

Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Materi Sila-sila Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Ayu Inggrit Priamada¹, Arief Cahyo Utomo²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

¹ayuinggripriamada@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media *flipchart* berbasis komik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II pada materi sila-sila Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) dan model yang digunakan adalah 3-D (*Define, Design, Develop*). Hasil penelitian menyatakan I validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 91,33% dan ahli materi memperoleh nilai rata-rata 93,75%. Hasil respon peserta didik mendapatkan kategori sangat layak dengan skor rata-rata 90,9% dan respon guru mendapatkan skor 91%. Hasil angket motivasi belajar mendapatkan skor 73% yang sebelumnya mendapat skor 66%. Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa media *flipchart* berbasis komik pada materi sila-sila Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II di SDM PK Baturan.

Kata Kunci: *Media, Flipchart komik, Motivasi, Sila-sila Pancasila*

Pendahuluan

Pendidikan adalah unsur terpenting dalam membentuk kualitas hidup manusia. Seiring dengan perubahan zaman pendidikan terus mengalami perkembangan. Kualitas pendidikan yang baik akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang baik dapat dimulai dengan kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik (Najwa et al., 2022). Proses pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Seperti halnya yang disebutkan oleh Rosidah (2022) menyatakan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2023) dalam hal motivasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn, ada banyak hal yang mempengaruhi rendahnya semangat untuk belajar. Salah satunya adalah pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dalam memapakan materi. Hal tersebut berdampak pada peserta didik sehingga muncul rasa bosan, malas untuk belajar, dan pengerjaan kuis.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar. Dalam mata pelajaran PPKn terdapat beberapa materi salah satunya yaitu Pancasila. Pengembangan potensi peserta didik untuk

menjadikan seseorang yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, pendidikan di Indonesia tidaklah terlepas dari pendidikan Pancasila yang menjadi landasan pendidikan di Indonesia (Kartini & Dewi, 2020). Pancasila mempunyai cakupan yang sangat luas untuk dipelajari. Salah satunya yaitu mengenai hubungan antara sila Pancasila dan simbolnya. Pembelajaran PPKn begitu penting untuk peserta didik, sehingga dalam pembelajaran dapat ditambahkan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi peserta didik (Solihah et al., 2022).

Materi yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah untuk diterima peserta didik apabila didampingi dengan media pembelajaran yang efektif (Anggaraini et al., 2023). Namun, kenyataannya berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Muhammadiyah PK Baturan, terdapat permasalahan mengenai kurangnya media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media gambar, video, dan nyanyian. Guru hanya fokus menggunakan buku LKS yang menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik menurun sehingga tidak fokus dalam pembelajaran. Materi sila-sila Pancasila membutuhkan media yang dapat memudahkan siswa dalam menghafal dan memahami makna dari Pancasila. Penggunaan media yang kurang maksimal membuat peserta didik kurang aktif seperti bermain sendiri dan mengobrol dengan temannya sehingga membuat peserta didik tidak fokus untuk belajar.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan media yang tepat supaya peserta didik termotivasi untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Winata (2021) penggunaan media dapat meningkatkan motivasi peserta didik, dan semakin menarik media yang digunakan maka peserta didik akan semakin termotivasi untuk belajar. motivasi belajar merupakan suatu penggerak internal yang dapat mempengaruhi timbulnya keinginan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi adalah hal terpenting yang perlu diperhatikan agar peserta didik maksimal dalam mengikuti proses belajar (Cahyani et al., 2020)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi sila-sila Pancasila yaitu media *flipchart* berbasis komik. Menurut Hamdani dalam (Rifai et al., 2023) menjelaskan bahwa media *flipchart* merupakan rangkuman informasi yang ditempelkan pada kertas yang dibuka secara berurutan dengan membalik halaman sesuai topik materi pembelajaran. Sedangkan komik adalah semacam karangan dengan gambar-gambar menarik dan tokoh-tokoh yang berbeda-beda, namun saling berhubungan dan kemudian menjadi sebuah cerita yang menarik (Indriani & Fifi 2018). Media komik merupakan salah satu media pembelajaran bagi peserta didik yang dapat merangsang minat membaca, dengan tujuan memberikan kesenangan kepada pembaca dan membuat isinya lebih mudah dipahami.

