

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDIT DAARUL AZKA

Dinda Restya¹, Ira Restu Kurnia²

dindarestya11300@gmail.com¹, kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id²

Universitas Pelita Bangsa

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDIT Daarul Azka dengan fokus materi Tanggung Jawab di Lingkungan Sekitar. Media dikembangkan melalui validasi ahli materi, bahasa, dan media dengan hasil skor validasi masing-masing 96%, 92%, dan 92%, yang menunjukkan kelayakan sangat baik. Buku cerita bergambar dirancang dengan ilustrasi menarik dan narasi kontekstual untuk memudahkan pemahaman serta menanamkan nilai sikap seperti tanggung jawab dan kepedulian lingkungan. Pengujian efektivitas menggunakan angket respon pengguna dan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa dari kategori sedang menjadi tinggi dengan nilai N-Gain 0,78. Respon positif siswa terhadap media ini menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa pada materi IPAS, sekaligus mendukung pembentukan karakter melalui pendidikan nilai lingkungan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, Kelayakan, Efektivitas, Motivasi Belajar, Pendidikan Karakter, IPAS.

Abstract

This study aimed to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of picture storybook-based learning media for Social Science subjects in Grade IV at SDIT Daarul Azka, focusing on the theme of Responsibility in the Surrounding Environment. The media was validated by experts in content, language, and media with validation scores of 96%, 92%, and 92%, respectively, indicating high feasibility. The storybook features engaging illustrations and contextual narratives to facilitate comprehension and instill values such as responsibility and environmental awareness. Effectiveness was measured through user response questionnaires and learning motivation surveys before and after media use, showing a significant increase in student motivation from moderate to high, with an N-Gain score of 0.78. Positive student responses suggest the media enhances interest and engagement in learning. This study concludes that the picture storybook media is highly feasible and effective for improving students' conceptual understanding and learning motivation in Social Science, while also supporting character education through environmental values.

Keywords: Learning Media, Picture Storybook, Feasibility, Effectiveness, Learning Motivation, Character Education, Social Science.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini semakin pesat perkembangan teknologi dan informasi, karena hampir setiap aspek dalam aktivitas manusia baik secara individu maupun kolektif selalu berhubungan dengan teknologi (Firmansyah dkk., 2024). Salah satunya, pada aspek pendidikan, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dalam melakukan bimbingan pembelajaran (Kurniawati & Koeswanti, 2020). Pendidikan sangat penting untuk kemajuan negara dan dapat menghasilkan generasi yang baik untuk masa depan (Rosvita & Anugraheni, 2021). Pendidikan yang merata merupakan tujuan utama bangsa untuk mewujudkan kehidupan yang lebih sejahtera (Kurnia dkk., 2024). Namun, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan dan berdampak pada rendahnya efektivitas proses pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah kurangnya profesionalisme guru dalam menyampaikan materi, kebijakan perubahan kurikulum, manajemen kelas dan sekolah yang kurang efektif, serta rendahnya motivasi belajar peserta didik (Hendrizal, 2020).

Hal ini sejalan dengan siswa yang memiliki urgensi untuk mengoptimalkan kemampuan untuk menganalisis berbagai hal dan mengaitkannya dengan berbagai aspek melalui keterampilan dalam pembelajaran di sekolah (Atiaturrahmaniah dkk., 2022). Dalam proses pembelajaran, keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar memiliki hubungan yang saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran. (Wahyuni dkk., 2021). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengembangkan kedua aspek ini secara bersamaan guna mencapai pembelajaran yang optimal.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDIT Daarul Azka, menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Selain itu, dari hasil wawancara menunjukan bahwa sebagian besar dari peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang diajarkan karena kurangnya visualisasi dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan, adanya kesulitan dalam memahami materi ini berdampak terhadap motivasi belajar siswa, serta dapat menyebabkan siswa semakin pasif dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan optimal.

