

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SAKU NILAI-NILAI
PANCASILA BERBASIS CERITA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS V SD NEGERI PA-
GOJENGAN 03 KABUPATEN BREBES**

¹Sri Fazar Kania Ningsih, ²Aqib Ardiansyah

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban

Email: ardi_atsauroh@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui proses pengembangan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes, (2) untuk mengetahui pengaruh penerapan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) dengan metode eksperimen desain *pre experimental design*, jenis *one group pre-test post-test design*. Desain pengembangan menggunakan model Borg and Gall, teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata skor dari para ahli sebesar 4,2. Kemudian media komik saku efektif digunakan dalam pembelajaran dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Peningkatan hasil belajar dilihat dari selisih skor *pre-test* dan *post-test* sebesar 8,55% dari 68,95% menjadi 77,50%. Produk harus mendapat hak paten, agar bentuk diseminasi tidak hanya satu sekolah, dan ketika menerapkan media komik saku dalam pembelajaran bisa menambahkan media lain seperti *LCD Proyektor*.

Kata kunci: Media Komik Saku Nilai-nilai Pancasila Berbasis Literasi, Hasil Belajar, *Research and Development* (R & D)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh seluruh umat manusia, karena dengan manusia yang berpendidikan tentu akan memajukan suatu negara. Dalam dunia

pendidikan tidak pernah terlepas dari peranan seorang guru, karena guru menjadi peran utama dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Guru merupakan orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk mendidik, melatih, membimbing dan membina siswa baik di sekolah ataupun di luar sekolah. Di luar sekolah, guru bekerja sama dengan orang tua sehingga dalam proses perkembangan siswa terpantau dengan baik. Sedangkan, guru dalam proses belajar mengajar adalah orang yang memberikan pelajaran (Uno dan Lamatenggo, 2016: 1-2).

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga bertugas sebagai fasilitator sesuai dengan kebijakan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berfokus pada siswa, sehingga guru hanya memfasilitasi pembelajaran siswa selebihnya mereka belajar secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suryosubroto (2009: 3) mengenai tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas yang lazim disebut proses belajar mengajar, dan salah satu tugasnya adalah mahir menggunakan media atau sumber belajar yang meliputi: (1) mengenal, memilih, dan menggunakan media, (2) membuat alat bantu pelajaran yang sederhana, dan (3) menggunakan perpustakaan dalam proses belajar mengajar. Artinya tugas seorang guru adalah mahir mengoperasikan media pada setiap pembelajaran.

Media merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam proses pembelajaran media diartikan sebagai alat yang berbentuk gambar, video, maupun suara yang digunakan sebagai perantara pesan dari guru kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Dengan penggunaan media dalam setiap pembelajaran, maka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Awalnya siswa hanya tertarik, namun lama-kelamaan siswa akan merasa senang dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan berbeda pada setiap proses pembelajaran.

Media pembelajaran bermacam-macam, ada yang berbentuk suara (audio), gambar (visual), maupun gambar bersuara/video (audio visual). Menurut Sudjana dan Rifai (2015: 3) ada beberapa jenis media pengajaran yaitu: *pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain

yang biasa disebut juga media dua dimensi. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain. *Ketiga*, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Dalam setiap pembelajaran di sekolah, tentu membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tidak terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yakni materi tentang pendidikan pancasila. Pendidikan pancasila sangat penting dipelajari karena sebagai dasar negara yang mengandung makna bahwa nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi dasar atau pedoman bagi penyelenggaraan bernegara (Winarno, 2008: 13). Selain itu, materi pendidikan pancasila dinilai sebagai materi yang abstrak, sehingga berlawanan dengan cara berpikir anak SD yang mayoritas masih berpikir konkret. Hal tersebut diungkapkan dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam Dahan (2010: 136), yakni menggolongkan anak usia sekolah dasar (7-11) tahun masuk kedalam kategori tingkat perkembangan intelektual tahap operasional konkret. Menurut Dahan (2010: 138) tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional, yang berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu pertentangan antara pikiran dan persepsi, anak dalam periode tersebut memilih mengambil keputusan logis. Hal tersebut sangat bertentangan dengan pembelajaran tentang materi nilai-nilai pancasila yang bersifat abstrak. Meski demikian, materi tersebut tetap harus dipelajari karena tercantum di dalam bahan ajar. Oleh karena itu, sebagai guru tentu sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara materi yang bersifat abstrak dengan pemikiran konkretdiswa.