Dengan demikian, media *flipchart* komik merupakan media yang berisikan informasi berupa gambar dan kalimat yang disusun sehingga membentuk alur cerita yang jelas dan berbentuk seperti kalender yang dapat dibolak-balik dan dapat dipindah tempat. Penggunaan media *flipchart* komik akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi sila-sila pancasila karena didalamnya terdapat cerita yang menarik dan disertai karakter gambar yang berbeda-beda dan dapat meningkatkan motivasi belajar, karena siswa akan lebih fokus untuk

mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti bertujuan mengembangkan media flipchart berbasis komik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II pada materi sila-sila Pancasila.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Hanafi dalam (Martatiyana et al., 2022) penelitian dan pengembangan merupakan proses pengembangan dan validasi produk untuk bidang pendidikan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) tetapi pada penelitian dan pengembangan ini hanya menerapkan model 3-D (*Define, Design, Develop*). Tahap *define* yaitu pengumpulan informasi yang berhubungan dengan pengembangan produk seperti analisis kurikulum, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis kebutuhan. Selanjutnya tahap *design* sebagai langkah perancangan media *flipchart* komik sebagai penunjang pada pelajaran PPKn, meliputi pemilihan gambar, warna, penulisan alur cerita, dan pembuatan desain awal produk. Selanjutnya tahap *develop* yaitu penyempurnaan media melalui revisi dari validator sehingga menghasilkan media yang layak.

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah PK Baturan dengan subjek 21 siswa kelas II. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, angket, dan observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari guru wali kelas mengenai proses pembelajaran di kelas, sumber belajar, dan media pembelajaran yang pernah digunakan. Selanjutnya kemampuan awal peserta didik dapat dilihat melalui observasi. Terakhir angket, dalam hal ini angket digunakan sebagai penilaian, kritikan, dan saran perbaikan dari para ahli dan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *flipchart* komik.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil wawancara, observasi dan evaluasi dari ahli merupakan data kualitatif. Hasil angket validasi dari ahli, respon dari peserta didik serta guru, dan angket motivasi belajar diolah sehingga menghasilkan data kuantitatif. Angket tersebut menggunakan skala Likert. Skala likert bertujuan sebagai pengukur hasil validasi dari ahli dan menghitung presentase respon peserta didik dalam penggunaan media dengan beberapa kategori kelayakan.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Untuk menentukan hasil presentase skor penilaian dapat menggunakan rumus validitas sebagai berikut:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan : ρ = Angka presentase data angket
 f = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Jumlah skor maskimal

Nilai yang diperoleh dicocokkan dengan tingkat kelayakan media dapat dilihat pada tabel 2.

Table 2. Interval kelayakan media

Presentase	Tingkat kelayakan
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak

Teknik analisis data secara kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik dengan adanya medi *flipchart* komik:

$$presentase = \frac{\text{jumlah skor setiap indikator}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Table 3. Kriteria penilaian motivasi belajar

Skor	Kriteria
$80\% \leq x < 90\%$	Tinggi
$70\% \leq x < 80\%$	Sedang
$60\% \leq x < 70\%$	Rendah

Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media *flipchart* berbasis komik materi sila-sila Pancasila sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan model 3-D yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), dan *develop* (Pengembangan).

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan beberapa langkah untuk mendapatkan informasi melalui wawancara dan observasi di SD Muhammadiyah PK baturan. Setelah dilakukan wawancara bersama Lisa Nurmalasari selaku guru wali kelas II didapatkan hasil bahwa guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan tetapi penggunaan media hanya berbentuk gambaran, video, dan nyanyian. Materi sila-sila pancasila pada pembelajaran PPKn mengharuskan siswa untuk menghafalkan bunyi Pancasila, simbol Pancasila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut membuat peserta didik kesulitan memahami materi dan muncul rasa bosan pada dirinya sehingga motivasi untuk belajar menjadi menurun. Peserta didik lebih senang mengobrol dengan temannya dibandingkan memperhatikan penjelasan dari guru. Oleh

karena itu dibutuhkan media yang efektif sebagai penunjang kebutuhan belajar peserta didik pada materi sila-sila Pancasila.