Menurut Simanjuntak dkk. (2024) motivasi berperan penting bagi siswa untuk belajar, hal ini karena motivasi dapat membentuk sikap dan kebiasaan baik yang akan berdampak pada pendidikan di tingkat selanjutnya. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik untuk belajar ketika materi disajikan dengan gambar atau video. Namun, jika guru hanya memberikan penjelasan tanpa contoh visual atau ilustrasi, siswa cenderung bosan dan sulit memahami materi. Meskipun demikian, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa memiliki berbagai tingkat motivasi untuk belajar, beberapa siswa lainnya menunjukkan keantusiasan dalam belajar, sedangkan yang lain mengalami kesulitan berkonsentrasi. Guru juga mengakui bahwa metode ceramah terkadang kurang efektif dan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Guru berpendapat bahwa dengan adanya media visual siswa akan lebih termotivasi dan lebih terlibat aktif dalam pelajaran. Oleh karena itu, dengan penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep yang disampaikan serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa akibat kurangnya visualisasi dalam proses pembelajaran, penerapan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi efektif. Sejalan dengan penelitian terdahulu, guru dapat menggunakan alat

bantu berupa media pembelajaran agar dapat menarik dan membangkitkan motivasi belajar siswa yang mengombinasikan konsep belajar dan bermain (Kurnia, 2023).

Menurut Kartika dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai perantara dalam memberikan informasi, karena dengan adanya sarana yang mendukung pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman tentang objek yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga. Penggunaan sarana pendukung berupa media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar pada peserta didik, serta memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk mengenali secara langsung dengan sumber belajar.

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran visual berupa buku cerita bergambar. Apriliani & Radia (2020). menjelaskan buku cerita bergambar adalah jenis media pembelajaran yang ditulis dalam bentuk buku dan dilengkapi dengan gambar. Penggunaan buku cerita bergambar ini dapat dikembangkan dan membuat pembaca dapat dengan mudah memahami isi buku tersebut karena dilengkapi dengan ilustrasi sehingga membuat materi yang dipelajari terasa nyata. Buku cerita bergambar dirancang untuk membuat peserta didik mudah menerima materi dan memberikan penjelasan tentang cerita yang disampaikan dengan dukungan ilustrasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hilmana & Jalal (2025) menjelaskan bahwa buku cerita bergambar dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa kelas IV SDIT Daarul Azka, salah satu materi yang diajarkan adalah tanggung jawab dengan urgensi peserta didik harus memahami tanggung jawab di lingkungan sekitar, karena tanggung jawab sangat dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari sehingga bisa lebih peduli terhadap lingkungan.

Dengan memanfaatkan buku cerita bergambar, siswa yang sebelumnya merasa bosan menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran, siswa yang jarang mengajukan pertanyaan mulai aktif bertanya, serta siswa kini dapat lebih fokus dalam menyimak pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDIT Daarul Azka”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan yang dilakukan guna menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang telah ada. Konsep ini melibatkan berbagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta mengevaluasi tingkat keefektifannya (Judijanto dkk., 2024). Produk yang dimaksud salah satunya berupa media pembelajaran. Metode ini digunakan untuk mengembangkan dan menguji seberapa efektif buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

1. Analysis (Analisis)

Langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terkait media yang efektif untuk menunjang proses belajar mengajar, identifikasi ini dilakukan dengan menggali informasi mengenai kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran serta preferensi mereka terhadap

media yang digunakan.

b. Evaluasi Terhadap Kurikulum IPAS

Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan penggunaan buku cerita bergambar, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS.

2. Design (Desain)

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, langkah penting yang harus dilakukan adalah membuat desain buku cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan materi menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Desain ini harus memperhatikan aspek visual, seperti ilustrasi yang menarik, pemilihan warna yang sesuai, serta tata letak yang mendukung keterbacaan dan pemahaman siswa. Selain itu, isi cerita dalam buku harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan. Dengan kombinasi antara visual yang menarik dan materi yang relevan, buku cerita bergambar diharapkan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar, adapun spesifikasi yang akan digunakan sebagai berikut:

- 1) Jenis produk : Buku cerita bergambar
- 2) Jenis media : Buku cetak
- 3) Sasaran : Peserta didik kelas IV SDIT Daarul Azka
- 4) Ukuran : A5
- 5) Software : Ibis Paint X