Salah satu media yang menarik bagi siswa sekolah dasar adalah media visual berupa media komik, karena media ini sesuai dengan segala usia termasuk anak SD. Anak-anak biasanya menyukai dan lebih memahami cerita bergambar dengan beragam warna. Selain itu, cerita dalam komik lebih disukai dan lebih dipahami oleh anak usia SD. Kelebihan komik yang tercantum

dalam penelitian yang dilakukan oleh Thorndike (Daryanto, 2011: 127), diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku- buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dengan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik dalam penelitian Novianti dan Syaichudin (2010: 10) bahwa dengan tersedianya media komik pembelajaran pada mata pelajaran Matematika bab pecahan, maka dapat meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar Negeri Ngembung Kelas V Cerme-Gresik terhadap penyajian soal cerita pada bab pecahan yang sebelumnya masih rendah. Kelebihan komik lainnya dalam penelitian Nurhasanah, dkk (2014: 2) menunjukkan bahwa penggunaan media KIJANK dapat membantu siswa dalam belajar membaca aksara Jawa. Dari ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik sangat bagus dijadikan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran, apalagi jika dikombinasikan dengan materi pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Tentu siswa tidak akan merasa terbebani dalam mempelajarinya.

Apabila dalam pembelajaran PPKn materi nilai-nilai pancasila tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Seperti yang terjadi di SD Negeri pagojengan 03. Berdasarkan pengambilan data awal yang dilaksanakan pada tanggal 04 November 2018 di kelas V (meliputi kelas VA dan VB) yang keseluruhan siswanya berjumlah 52. Peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu nilai siswa rendah pada mata pelajaran PPKn yaitu materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran di kelas VA sebelumnya sudah menerapkan media *LCD Proyektor*, sedangkan di kelas VB belum menerapkan media/alat bantu lain selain buku pelajaran. Namun, penggunaan media di kelas VA pun belum efektif digunakan dalam mata pelajaran PPKn tersebut, karena sebagian siswa hanya fokus menyimak gambar dan video yang ditampilkan saja, bukan fokus pada materi. Hal tersebut diduga menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa menjadi rendah. Nilai siswa pada materi tersebut memiliki rata-rata 69,38 sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) adalah 75. Dari permasalahan tersebut, peneliti menduga perlu ada media pembelajaran lain yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn khususnya materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti telah mencoba melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Komik Saku Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Cerita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes”. Terdapat beberapa pertimbangan peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan menerapkan media komik, yaitu sebagai berikut:

Pertama, SD Negeri Pagojengan 03 sudah terakreditasi A. Biasanya untuk SD yang sudah terakreditasi A memiliki sarana prasarana yang lengkap termasuk pada media pembelajaran dan sumber daya manusianya. Namun pada kenyataannya media yang digunakan belum efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Kedua, media komik sangat diminati oleh anak sekolah dasar. Media komik juga memiliki kelebihan, seperti hasil penelitian Supriyanta (2015: 142) bahwa media komik yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia, membantu mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa.

Sesuai dengan uraian di atas, peneliti telah melaksanakan penelitian dengan judul sebagai berikut, “*Pengembangan Media Komik Saku Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Cerita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pagojengan 03 Kabupaten Brebes*”.

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes?
2. Apakah penerapan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03 Kabupaten Brebes?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian dan pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D) atau lebih dikenal dengan istilah penelitiandan pengembangan. Model atau desain pengembangan pada penelitian ini menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Development*, dan *Dissemination* menurut Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2015: 38). Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media komik saku nilai-nilai pancasila berbasis cerita dengan pengujian kelayakan media melalui validasi dari para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, siswa uji coba produk, dan siswa uji coba pemakaian. Keefektifan penggunaan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita ini diukur melalui uji coba lapangan dengan desain *pre-experimental design* jenis *one shot case study*.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri Pagojengan 03 yang beralamat di dukuh Damsari, desa Pagojengan, kecamatan Paguyangan. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 hingga Mei 2019. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pagojengan 03. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu pengambilan sampling apabila populasi sangat banyak, seperti penelitian pada satu provinsi (Sugiyono, 2017: 83). Sehingga diperoleh kelas VB sebagai kelompok uji coba terbatas yang berjumlah 8 siswa, dan kelas VA sebagai kelompok uji coba lapangan yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, dan tes.

