dari Susilana dan Riyana (2008:9-10) media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat permainan saja. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.

Selanjutnya diikuti dengan perolehan skor persentase dari ahli materi dengan perolehan skor sebesar 94.5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media



komik ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. Di mana, hasil penilaian dari ahli materi ini sudah masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini juga sesuai dengan temuan yang peneliti temukan pada saat uji coba produk, bahwa peserta didik mampu memahami materi dengan menggunakan media komik. Diperkuat dengan teori dari Daryanto (2015:6) bahan pelajaran akan lebih jelas dan lebih mudah dipahami oleh para peserta didik serta dapat menguasai tujuan pengajaran lebih baik apabila menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran.

Diikuti kembali dengan perolehan dari ahli pendidikan dengan perolehan skor sebesar 91.4%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media komik ini telah memenuhi salah satu kriteria dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu penilaian dari para ahli. Dimana, hasil penilaian dari ahli pendidikan ini sudah masuk kedalam kategori “Sangat Layak”. Temuan yang peneliti temukan pada saat setelah melakukan uji coba produk, peserta didik memberikan komentar bahwa media komik ini membuat peserta didik menjadi mudah untuk menghafal materi oleh peserta didik tersebut, peserta didik juga mengungkapkan bahwa dengan media komik peserta didik menjadi antusias karena materi yang disajikan berupa gambar dan percakapan.

Jika dilihat dari tabel rata-rata skor di atas, maka dapat dikatakan bahwa media komik ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 94.1% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Kemudian untuk angket respon peserta didik, mendapatkan hasil rata-rata skor persentase sebesar 94.4% dengan kriteria “sangat layak” dari respon peserta didik, dari skor persentase yang didapat, dapat diketahui bahwa media komik ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan

sebelumnya, sehingga mendapat kriteria “sangat layak”. Kriteria yang sangat layak dapat dilihat dari repons yang telah diberikan pada peserta didik serta peserta didik mudah memahami materi yang terdapat pada media komik tersebut. Serta perolehan skor persentase untuk angket respon pendidik sebesar 94% dan mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Pendidik menambahkan terdapat beberapa kekurangan dalam media komik tersebut, seperti materi yang dimuat kurang mendorong peserta didik untuk mengajak berdiskusi antar teman, akan tetapi secara keseluruhan pendidik menyatakan sangat setuju pada angket kuesioner yang telah diberikan

Dari skor persentase yang didapat, dapat diketahui bahwa Media Komik ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga mendapat kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan pembahasan di atas, hal tersebut menunjukkan bahwa media komik ini “**layak digunakan di lapangan**”, berdasarkan dari hasil penilaian para ahli dan hasil respon penggunaannya telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah peneliti tetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh, tentunya dapat mempengaruhi efektivitas dari media komik yang telah dibuat.

Dengan adanya hasil pengembangan media komik pada Materi memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi simbol dari tiap sila-sila Pancasila, makna sila-sila Pancasila, dan mengetahui hubungan sila-sila Pancasila di kelas IV semester I. Selain itu juga diharapkan media komik ini dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan dapat menambah referensi media pembelajaran pada pelajaran PPKn serta memberikan sumbangsih yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan kondisi pembelajaran di sekolah.



SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media komik dengan materi memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media komik layak digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar berdasarkan validasi ahli, respon peserta didik dan pendidik. Jika dihitung pencapaian hasil penilaian validasi ahli, maka dapat dikatakan bahwa Media komik ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 94,1% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Hal ini menggambarkan bahwa media komik ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Begitupun dengan persentase rata-rata skor mendapatkan persentase 94,4% dengan kriteria “sangat layak” dari respon peserta didik dan 94% dengan kriteria “sangat layak” dari respon pendidik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Komik, maka disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan Media komik ini pada materi atau mata pelajaran lainnya, perlu dibuat berupa e-book agar dapat meminimalisir anggaran/biaya. Saran selanjutnya untuk pihak sekolah agar menjadi inovasi bahan ajar untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan kondisi pembelajaran. Bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana cara melakukan langkah praktis dalam mengembangkan Media Komik pada mata

pelajaran PPKn SD kelas IV pada sub memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila dengan harapan pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, SMA*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyoni. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., dan Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syawaluddin, A., Andi M., & Ina F.J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3 (3): 297. DOI: <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i3.10236>