3. Development (Pengembangan)

Setelah proses perancangan selesai, langkah selanjutnya adalah menggunakan hasil perancangan tersebut untuk membuat prototipe buku cerita bergambar. Prototipe ini berfungsi sebagai model awal yang akan diuji dan dievaluasi sebelum diproduksi secara luas. Selanjutnya, prototipe buku cerita bergambar akan divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi IPAS untuk memastikan bahwa buku tersebut telah memenuhi standar kualitas dalam hal desain, isi, serta efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa. Proses validasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari buku yang telah dikembangkan. Berdasarkan masukan dan saran dari para ahli, revisi akan dilakukan guna menyempurnakan buku cerita bergambar agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Setelah media buku cerita bergambar dinyatakan layak melalui uji kelayakan, tahap selanjutnya adalah implementasi dalam pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji respon pengguna untuk mengetahui efektivitas media dari sudut pandang siswa sebagai pengguna langsung. Data diperoleh melalui angket yang diberikan setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media, termasuk aspek ketertarikan, kemudahan memahami materi, dan dampaknya terhadap motivasi belajar. Hasil angket dianalisis untuk menilai sejauh mana media buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah proses pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar selesai dilaksanakan, langkah berikutnya adalah tahap evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas media berdasarkan uji respon pengguna, baik dari siswa maupun guru. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket setelah penggunaan media dalam

pembelajaran IPAS. Angket ini dirancang untuk menggali tanggapan mengenai pengalaman selama menggunakan media, mencakup aspek ketertarikan, kemudahan memahami materi, dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk memperoleh data numerik yang dapat dihitung dan diinterpretasikan secara statistik. Data ini diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa dan guru setelah penggunaan media pembelajaran. Aspek yang dianalisis secara kuantitatif meliputi:

1. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

a. Hasil Validasi Uji Materi

Tabel 1 Hasil Penilaian Validasi Materi

Aspek yang diamati	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket.
Kemudahan Pengguna	1. Buku cerita bergambar ini mampu menyajikan informasi yang lengkap dan akurat tentang tanggungjawab di sekitar kita					✓	
	2. Isi materi dalam buku cerita bergambar sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa kelas IV SD.					✓	
	3. Buku cerita bergambar ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap karakteristik masing-masing tanggungjawab.					✓	
	4. Penyajian materi dalam buku cerita bergambar menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.					✓	
	5. Buku ini membantu siswa menghubungkan konsep dalam materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari.				✓		
	6. Gambar dan ilustrasi dalam buku ini mendukung pemahaman konsep secara visual dan menarik bagi siswa.					✓	
	7. Penyampaian informasi dalam buku ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.				✓		
	8. Buku cerita bergambar ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar materi IPAS.					✓	
	9. Aktivitas dan latihan dalam buku ini relevan dan membantu siswa memahami materi tanggungjawab disekitar kita.					✓	
	10. Buku cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV.					✓	

$$\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi materi yang diperoleh dengan skor 48 dari skor maksimal 50, maka persentase kelayakan materi adalah sebesar 96%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Dengan kata lain, materi tersebut sudah sesuai dengan kompetensi dasar, relevan, mudah dipahami, serta mampu mendukung tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, materi dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar dengan tingkat kepercayaan yang tinggi.

b. Hasil Validasi Uji Media

Tabel 2 Hasil Penilaian Validasi Media

Aspek yang diamati	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket.
Kemudahan Pengguna	1. Media mudah digunakan tanpa membutuhkan bimbingan khusus.					✓	
	2. Navigasi dalam media mudah dipahami.					✓	
	3. Fitur yang tersedia berfungsi dengan baik.				✓		
Kemenarikan Tampilan	4. Desain tampilan menarik dan tidak membosankan.				✓		
	5. Kombinasi warna sesuai dan mendukung kenyamanan pengguna.					✓	
	6. Tata letak elemen media tertata dengan baik.					✓	
Bahasa dan Keterbacaan	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓	
	8. Kalimat yang digunakan komunikatif dan tidak berbelit.				✓		
	9. Ukuran, jenis, dan warna font memudahkan pembacaan.					✓	
	10. Penyampaian materi jelas dan tidak ambigu.				✓		