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini adalah (1) kelayakan Media Komik Saku Nilai-nilai Pancasila Berbasis Cerita dengan melakukan validasi media. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk data yang berupa angka atau skor, dan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk data berupa narasi hasil validasi ahli materi dan media. (2) keefektifan Media Komik Saku Nilai-nilai Pancasila Berbasis Cerita menggunakan uji prasyarat yaitu perhitungan uji normalitas ini menggunakan teknik *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Sedangkan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji analisis regresi linear sederhana.

HASIL PENELITIAN

1. Aspek Kelayakan Media

Hasil penilaian dari kedua ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,55 dan hasil penilaian dari ketiga ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,65. Sehingga diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,6 dengan kategori “Sangat Layak” menurut Tabel 3.1 Pedoman Konversi Skor Widoyoko (2017: 112). Dari kedua uji coba produk yang sudah dilaksanakan tidak perlu dilakukan revisi produk, karena produk media sudah mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak” yang berarti dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan layak disebar luaskan atau didiseminasikan.

Media komik yang sudah layak digunakan, yakni didukung oleh teori kriteria pemilihan media untuk kepentingan pengajaran menurut Sudjana dan Rifai (2015: 4) yaitu (a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan; (b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa; (c) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar; (d) Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran; (e) Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung; dan (f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Selain kriteria pemilihan media menurut Sudjana dan Rifai (2015: 4), kelayakan media juga didukung oleh teori manfaat media menurut Sanaky (2015: 42), antara lain: (a) Lebih menarik perhatian; (b) Menumbuhkan motivasi belajar; (c) Bahan pengajaran lebih terstruktur, logis, dan jelas; (d) Metode pembelajaran dapat bervariasi; (e) Menyenangkan dan tidak

membosankan; dan (f) Pembelajar banyak melakukan kegiatan belajar.

Adapun kelayakan media juga didukung dengan teori kelebihan media komik menurut Thorndike dalam Daryanto (2011: 127), diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dengan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Hasil kelayakan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis cerita juga sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Wulandari (2014: 6) bahwasannya hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan KOMIKUS (Komik Saku Akuntansi) sebagai media pembelajaran Akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,3 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak (A), ahli media diperoleh skor rata-rata 4,615 yang termasuk ke dalam kategori sangat layak (A), guru akuntansi diperoleh skor rata-rata 4,85 yang termasuk kategori sangat baik (A), dan penilaian respon siswa diperoleh skor ratarata sebesar 0,93 yang termasuk dalam rentang nilai $X > 0,8$ dengan kategori A (sangat layak). Dengan demikian, KOMIKUS (Komik Saku Saku Akuntansi) ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Dan sesuai pula dengan penelitian yang dilakukan Penelitian yang dilaksanakan oleh Susanti, dkk. (2019: 37) bahwasannya hasil penelitian melalui validasi para ahli menunjukkan bahwa media komik saku matematika sudah mendapat kategori layak. Karena telah memenuhi syarat layak dan praktis suatu media pembelajaran kosami yang terdiri dari aspek kelayakan materi, kelayakan media, kelayakan penggunaan bahasa, dan kepraktisan respon pengguna, maka kosami dapat digunakan sebagai media belajar yang layak dan praktis untuk siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tarakan pada Materi Bilangan.

Dari beberapa teori dan penelitian yang telah dilaksanakan yang relevan dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan. Tentunya

kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan pendapat dan saran dari para ahli yang dirujuk sebagai ekspert/validator. Sehingga kelayakan media tidak dapat diragukan oleh siapapun.

2. Aspek Keefektifan Media

a. Uji Coba Produk

Pada uji normalitas dalam uji coba produk dapat dikatakan bahwa kedua data berdistribusi normal, sebab nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* angket (0,373) dan tes (0,948) > 0,05. Dan pada uji normalitas uji coba produk menunjukkan bahwa nilai f_{hitung} sebesar 36,639. Sedangkan f_{tabel} dengan tingkat signifikan 5% sebesar 5,59. Sehingga nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$, yaitu $36,636 > 5,59$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis teknik bercerita terhadap hasil belajar PPKn materi Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pengaruh tersebut sebesar 85,90% dilihat dari *square*.

b. Uji Coba Lapangan

Pada uji normalitas uji coba pemakaian dapat dikatakan bahwa kedua data berdistribusi normal, sebab nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* angket (0,102) dan tes (0,349) > 0,05. Dan pada uji analisis regresi linear sederhana uji coba pemakaian menunjukkan bahwa nilai f_{hitung} sebesar 186,668. Sedangkan f_{tabel} dengan tingkat signifikan 5% sebesar 4,16. Sehingga nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$, yaitu $36,636 > 5,59$.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis teknik berbicara terhadap hasil belajar PPKn siswa materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pengaruh tersebut sebesar 86,20% dilihat dari *square*.

