

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PADA MATA
PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG
DALAM PANCASILA KELAS V SDN TAROKAN 3**

SKRIPSI

Disusun Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

ADI RIZA

NPM : 2014060245

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh :

ADI RIZA

NPM : 2014060245

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PADA MATA
PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG
DALAM PANCASILA KELAS V SDN TAROKAN 3**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia/Sidang Skripsi Prodi PGSD

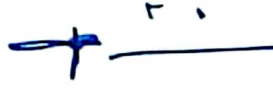
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 17 JULI 2024

Pembimbing I


Sutrisno Sahari S.Pd.,M.Pd.
NIDN: 0713037304

Pembimbing II


Nur Salim, S.Pd,M.H
NIDN: 0005016901

Skripsi oleh:

ADI RIZA

NPM: 2014060245

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PADA MATA
PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG
DALAM PANCASILA KELAS V SDN TAROKAN 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

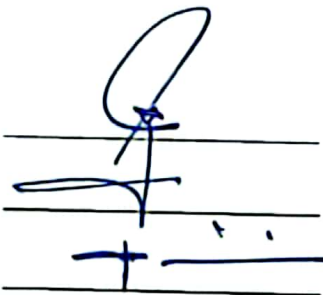
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 19 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari S.Pd.,M.Pd
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M.Pd
3. Penguji II : Nur Salim, .M.H



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 002486901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : ADI RIZA

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tepat/ Tanggal Lahir : Kediri/ 4 Januari 2002

NPM : 2014060245

Fakultas/ Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Tesis/Skripsi/Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali, yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 17 JULI 2024

Yang Menyatakan



ADI RIZA

NPM.2014060245

MOTTO

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Buqarah:286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Pertama untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik saat ini.
2. Kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan doa'a untukku dalam menyelesaikan skripsi.
3. Untuk bapak ibu dosen pembimbing saya yang senantiasa membimbing dengan sabar, memberikan ilmu, serta memberikan kritik dan saran yang membangun mahasiswa agar lebih maju.
4. Kepada teman yang secepat dengan saya yang telah kebersamai dan memberi semangat juga berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik, tenaga, pikiran materi maupun moril kepada saya dan senantiasa sabar menghadapi saya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk sahabat – sahabatku yang tidak menghilang ketika aku dalam kesulitan dan terima kasih atas dukungan, semangat, serta selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.

Abstrak

Adi Riza Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Pancasila Kelas V SDN Tarokan 3, Skripsi, PGSD, PGSD UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Pengembangan, E-komik Pancasila Sebagai Dasar Negara, PPKn, dan Hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru kelas sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila . Hal ini yang membuat minat belajar siswa menjadi rendah.

Metode penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian ADDIE yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan yang ada. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian pengembangan yaitu menggunakan suatu model pengembangan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran e-komik. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk e-komik, dalam materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila ada beberapa tokoh dengan memperhatikan isi serta perannya menggunakan gambar – gambar berkarakter dan berekpresi di dalamnya serta memiliki makna cerita dalam komik. Penggunaan media e-komik, dapat membuat siswa tertarik dan memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media sekaligus materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan dapat di simpulkan. Dari validasi materi tersebut mendapat nilai 90% masuk dalam kategori sangat valid, dari validasi media mendapat nilai 85% masuk dalam kategori sangat valid dengan keterangan “ sangat efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan”. Perhitungan presentase respon siswa diperoleh hasil 97,25%. Hasil uji respon Guru diperoleh dari hasil 90%. Berdasarkan perhitungan penggunaa media melalui soal *postest* diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 86,25%. Berdasarkan hasil tersebut dapat di simpulkan media pembelajaran e-komik yang di kembangkan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif sehingga layak di gunakan dalam pembelajaran pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SDN Tarokan 3.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr, Agus Widodo, M.Pd., selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukminin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Sutrisno Sahari S, Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan saran dan kritik sampai terselesaikan Skripsi ini.
5. Bapak Nur Salim S. Pd., M. H selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu dan pemikiran selama bimbingan.
6. Teman – teman dan juga sahabat yang selalu memberikan semangat.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kami menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Kediri, 17 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