$$\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi media dengan skor 46 dari skor maksimal 50, diperoleh persentase kelayakan sebesar 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Media tersebut telah memenuhi kriteria kesesuaian dengan kompetensi dasar, relevansi, serta kemudahan pemahaman bagi siswa. Dengan demikian, materi tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

c. Hasil Validasi Uji Bahasa

Tabel 3 Hasil Penilaian Validasi Bahasa

Aspek yang diamati	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket.
Ketepatan Saat Pemakaian Bahasa	1. Bahasa yang digunakan tepat dalam menyampaikan pesan.					✓	
	2. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.					✓	
	3. Bahasa digunakan sesuai konteks materi pembelajaran.					✓	
	4. Bahasa yang digunakan mempermudah pemahaman siswa.					✓	
Kesesuaian dengan Perkembangan	5. Isi cerita dalam buku ini sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman saya.					✓	
	6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.					✓	
	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan pengalaman belajar siswa.					✓	
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah ejaan bahasa Indonesia.					✓	
	9. Bahasa yang digunakan sesuai dengan struktur kalimat yang benar.					✓	
	10. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa baku.					✓	

$$\frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar memperoleh skor 50 dari 50, dengan persentase 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat valid, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Media siap digunakan tanpa revisi bahasa.

2. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

a. Hasil Uji Respon Pengguna

Tabel 4 Hasil Penilaian Respon Pengguna

No	Nama Siswa	Pernyataan Angket										JML	Skor Ideal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adelia M.	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	45	50
2	Azka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
3	Billy	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	47	50
4	Ibrahim	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	44	50
5	Inamara	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	45	50
Grand Total		23	21	23	25	23	23	23	24	23	23	231	250

Berdasarkan data di atas, diperoleh perhitungan angket sebagai berikut:

$$\frac{231}{250} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan angket, total skor yang diperoleh seluruh siswa adalah 231 dari skor ideal 250, sehingga diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat menarik, ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media atau kegiatan pembelajaran yang diberikan sangat positif. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa merasa termotivasi dengan pembelajaran yang diterapkan, sehingga media yang digunakan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

b. Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum

Tabel 5 Hasil Penilaian Angket Motivasi Belajar Sebelum

No	Kode	Pernyataan Angket															JML	Skor Ideal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	S1	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	48	75
2	S2	4	4	3	4	3	4	2	2	3	4	4	3	3	2	1	46	75
3	S3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	4	4	3	47	75
4	S4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	1	3	47	75
5	S5	3	4	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	46	75
6	S6	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	44	75
7	S7	3	4	3	3	2	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	44	75
8	S8	4	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	2	3	46	75
9	S9	4	3	2	3	4	2	2	2	3	5	2	2	3	2	4	43	75
10	S10	3	4	3	5	3	4	4	2	4	4	5	4	3	5	3	56	75
11	S11	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	43	75
12	S12	4	2	1	3	3	4	4	3	2	3	3	1	1	3	3	40	75
Grand Total		40	40	33	40	37	38	35	34	38	34	40	36	36	34	35	550	900

Dapat disimpulkan, berdasarkan data angket motivasi belajar sesudah di peroleh nilai 823 dari nilai ideal 900. Hal ini dapat dibandingkan dengan hasil angket motivasi sebelum yang mendat nilai 550. Dapat dikatakan, dengan penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini dibuktikan melalui perhitungan dan uji N-Gain sebagai berikut:

N Gain	=	$\frac{\text{Skor Angket Motivasi Belajar Setelah Media} - \text{Skor Angket Motivasi Belajar Sebelum Media}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Angket Motivasi Belajar Sebelum Media}}$
	=	$\frac{823 - 550}{900 - 550}$
	=	$\frac{273}{350}$
	=	0,78
	=	78%

Berdasarkan data angket motivasi belajar, diperoleh skor sesudah penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar sebesar 823 dari nilai ideal 900, sedangkan sebelum penggunaan media hanya mencapai 550. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut diperkuat melalui perhitungan N-Gain sebesar 0,78 atau 78%, yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, analisis kuantitatif digunakan untuk memperoleh data numerik yang menggambarkan kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa setelah media digunakan dalam pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan hasil secara objektif dan sistematis melalui perhitungan statistik sederhana, sebagai berikut :

1. Desain Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar pada mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi Tanggung Jawab di Lingkungan Sekitar di kelas IV SDIT Daarul Azka. Pemilihan materi ini didasarkan pada karakteristik materi yang berkaitan dengan nilai-nilai sikap dan perilaku sehari-hari yang perlu ditanamkan sejak dini.

