

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CERITA BERGAMBAR MATERI PKN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Siti Aisyah¹, Agra Dwi Saputra², Sedy Santosa³

^{1,3}Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

²Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Fatah Palembang

aisyahhsiti077@gmail.com¹, agradwisaputra-uin@radenfatah.ac.id²,
sedy.santosa@uin-suka.ac.id³

Abstrak

Development of Picture Story Teaching Materials PKN materials in elementary schools aims to determine the validity and practicality of picture story teaching materials theme 4 grade IV SDN 15 Palembang. Research conducted by researchers is research and development or Research and Development using the Tessmer development model which is carried out in several stages, namely preliminary (preparation and design stages), formative evaluation flow (self evaluation and expert review). Then validity (walkthrough and one to one) and practicality (small group) tests are carried out. The subject of this study was a grade IV student of SDN 15 Palembang. The results of this study show that: the development of teaching materials for picture stories of SDN 15 Palembang is categorized as very valid, this is evidenced by the results of walkthrough assessments by three experts, namely, material experts, design experts, and linguists with an average score of 84% then one to one tests That is, by distributing questionnaires of student respondents to students, an average score of 96% was obtained and was in the very valid category. Teaching materials for illustrated stories with theme 4 class IV SDN 15 Palembang are also categorized as very practical. This was obtained from a practicality test conducted by distributing questionnaires of respondents of practical students (small group) with an average score of 94% and contained in the category of very valid and suitable for use in the learning process.

Keywords: *Thematic Teaching Materials ; Pictorial ; PKN.*

Abstrak

Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Materi PKN di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar cerita bergambar tema 4 kelas IV SDN 15 Palembang. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan Tessmer yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu *preliminary* (tahap

persiapan dan pendesainan), alur *formative evaluation* (*self evaluation* dan *expert review*). Kemudian dilakukan pengujian kevalidan (*walkthrough* dan *one to one*) dan kepraktisan (*small group*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 15 Palembang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa : pengembangan bahan ajar cerita bergambar SDN 15 Palembang dikategorikan sangat valid hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian *walkthrough* oleh tiga ahli yaitu, ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa dengan skor rata-rata 84%, kemudian uji *one to one* yaitu dengan membagikan angket responden siswa kepada siswa diperoleh skor rata-rata 92% dan terdapat pada kategori sangat valid. Bahan ajar cerita bergambar tema 4 kelas IV SDN 15 Palembang juga dikategorikan sangat praktis. Hal ini diperoleh dari uji kepraktisan yang dilakukan dengan membagikan angket responden siswa kepraktisan (*small group*) dengan skor rata-rata 89% dan terdapat pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar Tematik ; Bergambar ; PKN.

PENDAHULUAN

Program pembaruan dalam dunia Pendidikan dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas Pendidikan yang baik. Pemerintah melalui Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) sudah melakukan pengembangan kurikulum 2013 sebagai upaya penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Permendikbud Nomor 57 tahun 2014 mengenai kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI menyebutkan, bahwa “pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui model pembelajaran tematik terpadu” (Nasrul 2018). Kemendikbud dalam (Fatmawati 2017) mengatakan bahwa “pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema melalui pengalaman yang diambil dari kehidupan nyata sehingga memiliki makna tersendiri bagi siswa”. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi dan memiliki peranan penting dalam membentuk pribadi dan perilaku suatu individu adalah belajar. Belajar adalah langkah di mana seseorang dapat berubah perilakunya dikarenakan hasil belajar dan pengalaman dengan bimbingan guru (Lomu and Widodo 2018).

Peranan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, seorang guru diharapkan bisa menunjukkan semangatnya dalam menjalankan tugas yaitu pada saat proses belajar-mengajar (Buchari 2018). Salah satu hal yang dibutuhkan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar ada bahan ajar. Bahan atau materi ajar adalah segala yang akan dipelajari dan dikuasai oleh siswa, berupa pengetahuan, keterampilan ataupun perilaku melalui suatu kegiatan pembelajaran (Septiana 2018). Guru diharapkan dapat menyusun bahan ajar yang dapat berperan dalam menentukan keberhasilan dalam proses belajar