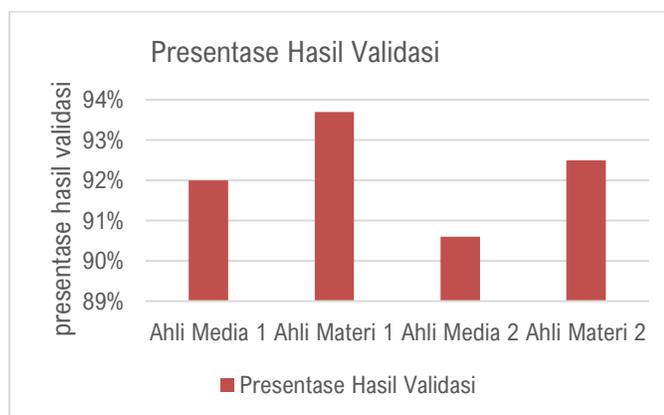
Capaian pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media dilakukan tahapan analisis kurikulum terlebih dahulu. Di kelas II menggunakan kurikulum merdeka sehingga mata pelajaran PPKn tidak dijadikan satu dengan mata pelajaran lainnya seperti tematik. Dalam kurikulum merdeka terdapat beberapa elemen dan capaian pembelajaran, peneliti mengambil elemen Pancasila dan capaian pembelajaran hubungan antara simbol dan sila dalam lambang Garuda Pancasila.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis, peneliti melakukan tahap perancangan. Tahapan perancangan produk peneliti melakukan beberapa langkah. Tahap yang pertama yaitu menuliskan teks naskah dalam bentuk teks dialog yang berisikan materi PPKn tentang sila-sila Pancasila yang kemudian di konsepkan berdasarkan kejadian sehari-hari, tahap selanjutnya dilakukan penyusunan panel dengan ukuran kertas 31 x 47 cm yang terdiri dari 6 halaman, pemilihan karakter tokoh, ilustrasi dan balon teks, pemilihan *font* teks, dan tahap pewarnaan. Setelah komik selesai di *design* tahap selanjutnya yaitu pencetakan komik. Pembuatan *flipchart* komik tersebut menggunakan aplikasi *canva*.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan sebagai penyempurnaan media pembelajaran *flipchart* komik yang telah dirancang. Penyempurnaan media dilakukan melalui revisi dari uji validasi para ahli. Tahap uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dibuat. Media dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan mengenai media yang dikembangkan. Kemudian direvisi berdasarkan saran dari para ahli. Hasil uji validasi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil validasi para ahli

Berdasarkan hasil validasi memperoleh skor rata-rata dari ahli media 91,33% dan ahli materi memperoleh skor rata-rata 93,75%. Maka kategori hasil validasi dari kedua ahli sangat layak. Media pembelajaran *flipchart* komik yang sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan para ahli langkah berikutnya uji coba produk. Keefektifan penggunaan media

flipchart komik dilakukan dengan uji coba produk. Data yang diperoleh dari uji coba produk yaitu, respon siswa, respon guru, dan hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas II SDM PK Baturan berjumlah 21 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba media *flipchart* komik, respon peserta didik terhadap media *flipchart* komik dilihat dari aspek materi menunjukkan bahwa pemahaman materi mengenai sila-sila Pancasila bagi peserta didik lebih mudah. Sementara itu dari segi tampilan dan kemenarikan, *flipchart* komik mempunyai gambar dan warna yang menarik serta penggunaan kalimat yang mudah untuk dipahami. Berdasarkan aspek tersebut nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 90,9% jika dikategorikan dalam karakteristik kelayakan maka sangat layak.

Pada angket respon guru yang dinilai melalui 4 aspek, yaitu tampilan, materi, bahasa, dan kegunaan mendapatkan skor keseluruhan 55 dengan skor maksimal 60 sehingga mendapatkan nilai 91% dengan kriteria sangat layak.