- a) Sebagai solusi atas kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk buku cerita bergambar dengan berbagai keunggulan sebagai berikut:
- b) Menghadirkan cerita kontekstual yang menggambarkan peristiwa keseharian siswa, sehingga mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman mereka.
- c) Visualisasi menarik berupa gambar ilustratif yang mendukung isi cerita dan memperkuat pemahaman pesan moral atau konsep pembelajaran.
- d) Mendukung penguatan karakter, karena setiap cerita disusun dengan nilai-nilai sikap seperti tanggung jawab, kepedulian, dan kerjasama.
- e) Memfasilitasi refleksi, dengan adanya pertanyaan atau aktivitas sederhana setelah membaca cerita untuk menguji pemahaman dan keterkaitan dengan kehidupan siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas IV SDIT Daarul Azka. Kelayakan diuji melalui validasi oleh para ahli di bidang masing-masing:

a) Hasil Validasi Uji Materi

Hasil uji validasi materi dengan skor 48 dari maksimal 50 atau 96% menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa materi tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD), relevansi isi, dan kemudahan dipahami oleh peserta didik.

Materi yang valid sangat penting karena berperan sebagai landasan utama dalam proses pembelajaran. Dengan materi yang sesuai dan mudah dipahami, siswa dapat lebih mudah menangkap konsep-konsep yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Validasi ini juga menunjukkan bahwa materi telah disusun secara sistematis dan mendukung indikator pemahaman konsep seperti kemampuan menafsirkan informasi, memberikan contoh nyata, dan menarik kesimpulan.

Oleh karena itu, materi yang sudah tervalidasi ini sangat layak untuk digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Dengan penggunaan materi yang valid, media pembelajaran akan lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara

lebih mendalam dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

b) Hasil Validasi Uji Media

Berdasarkan hasil uji validasi media yang memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50 atau persentase 92%, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Valid.” Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi berbagai aspek penting, seperti kesesuaian dengan kompetensi dasar, relevansi isi, dan kemudahan pemahaman bagi siswa.

Media yang valid memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena selain sebagai alat penyampai materi, media juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media yang telah tervalidasi dengan baik ini menunjukkan desain dan penyajian yang menarik, interaktif, serta mendukung aktivitas pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, media tersebut mampu membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c) Hasil Validasi Uji Bahasa

Hasil validasi bahasa pada media pembelajaran buku cerita bergambar menunjukkan skor 50 dari maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 100%. Persentase ini termasuk dalam kategori sangat valid, yang berarti bahasa yang digunakan dalam buku cerita sudah memenuhi standar kebahasaan yang baik dan benar. Bahasa dalam media ini dirancang dengan pemilihan kata yang tepat, kalimat yang sederhana, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar sebagai sasaran utama. Selain itu, penggunaan istilah teknis dijelaskan secara jelas dan komunikatif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Dengan hasil validasi yang tinggi ini, dapat disimpulkan bahwa aspek bahasa pada media pembelajaran ini tidak memerlukan revisi signifikan dan media sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

Untuk mengukur seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, digunakan dua teknik: angket respon pengguna dan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

a) Hasil Uji Respon Pengguna

Hasil uji respon pengguna menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 231 dari skor ideal 250, dengan persentase 92%. Persentase ini termasuk kategori sangat baik, yang berarti siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar. Respon positif ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan mampu membuat siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Dukungan visual dan alur cerita yang relevan mempermudah siswa memahami materi sekaligus menambah minat mereka terhadap topik yang dipelajari.

b) Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum

Berdasarkan angket motivasi belajar sebelum penggunaan media pembelajaran, diperoleh skor 550 dari nilai ideal 900. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Siswa cenderung kurang terlibat aktif, minat terhadap materi belum optimal, dan sebagian besar masih memerlukan dorongan eksternal dari guru untuk terlibat dalam pembelajaran. Kondisi ini menggambarkan perlunya penggunaan media atau metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c) Hasil Angket Motivasi Belajar Sesudah

Setelah penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar, skor angket motivasi belajar siswa meningkat menjadi 823 dari nilai ideal 900. Persentase ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar, yang dapat dikategorikan tinggi. Siswa

terlihat lebih aktif, antusias, dan memiliki minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran. Media buku cerita bergambar memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

d) Peningkatan Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan efektivitas media pembelajaran dibuktikan melalui perhitungan N-Gain sebesar 0,78 atau 78%, yang berada pada kategori tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi aktif saat diskusi, serta munculnya rasa ingin tahu terhadap isi cerita. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan ini antara lain daya tarik visual dari ilustrasi, alur cerita yang sederhana namun bermakna, serta relevansi materi dengan pengalaman sehari-hari siswa. Dengan adanya kombinasi tersebut, siswa lebih bersemangat, fokus, dan merasa pembelajaran menjadi menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media visual yang kontekstual dapat meningkatkan atensi, pemahaman, dan motivasi belajar secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Hasil uji validitas materi menunjukkan skor 48 dari 50 dengan persentase 96%, yang termasuk dalam kategori Sangat Valid. Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar, relevan, mudah dipahami, dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Materi tersebut layak digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran.
2. Hasil uji validitas media memperoleh skor 46 dari 50 dengan persentase 92%, yang juga termasuk kategori sangat valid. Media pembelajaran ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain, tampilan, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan oleh siswa. Oleh karena itu, media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan berpotensi meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.
3. Hasil uji validitas bahasa memperoleh berdasarkan hasil validasi bahasa yang diperoleh skor 50 dari maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 100%, dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran buku cerita bergambar ini sangat valid. Bahasa dalam media telah memenuhi standar kebahasaan yang baik dan benar, dengan pemilihan kata yang tepat, kalimat sederhana, serta penggunaan istilah teknis yang dijelaskan secara komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, aspek bahasa pada media ini tidak memerlukan revisi signifikan dan media pembelajaran sudah layak digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.
4. Hasil uji respon pengguna menunjukkan persentase 92% yang termasuk kategori sangat baik, menandakan bahwa media ini disukai dan diterima dengan positif oleh siswa.
5. Motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media berada pada kategori sedang dengan skor 550 dari nilai ideal 900. Setelah penggunaan media, motivasi belajar meningkat signifikan menjadi 823 dari nilai ideal yang sama. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai 0,78 atau 78%, yang berada pada kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif, minat, dan keinginan siswa untuk belajar.

Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Buku cerita bergambar menggabungkan kekuatan visual dan narasi yang kontekstual sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus menikmati proses belajar. Implikasi lainnya adalah perlunya guru memanfaatkan media pembelajaran inovatif sebagai bagian dari pembelajaran tematik, khususnya pada materi yang membutuhkan keterlibatan emosional dan imajinasi siswa.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan untuk memanfaatkan media buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

2. Bagi Sekolah

Perlu mendukung pengadaan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif, termasuk pelatihan guru dalam merancang dan menggunakan media berbasis visual.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar dengan tema yang lebih beragam serta mengujinya pada jumlah responden yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih general.