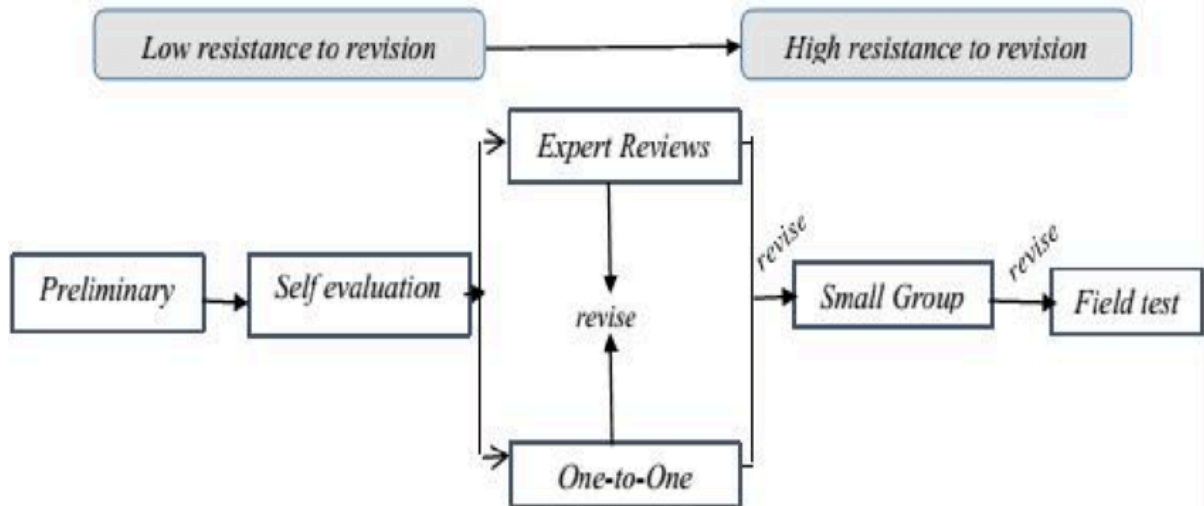
mengajar. Bahan ajar adalah segala bentuk yang digunakan agar bisa membantu guru/instruktur dalam menjalankan kegiatan belajar-mengajar di kelas, baik dalam bentuk bahan ajar tertulis *hand out*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart* ataupun bahan ajar yang tidak tertulis seperti video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet (Pamungkas et al. 2021). Prastowo dalam (Wahyu Danaswari dkk, 2013) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan sebuah materi ajar yang disusun secara sistematis agar dengan tujuan menciptakan lingkungan/suasana yang mendorong siswa untuk belajar. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa bahan ajar merupakan sesuatu yang dijadikan acuan ataupun pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar yang ada di sekolah cenderung kurang variasi dan kurang menarik bagi siswa hal ini sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SD N 15 Palembang telah menggunakan kurikulum 2013, namun dalam pelaksanaan kurikulum tersebut masih banyak kendala yang dihadapi, antara lain yaitu kurangnya minat dan motivasi belajar siswa karena kesulitan memahami materi yang ada dalam buku ajar. Seperti halnya dalam materi PKN tema 4 berbagai pekerjaan di kelas IV. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan bahan pembelajaran atau bahan ajar yang disusun supaya dapat menjadi referensi yang dapat mendukung perkembangan siswa dalam pembelajaran. Cerita bergambar diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Cerita bergambar merupakan salah satu jenis cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui adanya bahan ajar cerita bergambar, siswa diharapkan mudah untuk memahami materi pada mata pelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran (Pawestri Apriliani and Hoesein Radia 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah jenis metodologi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Karmila dkk, 2020). Penelitian ini tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar/komik yang valid dan praktis pada tema 4 Berbagai Pekerjaan di Kelas IV. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pengembangan Tessmer. Penelitian pengembangan tessmer memfokuskan pada prosedur penelitian yaitu tahap *Preliminary* dan tahap *Prototype* awal menggunakan alur *formative evaluation*, di mana yang meliputi *self evaluation*, *prototyping (expert review* dan *one-to-one* dan *small group*)

serta *field test* (Sugiyono 2019). Menurut Tessmer alur desain *Formative Evaluation* yakni sebagai berikut:



Gambar 1.1 Alur Pengembangan Tessmer

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 15 Palembang. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara (*walkthrough*), angket dan dokumentasi. Teknik analisis data kevalidan dan kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