ADI RIZA

NPM : 2014060245

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III.....	25
METODE PENGEMBANGAN.....	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan.....	30
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	31

D. Uji Coba Produk.....	31
E. Validasi Model/Produk.....	33
F. Instrumen Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV	47
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Studi Pendahuluan	47
B. Pengujian Uji Terbatas	52
C. Deskripsi Uji Coba Terbatas	60
D. Deskripsi Uji Coba Luas	65
E. Pembahasan hasil penelitian	69
1. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Media E-Komik	69
2. Spesifikasi media e-komik	70
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan E-Komik	71
4. Faktor Pendukung & Penghambat Implementasi Media E-Komik	72
BAB V.....	74
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	74
A. Simpulan	74
B. Implikasi.....	75
C. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengumpulan data Angket Respon Guru	35
Tabel 3. 2 Angket Respon Siswa.....	36
Tabel 3. 3 Instrument Penilaian Validasi Media.....	37
Tabel 3. 4 Instrument Penilaian Validasi Materi	38
Tabel 3. 5 Analisis data lembar validasi ahli.....	40
Tabel 3. 6 Kategori Kevalidan	41
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Angket Guru.....	42
Tabel 3. 8 Kriteria Respon Guru Terhadap Media	43
Tabel 3. 9 Presentase Respon Siswa	44
Tabel 3. 10 Kualifikasi penilaian tingkat kepraktisan produk pengembangan	45
Tabel 4. 1 Hasil ulangan harian PPkn kelas V.....	48
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Validasi Media.....	53
Tabel 4. 3 Komentar Saran Ahli Media.....	54
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Validasi Materi	55
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Ahli Materi	57
Tabel 4. 6 tabel desain akhir Tabel.....	58
Tabel 4. 7 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Komik	61
Tabel 4. 8 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Media Komik.....	62
Tabel 4. 9 Hasil Skor Respon Siswa	63
Tabel 4. 10 Rekapitulasi hasil uji respon guru	64
Tabel 4. 11 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media E-komik	66
Tabel 4. 12 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Media Komik.....	67
Tabel 4. 13 Hasil Skor Respon Siswa	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Layout.....	13
Gambar 2. 2 Proses Line Art.....	22
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Berpikir	24
Gambar 3. 1 Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 3. 2 Sketsa Tokoh	28
Gambar 3. 3 Pewarnaan Tokoh Komik	28
Gambar 3. 4 Penempatan Posisi Pada Tiap Tokoh.....	29
Gambar 4. 1 penempatan layout.....	51
Gambar 4. 2 Sketsa tokoh	51
Gambar 4. 3 Penempatan para tokoh	51
Gambar 4. 4 Pewarnaan para tokoh	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar judul pengajuan skripsi.....	82
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi	85
Lampiran 3 Hasil Uji Plagiasi	87
Lampiran 4 surat permohonan ijin penelitian	88
Lampiran 5 surat keterangan penelitian	89
Lampiran 6 Lembar Validasi media	90
Lampiran 7 Lembar validasi materi	94
Lampiran 8 lembar perangkat pembelajaran.....	98
Lampiran 9 lembar hasil pretest siswa	119
Lampiran 10 lembar hasil posttest siswa	124
Lampiran 11 angket respon siswa	127
Lampiran 12 angket respon guru.....	128
Lampiran 13 surat ijin penelitian	132
Lampiran 14 surat pemanfaatan produk.....	133
Lampiran 15 lembar bebas plagiasi.....	135
Lampiran 16 lembar revisi 3 penguji	136
Lampiran 17 dokumentasi penelitian	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila adalah ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai siswa Sekolah Dasar. Kewarganegaraan diberikan untuk membekali siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan yang mendasari siswa sekolah dasar kota kediri. Pemahaman ini mencakup sejumlah keterampilan, seperti kemampuan untuk mengenali, menghargai, dan memahami perspektif dan praktik budaya yang berbeda, serta kemampuan untuk memahami hak dan tanggung jawab warga negara.

Kompetensi kewarganegaraan penting untuk dikembangkan pada anak-anak. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Peningkatan kompetensi kewarganegaraan pada anak-anak dapat membantu mereka menjadi individu yang lebih berpengetahuan dan lebih berempati terhadap orang lain, serta dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.