Tahap selanjutnya setelah uji coba produk, peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum penggunaan media *flipchart* komik dan sesudah dapat diketahui melalui angket motivasi belajar. Hasil motivasi belajar peserta didik disajikan sebagai berikut:

Table 4. Hasil motivasi belajar

Indikator	Sebelum penggunaan media	Sesudah penggunaan media
Keuletan	78%	80%
Minat	57%	86%
Prestasi belajar	65%	66%
Kemandirian	63%	87%
Rata-rata (%)	66%	73%

Berdasarkan hasil motivasi belajar dari beberapa indikator menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum penggunaan media *flipchart* komik cukup rendah yaitu 66%. Setelah penggunaan media *flipchart* komik motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu 73%. Peserta didik lebih aktif dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran karena adanya media pembelajaran yang efektif yaitu *flipchart* komik.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik melalui beberapa tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (Pengembangan).

Tahap pendefinisian dilakukan analisis, pertama analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui cara yang dilakukan pengajar pada pembelajaran PPKn dan media yang sudah digunakan. Guru menggunakan media dalam proses pembelajaran PPKn khususnya materi sila-sila Pancasila hanya berupa gambar, video, dan nyanyian. Peserta didik akan cepat bosan Dengan begitu peserta didik akan cepat bosan dan motivasi yang dimiliki peserta didik menurun. Motivasi belajar merupakan unsur penting dalam menunjang keberhasilan

pembelajaran. Dalam menunjang keberhasilan pembelajaran dibutuhkan suatu media yang efektif sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Pada analisis kurikulum didapatkan bahwa kelas II menggunakan kurikulum merdeka. Cara untuk menganalisis kurikulum dengan menganalisis capaian pembelajaran kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran pada elemen Pancasila yaitu “peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang Garuda Pancasila”. Kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran yaitu: (1) Menjelaskan sila dan simbol pancasila. (2) Menjelaskan hubungan sila pancasila dan simbolnya. (3) Menyebutkan contoh penerapan sila pancasila.

Tahapan *design* dilakukan perancangan media pembelajaran. Pengembangan media dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: (1) Membuat teks naskah dalam bentuk teks dialog yang berisikan materi sila-sila Pancasila. Teks dialog tersebut menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi hubungan sila pancasila dan simbolnya serta penerapannya dalam kehidupan, (2) Menyusun panel dengan ukuran kertas 31 x 47 cm setiap halaman berisikan 4 panel yang terdiri dari 5 halaman, (4) Menentukan karakter tokoh dan latar tempat dari setiap cerita. Karakter tokoh yang digunakan dalam media disesuaikan dengan usia anak SD dan warna yang digunakan menarik untuk dilihat peserta didik, (5) Menentukan gelembung teks dan memasukkan teks yang sudah dibuat sebelumnya kedalam gelembung teks tersebut sesuai dengan karakter tokoh, (6) Setelah semua sudah selesai dibuat tahap yang terakhir yaitu pencetakan. Dari setiap halaman komik memiliki alur cerita yang berbeda.

Pada tahap *development* bertujuan untuk menyempurnakan produk yaitu berupa media *flipchart* komik. Produk yang sudah di validasi dan direvisi jika terdapat masukan dari para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Media yang telah dikembangkan sudah dinilai oleh para ahli. Media pembelajaran dinilai oleh 2 dosen ahli media dan 2 guru ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 91,33% dinyatakan sangat layak. Berdasarkan pendapat ahli media bahwa media yang dikembangkan sudah bagus dan efisien akan tetapi perlu revisi terlebih dahulu yaitu perbaikan kata yang *typo*, penambahan gambar Simbol pancasila, dan penggunaan tanda baca. Penilaian ahli materi nilai 93,75%. Dapat disimpulkan bahwa *flipchart* komik layak berdasarkan aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Kevalidan sebuah media dapat diukur dari beberapa aspek yaitu aspek isi, bahasa, dan konstruksi (Pratama & Rahmat, 2018).