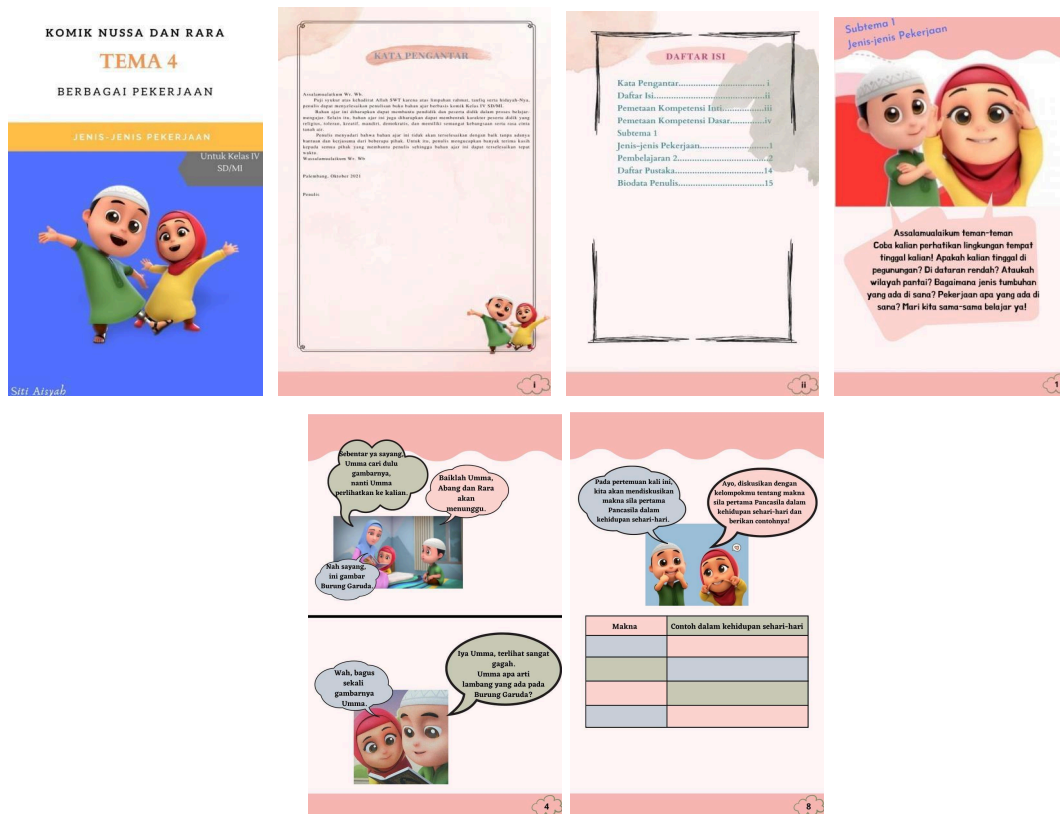
Proses Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Materi PKN di Kelas IV Sekolah Dasar

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model Tessmer, makan untuk melakukan pengembangan bahan ajar cerita bergambar yang valid dan praktis akan melalui tahap *preliminary* (tahap persiapan dan pendesainan) dan tahap *formative evaluation* (*self evaluation* dan *expert review*). Produk yang dikembangkan adalah bahan ajar berbasis cerita bergambar untuk siswa kelas IV.A SD N 15 Palembang pada semester ganjil dengan menggunakan kurikulum 2013. Pada tahap *preliminary* terdapat tahap persiapan dan pendesainan. Tahap persiapan meliputi analisis siswa, analisis kurikulum dan analisis materi.

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari setiap siswa dan mengetahui prestasi serta permasalahan yang ada di kelas dalam pembelajaran tematik terkhusus pada Tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD/MI, sebagai titik acuan untuk membuat desain bahan ajar cerita bergambar, Salah satu permasalahan yang ada, yaitu pada kegiatan pembelajaran siswa terkesan kurang semangat karena pembelajaran dirasa membosankan bagi siswa. Selain itu pembelajaran yang berlangsung kurang terarah dan siswa tidak kondusif. Oleh karena itu, diperlukan metode dan buku atau bahan ajar yang dapat mendukung agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan kondusif.