4. Bagi Pengembang Media

Disarankan untuk memadukan elemen interaktif, seperti aktivitas refleksi atau permainan edukatif, agar media menjadi lebih menarik dan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, L., P., Akhiruyanto, A., Pendidikan, J., Kesehatan, J., & Rekreasi, D. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pjok Di Smp N 4 Kajen Article History. *Indonesian Journal For Physical Education And Sport*, 4(1), 13–20. <https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Inapes>
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108. <https://Doi.Org/10.31943/Mathline.V6i1.177>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.492>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020b). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.492>
- Atiaturrehmaniah, A., Aryana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2022). Peran Model Science, Technology, Engineering, Arts, And Math (Steam) Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7, 268375.
- Batubara, H. H. (2022). Media Pembelajaran Efektif. <https://Www.Researchgate.Net/Publication/345942990>
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Journal Of Law Education And Business*, 1.
- Darniyanti, Y., Rahmayati, I., & Filahanasari, E. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Canva Mata Pelajaran Ips Untuk Mendukung Merdeka Belajar Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1507–1517. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V7i3.5631>

- Daryanti, & Taufina. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol. 4, Nomor 2). <https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat Stai Dr. Khez Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2).
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R N D).
- Firmansyah, R. K. F. A., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Globalisasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Primer : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 27–38. <https://Doi.Org/10.55681/Primer.V2i1.279>
- Hendrizal. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran.
- Herwati, Arifin, Moh. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Kristanto, B., & Putri, S. S. (2023). Motivasi Dalam Pendidikan. *Pt. Literasi Nusantara Abadi Grupp*.
- Hikmah, N., Kuswidyankar, & Lubis, P. H. M. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sd Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Hilmana, A. S., & Jalal, M. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Edukatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 4(1), 34–42. <https://Doi.Org/10.55606/Jpbb.V4i1.5532>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 4(14).
- Judijanto, L., Muhammad, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori Dan Penerapan Metodologi Rnd) (Sepriano & Efitra, Ed.)*. Pt Sonpedia Publishing Indonesia. <https://Www.Researchgate.Net/Publication/381290945>
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Kurnia, I. R. (2023). Pengembangan Buku Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Karakter Pelajar Pancasila. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 17(1), 214–217. <https://Doi.Org/10.26877/Mpp.V17i1.14827>
- Kurnia, I. R., Lestari, N. A., Safitri, I., Kurniati, B., Nurhaliza, N., Rosita, I., & Aprilia, A. (2024). Studi Literatur : Analisis Permasalahan Lingkungan Keluarga Dan Upaya Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 4421–4432.
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://Doi.Org/10.30997/Dt.V7i1.2634>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *Dalam Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains (Vol. 3, Nomor 2)*. <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Bintang>
- Manjakani, A., Khoirunnisa, F., & Rahmah, M. (2021). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Minat Baca Di Kelas Rendah. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidiplin*, 4, 474–477. <https://Doi.Org/10.22437/Gentala.V2i2.6>
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Nadhifah, Y., Zannah, F., Fauziah, N., Masrid, H., Dzulfikri, P. A., Asyhar, A., Yanti, M., Sapiyah, S., Yayu, I., & Hizqiyah, N. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)*. Pt. Global Eksekutif Teknologi. Www.Globaleksekutifteknologi.Co.Id
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit Unm.
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “Hidup Bersih Dan Sehat” Sd Kelas Ii. *Jurnal Studi Guru Dan*

- Pembelajaran, 4(2), 509–517. <https://doi.org/10.30605/Jsgp.4.2.2021.1307>
- Rangkuti, A. N. (2016). Metode Penelitian Pendidikan.
- Rosvita, O. A., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Rokania*, Vi(1), 23–34.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Sales, Muh. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran Penerbit Cv. Eureka Media Aksara.
- Sari, Y., Hadi, W., & Ahma Shaliha, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 2621–2629.
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi Mpi*, 4, 162–175.
- Simanjuntak, A. M. S., Nasution, K., Angel, S. M. A., Sembiring, M. V. E. B., Ginting, A. D. B., Maharaja, S., Nadeak, R. M., Shafira, R. S., & Rahayu, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar 106811 Bandar Setia. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 33–37. <https://doi.org/10.61132/Semantik.V2i3.743>
- Sitepu, E. N. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Url: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1. <https://doi.org/10.34007/Ppd.V1i1.195>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, S. J., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas). Yayasan Kita Menulis.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain Vs Stacking.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.
- Wahyuni, E. S., Rahmayanti, H., & Ichsan, I. Z. (2021). Hubungan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*, 10(3), 120–129. <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V10i3.19275>