Dengan memahami nilai-nilai dan perspektif budaya yang berbeda, siswa dapat menjadi lebih terbuka dan toleran terhadap perbedaan, menghargai keragaman budaya, dan membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi

dengan orang-orang dari berbagai latar belakang. Sementara itu, dengan memahami hak dan tanggung jawab warga negara, siswa dapat memahami peran mereka dalam masyarakat dan menjadi warga negara yang aktif, bertanggung jawab, dan berkontribusi dalam pembangunan masyarakat yang lebih baik.

Kompetensi kewarganegaraan pada anak sangat penting untuk membentuk karakter yang baik dan mengembangkan sikap positif terhadap masyarakat dan negara. Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak yang belum memiliki kompetensi kewarganegaraan yang memadai. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran kewarganegaraan pada anak.

Oleh karena itu, pengembangan media e-komik nilai-nilai Pancasila sebagai media pembelajaran kewarganegaraan menjadi sangat penting dilakukan. Media ini dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran kewarganegaraan pada anak dengan lebih efektif.

Pada era kemajuan teknologi, media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perencanaan strategi pembelajaran. Memiliki dan memilih secara selektif media dan strategi pembelajaran menjadi inovasi terhadap perkembangan dan keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2011) menjelaskan bahwa media diartikan sebagai garis besar antara manusia, materi, peristiwa yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai dengan tujuan.

Pendidikan dalam pendahuluan permendiknas nomor 22 tahun 2006 menyatakan:

“Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia pada tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab”.

Dalam pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi, yaitu guru, peserta didik, dan materi pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai objek serta subjek dalam pembelajaran. Proses interaksi yang baik antara guru dan siswa dapat dilakukan dari berbagai aktivitas belajar dengan efektif.

Perbedaan konsentrasi peserta didik dalam memahami informasi dan pesan yang terkandung dalam materi bergantung dari bagaimana guru berkomunikasi, namun dengan kehadiran inovasi media dalam penerapan pembelajaran dapat membangkitkan semangat, keinginan juga minat belajar sehingga diharapkan peserta didik dengan mudah menginterpretasikan informasi yang disajikan selama proses pembelajaran dan mampu memahami bentuk-bentuk media yang menarik perhatian seperti penggunaan media atau alat peraga untuk peserta didik yang visual, metode diskusi, praktik, eksperimen, demonstrasi, dan latihan. Yudhi Munadi (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat secara sistematis mengirim pesan ke

penerima untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan oleh peneliti di SDN Tarokan 3 menunjukkan bahwa, situasi dan kondisi dalam pembelajaran kurang kondusif, sehingga minat baca dan motivasi peserta didik dalam hal mempelajari cerita rakyat sangat kurang, dapat dilihat dari tingkat kejenuhan dalam mengikuti mata pelajaran PPKn meliputi penggunaan media yang tidak inovatif digunakan guru pada materi materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila. Kedua adalah belum ada penerapan media komik digital dalam proses pembelajaran materi materi nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan observasi awal di SDN Tarokan 3 tersebut, kemampuan pemahaman materi materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sangatlah kurang, hal ini berdampak pada ketidak capaiannya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam menindak lanjuti hasil pengamatan atau observasi awal, adanya keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dengan materi materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran komik di dukung oleh DePorter, B., Reardon, M. & Singer-Nourie S. (2007) bahwa media komik penting dalam membangkitkan minat belajar, karena penyampaian komik memberikan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar. Secara khusus konsumen utama komik merupakan anak-anak dari sekolah dasar

hingga sekolah menengah atas, dan masih banyak kalangan mahasiswa perguruan tinggi masih menggemari komik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin mengetahui kelayakan media komik digital. Penulis memilih komik digital dalam penelitian ini karena komik dapat digunakan dalam menyampaikan informasi dan pesan materi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yang akan diterapkan ke dalam media e-komik digital mata pelajaran PPKn, diharapkan dapat lebih mudah dipahami oleh semua kalangan karena peserta didik di SDN Tarokan 3 seolah-olah dihadapkan pada konteks yang sebenarnya. Untuk memecahkan masalah pembelajaran dan dapat membangkitkan ketertarikan dalam membaca dan menulis, dilihat dari kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Pengetahuan siswa dalam materi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila pada siswa sekolah dasar masih rendah.
2. Pengetahuan siswa dalam materi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila pada siswa sekolah dasar belum dikembangkan secara efektif.
3. Kendala terkait dengan fasilitas Pendidikan khususnya untuk kegiatan pembelajaran literasi budaya dan kewarganegaraan masih terbatas dan kurang memadai.
4. Sekolah belum memiliki role model dalam pengembangan mata pelajaran PPKn yang baik dari sisi personal maupun institusional.