Analisis kurikulum dilakukan untuk dapat menyesuaikan bahan ajar yang diterapkan pada kurikulum yang ada di sekolah dengan pengembangan bahan ajar cerita bergambar tema 4 di kelas IV. Kurikulum yang digunakan di SD N 15 Palembang adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Analisis materi dilakukan untuk menentukan KI (Kompetensi Inti). Kompetensi inti adalah pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan dengan mempelajari setiap mata pelajaran. Setelah menentukan KI maka dilakukan juga penentuan pada kompetensi dasar. Tahapan selanjutnya yaitu pendesainan, pada tahap pendesainan, peneliti akan melakukan pendesainan bahan ajar cerita bergambar. Adapun langkah-langkah dalam mendesain sebuah bahan ajar adalah: Menentukan desain bahan ajar, Menyusun materi dan penyusunan Bahasa.

Menentukan desain bahan ajar ialah dalam mendesain bahan ajar peneliti menggunakan aplikasi seperti *Canva, Microsoft Office Word, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator*. Dalam pembuatan desain peneliti memperhatikan beberapa aspek yakni, warna *font*, ukuran *font*, jenis *font*, gambar, tata letak dan kesesuaian warna. Selanjutnya desain tersebut diberikan kepada ahli desain untuk melakukan validasi. Berikut beberapa desain bahan ajar cerita bergambar mulai dari *cover*, kata pengantar, daftar isi, pembelajaran dan cerita-cerita bergambar pada bahan ajar.



Gambar 1.2 Desain Bahan Ajar Cerita Bergambar

Menyusun materi, penyusunan materi disesuaikan dengan KD dan KI yang ada. Materi yang akan disampaikan dalam bahan ajar ini yaitu materi PKN tentang pancasila dan simbolnya. Penyusunan bahasa, dalam penyusunan produk terlebih dahulu peneliti menelaah bahasa yang akan digunakan dalam produk yang akan dibuat. Peneliti memperhatikan beberapa aspek bahasa, yaitu kelugasan, komunikatif, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, dialog dan interaktif dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia.

Tahap alur *formative evaluation* peneliti melakukan tahapan (*self evaluation, expert review, one to one* dan *small group*). Tahap yang dilakukan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar cerita bergambar meliputi tahap *self evaluation* dan *expert review* yang terdapat pada alur *formative evaluation*. Pada tahap *self evaluation* dilakukan evaluasi sendiri bahan ajar tematik integratif cerita bergambar dengan meminta saran kepada tiga orang dosen

sesuai kompetensinya untuk perbaikan *prototype* awal sehingga dapat diuji coba ke tahap selanjutnya.

Hasil revisi pada tahap ini berupa *prototype I*. Selanjutnya yaitu tahap *expert review* adalah tahap evaluasi *prototype I* produk pengembangan bahan ajar materi hubungan simbol dengan sila-sila pancasila yang telah didesain dievaluasi oleh diri peneliti, selanjutnya divalidasi oleh tiga orang validator sesuai kompetensinya untuk memberikan penilaian dengan mengisi lembar *walkthrough* dan memberikan koreksi serta saran dari bahan ajar cerita bergambar yang dikembangkan. Hasil validasi dari tahap *expert review* digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan bahan ajar yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya yaitu *one-to-one evaluation* adalah tahap evaluasi *prototype I* produk pengembangan bahan ajar cerita bergambar yang telah divalidasi oleh dosen kemudian diujicobakan pada siswa yang berada di peringkat tinggi, sedang dan rendah. Kemudian siswa mengisi angket responden siswa *one-to-one*. Hasil validasi pada tahap *expert review* dan uji coba pada tahap *one-to-one* akan digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan *prototype I* menjadi *prototype II*. Siswa diminta untuk mengisi lembar respon siswa pada angket siswa (kevalidan).

Tahapan berikutnya yaitu *small group evaluation* tahap ini merupakan lanjutan evaluasi pada tahap *expert review* dan *one-to-one*. *Prototype II* hasil revisi pada tahap *expert review* dan *one-to-one* akan diuji coba dengan kelompok kecil yang terdiri dari 15 orang siswa kelas IV SD N 15 Palembang yang dibagi ke dalam 5 kelompok kecil. Siswa diminta untuk mengamati, memahami bahan ajar yang telah dibagikan oleh peneliti. Kemudian siswa diminta untuk mengisi angket kepraktisan untuk mengisi komentarnya mengenai bahan ajar cerita bergambar ini.