Setelah dilakukan validasi dan revisi tahap selanjutnya dilakukan uji coba pada peserta didik kelas II. Uji coba produk dilakukan di SD Muhammadiyah PK Baturan dengan responden 21 peserta didik. Penggunaan media *flipchart* komik mendapatkan respon dari peserta didik sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata 90,9%. Media *flipchart* komik mampu membangkitkan semangat dan menumbuhkan motivasi pada peserta didik. Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media *flipchart* komik berada pada kategori rendah yaitu 66% dan setelah penggunaan media pembelajaran mengalami peningkatan yaitu 73%. Motivasi yang dimiliki peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor intrinsik maupun ekstrinsik. Menurut Winata (2021) motivasi yang tumbuh dari dalam diri peserta didik merupakan motivasi instrinsik, sedangkan motivasi yang berasal dari luar seperti kemauan

untuk berhasil atau berprestasi di sekolah merupakan motivasi ekstrinsik. Kemauan dan kebutuhan yang tinggi dimiliki oleh peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi juga (Hartini & Warmi, 2020). Dalam penelitian Astashina (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Menurut Pakphahen dalam (Wijayanti & Isnawati, 2023) media yang menarik bukan berarti media tersebut baik, tetapi meningkatnya motivasi belajar peserta didik dapat menggunakan media yang baik.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian yang serupa yang dilakukan oleh (Darmawan et al., 2021) dengan judul "pengembangan media *flipchart* berbasis komik pada pembelajaran PKn materi indahnya keberagaman negeriku kelas IV sekolah dasar" hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan materi sebesar 98,6%, aspek kelayakan penyajian 98,5%, dan aspek kelayakan penyajian 98,6% dengan kriteria reliabel. Keterlaksanaan pembelajaran pertemuan I memperoleh presentase 98,6%, pertemuan II 100%, dan pertemuan III 98,6%. respon peserta didik mendapatkan skor rata-rata 98%. sehingga media tersebut baik dan layak digunakan dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, diperoleh bahwa penelitian dan pengembangan media *flipchart* berbasis komik memperoleh kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn pada materi sila-sila Pancasila kelas II SD Muhammadiyah PK Baturan. Penelitian ini masih mempunyai keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan dimana peneliti hanya menggunakan 3 tahapan pada model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu menyempurnakan penelitian dengan melakukan 4 tahapan model 4-D sehingga penelitian yang dilakukan akan lebih luas.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan media *flipchart* berbasis komik untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Hasil validasi para ahli yaitu ahli media dengan nilai rata-rata 91,33% dan ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 93,75%. Kemudian dari respon peserta didik mendapatkan skor rata-rata 90,9% sehingga media tersebut dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan skor awal 66% meningkat menjadi 73%.

References

- Anggaraini, D., Rohana, & Ayu, I. R. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 610–619.
- Asthashina, M. S. (2019). The Language Course is not Just a Book. It is a Complex Set of Educational Components. *Language and Text*, 6(4), 64–69. <https://doi.org/10.17759/langt.2019060409>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. (2021). Pengembangan Media Flipchart Berbasis

- Komik pada Pembelajaran PKN Materi Indahya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 36–44.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/954/716>
- Hartini, T. S., & Warmi, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 640–646.
- Indriani, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar PKN Murid SD Negeri 18 Leppangeng Kabupaten Pangkep. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Kartini, D., & Dewi, D. (2020). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 3(1), 1.
- Martatiyana, Diana Rossa; Novita, Lina; Purnamasari, R. (2022). *Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah*. 1, 99–112.
- Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1637–1646.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2809>
- Pratama, F. F., & Rahmat. (2018). Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan pengalaman pembelajaran. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 170–179.
- Rifai, F., Sari, S. P., Nasution, D. K., & Nasution, I. S. (2023). Penggunaan Media Flip Chart Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok Utara. *Syamsuyurnita INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 1683–1691.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749>
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Thiagarajan., & S. (1974). *Instructional Develoment for Traning Teacher of Exeptional Children: A Sourcebook* (p. 194).
- Wijayanti, R. N., & Isnawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 298–310.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online

Vol. 13, No. 2, Mei 2024
ISSN 2302-1330 | E-ISSN 2745-4312

Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>