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran E-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas V SDN Tarokan 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran E-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas V SDN Tarokan 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran E-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas V SDN Tarokan 3?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang terdapat diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran e-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila meningkatkan kompetensi membaca dan daya imajinasi kelas V SDN Tarokan 3.
2. Mengetahui kepraktisan media e-komik nilai-nilai pancasila media kegiatan literasi kelas V SDN Tarokan 3.
3. Mengetahui seberapa keefektifan media komik cerita anak sebagai media kegiatan literasi kelas V SDN Tarokan 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ali, Ibrahim Gufran, dkk. 2017. *Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional*. Tim GLN Kemendikbud
- Anzalina, G. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Flip Book pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian SMKN 2 Cilaku Cianjur*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Ashar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persad
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013),
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Darsono, D., Yohanie, D.D., & Jannah, N.R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Aplikasi pada Pembelajaran Matematika Siswa SMK PGRI 4 Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Febridani (2009). *Proposal Pengembangan Yovanka Lumbantobing*.
- Faizah, D.U., dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fatimah, S. Kurniawan, A.M. (2023). *Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Bimbingan Konseling Siswa MI*. *Jurnal Al Nidzom*, 2(6), 1-8.

- Fitria, A. D. (2017). *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenreng Rappang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Bahas*, 20(03).
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77-81.
- Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Hengkang Bara Saputro, Soeharto, Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, *Jurnal Edukasia Vol.3 No.1* , 2015
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2013, hlm. 7-8.
- Indaryati, Jailani, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, Yogyakarta: *Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1* , 2015.
- Iriantara, Yosol. 2009. *Literasi Media : Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung 113 Simbiosa Rekatama Media.
- Khairina, A.(2018). *Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi pada Siswa-Siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)*. Universitas Lampung.
- Livie dan Lentz (2017). Tekonologi dan komunikasi sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif.
- McLaren, P., & Jandrić, P. (2017). From liberation to salvation: Revolutionary critical pedagogy meets liberation theology. *Policy Futures in Education*, 15(5), 620-652.
- Muhammad Irham, et. all., *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 19.

- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group
- Nettles, M. T., Scatton, L. H., Steinberg, J. H., & Tyler, L. L. (2011). Performance and passing rate differences of African American and white prospective teachers on Praxis™ examinations: a joint project of the National Education Association (NEA) and Educational Testing Service (ETS). *ETS Research Report Series*, 2011(1), i-82.
- No, U. U. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nugraheni, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1)
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Romdhoni, Ali. (2013) *Al-Qur'an dan Literasi*. Gombong: Linus.
- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Rusman, 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Edisi Kedua. Jakarta : PT Raja Grafinda Persada
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta : Radja Grafindo Persada.
- Sa'diah, N.K, Yuwinanto, P.H. (2023). Hubungan Perilaku Membaca *Reading for Pleasure* dan Tingkat Empati di Kalangan Pembaca Komik Fiksi Digital Line Webtoon. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 14(1), pp 18-38.
- Solekah (2017) pengembangan bahan ajar berbasis addie *Penelitian Research and development (R&D)* dengan penerapan model ADDIE
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (28th ed). ALFABETA, CV Jl. Gegerkalong Hilir No.84 Bandung.
- Trisiana, A., & Wartoyo,W. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Pkn Progresif*, 11(1).
- Wahid, A. H., & Chusnul Muali, D. (2018). Media dan Motivasi Belajar; Kritik Eksplanasi Konstruktif dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. *An-Nuha Vol*, 5(1), 1-21.
- Zunaidah, N.F., & Amin, M., (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.