Hasil Kevalidan Bahan Ajar Cerita Bergambar Materi Pkn di Kelas IV Sekolah Dasar

Kevalidan bahan ajar diperoleh pada tahap *expert review* dan *one-to-one* berdasarkan skor yang diperoleh dari ketiga validator dan penilaian oleh siswa pada lembar angket. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sugiyono 2019) bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya. Banyak saran yang diberikan oleh para validator di antaranya yaitu: gambar lebih diperbesar, mengubah isi gambar, tambahkan warna pada tulisan, perbaiki daftar pustaka, cek penggunaan huruf

kapital kalimat dirapikan lagi dan huruf harus konsisten. Instrumen yang digunakan dalam validasi ahli dan respon siswa menggunakan skala likert dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penilaian Skala Likert

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Tidak Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa pada skala likert kemudian dihitung menggunakan rumus berikut :

$$V = 100$$

Keterangan:

V : Nilai Validasi

F : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Kriteria kevalidan yang digunakan berdasarkan pada kriteria kevalidan/ keabsahan (Arikunto 2020) adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Persentase Kevalidan Bahan Ajar

Interval	Kategori
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Tidak Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

Bahan ajar divalidasi oleh ahli materi terlebih dahulu ada tiga aspek yang dinilai yaitu pendahuluan, isi, latihan dan evaluasi. Kemudian divalidasi oleh ahli bahasa, aspek

yang dinilai yaitu lugas, komunikatif, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, dialog dan interaktif, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selanjutnya validasi oleh ahli media dengan aspek yang dinilai adalah sebagai berikut: ukuran, desain cover buku, dan desain isi buku. Perhitungan kevalidan oleh validator adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3 Hasil Validasi

Ahli Materi	Ahli Bahasa
$V = \frac{F}{N} \times 100\%$	$V = \frac{F}{N} \times 100\%$
$V = \frac{47}{55} \times 100\%$	$V = \frac{51}{65} \times 100\%$
V= 85%	V= 78%
Ahli Desain	
$V = \frac{F}{N} \times 100\%$	
$V = \frac{50}{55} \times 100\%$	
V= 91%	

Persentase penilaian rata-rata *walkthrough* adalah :

$$\text{Rata-rata} = \frac{85+78+91}{3} = \frac{254}{3} = 84$$

Pengisian angket *walkthrough* diisi oleh tiga validator yaitu validator ahli materi dengan nilai 85, validator ahli desain dengan nilai 91, dan validator ahli bahasa dengan nilai 78. Setelah dilakukan penjumlahan untuk penilaian dari ketiga validator didapat rata-rata yaitu 84% dan dapat dikategorikan **sangat valid** dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli maka selanjutnya dilakukan revisi sebelum diujicobakan melalui tahap *one-to-one*. Tahap *one-to-one* dilakukan dengan memberikan angket responden kepada tiga orang siswa yaitu siswa yang memiliki peringkat tertinggi, sedang dan rendah. Hasil dari respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4 Hasil one-to-one evaluation

Siswa 1	Siswa 2
$V = \frac{F}{N} \times 100\%$	$V = \frac{F}{N} \times 100\%$
$V = \frac{24}{25} \times 100\%$	$V = \frac{22}{25} \times 100\%$
V= 96%	V= 88%

Siswa 3

$$V = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{21}{25} \times 100\%$$

$$V = 84\%$$

Persentase nilai rata-rata angket *one to one*, yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{96+88+84}{3} = \frac{268}{3} = 89$$

Setelah semua siswa mengisi angket tersebut, kemudian didapatkan persentase penilaiannya yaitu 89% dan terdapat pada kategori **sangat valid**.

Hasil Kepraktisan Bahan Ajar Cerita Bergambar Materi PKN di Kelas IV Sekolah Dasar

Kepraktisan bahan ajar cerita bergambar dilakukan uji coba *small group* secara umum bahan ajar cerita bergambar yang ada dikategorikan praktis. Kategori ini dapat dilihat dari hasil pengisian angket responden siswa (kepraktisan) yang diberikan kepada siswa. Angket yang diberikan kepada siswa menggunakan skala likert. Dapat dihitung dengan rumus :

$$= 100$$

Keterangan :

V_p : Validasi Kepraktisan

TSE_p : Total Skor Empirik Kepraktisan

S_{max} : Skor Maksimal yang diharapkan

Hasil perolehan persentase angket siswa tersebut, tingkat kepraktisan dari produk dapat diinterpretasikan menggunakan tabel sebagai berikut (Sugiyono 2019):