Berdasarkan hasil uji prasyarat dan uji linear sederhana pada uji coba produk dan uji coba pemakaian, maka terlihat jelas bahwa media komik memang direkomendasikan untuk permasalahan pada proses pembelajaran khususnya bagi siswa SD. Seperti penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Supriyanta (2015: 142) bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar materi sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia, membantu

mengaktifkan siswa secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supriyanta (2015: 142), penelitian lain juga dilaksanakan oleh Nurhasanah, dkk. (2014: 267) bahwasani penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *Kijank* (Komik Indonesia, Jawa, Aksara Jawa) dapat meningkatkan motivasi siswa kelas V SD pada pembelajaran bahasa Jawa. Dan sejalan pula dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Novianti dan M. Syaichudin (2010: 1) bahwasannya komik pembelajaran matematika mampu meningkatkan rendahnya pemahaman bentuk soal pecahan pada siswa kelas V di SDN Ngembung, Cerme - Gresik.

Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media komik yang dikembangkan terhadap peningkatan baik dari segi kognitif maupun afektif siswa.

PENUTUP

Simpulan

Media komik saku nilai-nilai Pancasila berbasis teknik bercerita layak digunakan sebagai media pembelajaran, dibuktikan dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,29 atau jika dibulatkan menjadi 4,3 dengan kategori “Sangat Layak” menurut Tabel 3.1 Pedoman Konversi Skor Widoyoko (2017: 112).

Kemudian terdapat pengaruh penggunaan media komik saku nilai-nilai Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Pagojengan 03, sebesar 86,20%, dibuktikan dengan hasil uji regresi linear sederhana pada uji coba pemakaian menunjukkan bahwa nilai f_{hitung} sebesar 186,668. Sedangkan f_{tabel} dengan tingkat signifikan 5% sebesar 4,16. Sehingga nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$, yaitu $36,636 > 5,59$.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, maka peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Produk harus mendapat hak paten, agar bentuk diseminasi tidak hanyapada satu sekolah. Akan tetapi bisa banyak sekolah

- dalam satu kecamatan, atau bahkan ke seluruh Indonesia.
2. Untuk digunakan dalam proses pembelajaran bisa menambahkan media tambahan seperti *LCD Proyektor* untuk menampilkan contoh-contoh perilaku lainnya yang mencerminkan pengamalan sila Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus dkk. 2018. *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara. Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. *Media Pembelajaran Cetakan ke 20*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahan, Ratna Wilis. 2010. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran Cetakan ke I*. Yogyakarta: PT Sarana Tutorial.
- Djaali dan Pudji Muljono. 2007. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Ghazali, Muchtar dan Abdul Majid. 2016. *PPKn Materi Kuliah di Perguruan Tinggi Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jihad, Asep dan Haris Abdul. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

- Kaelan dan Achmad Zubaidi. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma
- Kaelan. 2016. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Novianti, Riska Dwi dan M. Syaichudin. 2010. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita BAB Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2018 pukul 14.00 WIB.
- Nurhasanah, dkk. 2014. *Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar*. <http://journal.umm.ac.id>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2018 pukul 14.00 WIB.
- Nur Mariyanah. (2005). Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMP N I Pegandon Kabupaten Kendal). *Skripsi*. FIS UNNES Semarang.
- Priyatno, Dwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Com.
- Ranang AS, dkk. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta; PT Indeks.
- Rifai, Ahmad dan Wawan Sonjaya. Tanpa tahun. *Konsep Pendidikan Dalam Perspektif Bloom dan Al-Attas*. Yogyakarta: Ba-San Publishing.
- Rohmaniah, Euis Alpiatun. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Family Tree Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I SD Negeri Tembongraja 01 Brebes*. Skripsi Universitas Peradaban Bumiayu: tidak diterbitkan.

Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* Jakarta: Rajawali Pers.

Sanaky, Hujair A.H. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara Media.

Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish

Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Nurani Sejahtera.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.