Tabel 1.5 Persentase Data Kepraktisan

Interval	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis

Hasil dari kepraktisan bahan ajar pada tahap small group adalah sebagai berikut:

Kelompok 1	Kelompok 2
$V_p = \frac{TSE_p}{S_{-max}} \times 100\%$	$V_p = \frac{TSE_p}{S_{-max}} \times 100\%$
$V_p = \frac{48}{50} \times 100\%$	$V_p = \frac{45}{50} \times 100\%$
$V_p = 96\%$	$V_p = 90\%$
Kelompok 3	Kelompok 4
$V_p = \frac{TSE_p}{S_{-max}} \times 100\%$	$V_p = \frac{TSE_p}{S_{-max}} \times 100\%$
$V_p = \frac{46}{50} \times 100\%$	$V_p = \frac{47}{50} \times 100\%$
$V_p = 92\%$	$V_p = 94\%$
Siswa 3	
$V_p = \frac{TSE_p}{S_{-max}} \times 100\%$	
$V_p = \frac{44}{50} \times 100\%$	
$V_p = 88\%$	

Persentase nilai rata-rata angket *small group*, yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{96+90+92+94+88}{5} = \frac{460}{5} = 92$$

Pengisian angket siswa (kepraktisan) diisi oleh siswa kelas IV.A SD N 15 Palembang pada *small group*. Setelah semua siswa mengisi angket tersebut, kemudian didapatkan persentase penilaiannya yaitu 92% dan terdapat pada kategori **sangat praktis** dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar cerita bergambar sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Nur Aini 2020), karakteristik bahan ajar cerita bergambar dengan mengintegrasikan profil pelajar pancasila mengacu pada pengembangan *Borg and gall* dan bahan ajar pembelajaran ini dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan (Amalia, dkk:2022). Pengembangan bahan ajar bisa digunakan oleh guru dan fasilitator untuk mempermudah proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menawarkan hal-hal positif dalam kehidupan sehari-hari siswa (Kholifah dan Kristin: 2021).

KESIMPULAN

Bahan ajar cerita bergambar yang dikembangkan dalam kategori valid. Hal ini terlihat dari penilaian validator berupa komentar, saran dan pengisian lembar *walkthrough*. Dari revisi komentar, saran dan hasil pengisian lembar *walkthrough* oleh validator (ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa), serta hasil ujicoba dan pengisian angket lembar responden siswa oleh siswa pada tahap *one to one* menunjukkan bahwa bahan ajar cerita bergambar sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar cerita bergambar yang dikembangkan dalam kategori praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengisian angket lembar responden siswa (kepraktisan) pada *small group*, akan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi bahan ajar agar dapat digunakan dan mudah dipahami oleh siswa. Setelah selesai merevisi bahan ajar tersebut, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar cerita bergambar memenuhi kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buchari, Agustini. 2018. "PERAN GURU DALAM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN Pendahuluan." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 12: 106–24.
- Fatmawati, Kiki. 2017. "Implementasi Kurikulum 2013: Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Primary Education Journal (Pej)* 1 (1): 11–16.
- Karmila, Nurlaeli, and Miftahul Husni. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tema Indahny Kebersamaan Berbasis Nilai-Nilai Islami Kelas IV SD / MI." *Limas PGMI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 01: 38–47.
- Lomu, Lidia, and Sri Adi Widodo. 2018. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar

- Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia 0 (0)*: 745–51.
- Nasrul, Silviana. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2 (1): 81–92. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>.
- Nur Aini, Silvia. 2020. “Pengembangan Bahan Ajar Koma (Komik Tematik) Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2 Kelas III SD.” <https://eprints.umm.ac.id/61660/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/61660/6/LAMPIRAN.pdf>.
- Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur, Latifa Nur Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, and Atik Purwasih. 2021. “Pengembangan Media Membelajarkan Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih.” *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2 (2): 136–48. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.
- Pawestri Apriliani, Siwi, and Elvira Hoesein Radia. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (4): 994–1003.
- Septiana, Ika. 2018. “Pengembangan LKPD Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Kelas III SD/MI Pada Tema Perumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup.” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 111.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyu Danaswari, Resti, Kartini, and Evi Rovianti. 2013. “Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Meda Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem.” *Jurnal Scientiae Educatia* 2 (November).