

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V SEKOLAH DASAR

Miluwati¹, Sutrisna Wibawa²

^{1,2} Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

^{1,2} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

¹ miluwati664@gmail.com , ² trisnagb@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to produce electronic picture card media as a medium for Civics learning material for the practice of Pancasila values and to find out the validation of this media in class V of elementary schools. The objects in this research were 33 class V students at SDN 3 Kalimanggis, Temanggung district. The type of method chosen in this research is the ADDIE method which consists of five stages including, analyzing the needs of teachers and students, designing products and compiling instruments, developing products and validating experts, testing them on students and evaluating. The data collection techniques used were through observation, interviews and questionnaires. This research produces a product in the form of electronic picture card media for fifth grade elementary school students. The results of media development trials were carried out with three experts, namely, media experts, material experts and language experts. Based on the test results, the product feasibility received an average score of 88.17% which was categorized as very good. Meanwhile, trials are carried out on students through one-on-one trials, small groups and field tests. Product feasibility was rated with an average score of 92.5% which was categorized as very good. This shows that this application is very suitable for use in Civics learning in elementary schools.

Keywords: learning media, picture card media, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu bergambar elektronik sebagai media pada pembelajaran PKN materi pengamalan nilai-nilai Pancasila serta dapat mengetahui validasi media tersebut di kelas V Sekolah Dasar. Obyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 3 Kalimanggis kabupaten Temanggung sebanyak 33 orang. Jenis metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yang terdiri atas lima tahapan diantaranya, menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik, merancang produk dan menyusun instrumen, mengembangkan produk dan validasi para ahli, menguji coba kepada peserta didik dan mengevaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media kartu bergambar elektronik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Hasil uji coba pengembangan media dilakukan kepada tiga ahli yaitu, ahli media,

ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji coba tersebut kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88.17% yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan dari uji coba kepada peserta didik melalui uji coba satu persatu, kelompok kecil, dan uji lapangan. Kelayakan produk mendapat nilai dengan perolehan rata-rata 92.5% yang dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, media kartu gambar, ADDIE

A. Pendahuluan

Perubahan yang terjadi di bidang pendidikan antara lain meliputi proses dalam belajar mengajar di lingkungan pendidikan. Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan di lingkungan sekolah yang di dalamnya terjadi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Kemudian terdapat perubahan pada peserta didik baik perubahan dari tingkat pemahaman, pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Melalui belajar seseorang akan dapat menerima ilmu pengetahuan dan pengalaman di hidupnya.

Sebagian besar pembelajaran PKn di kelas belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai, dan selama proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya mendengarkan ceramah dari guru. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang inovatif sehingga

peserta didik lebih paham dan tertarik khususnya pada saat muatan pelajaran PKn. Kemudian saat peneliti melaksanakan kegiatan praktik mengajar, pada awal proses pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik kurang antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik dikelas V, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik merasa kurang paham dan cepat bosan, sebab belum menggunakan media yang menarik peserta didik belajar.

Berdasarkan analisis yang terjadi dilapangan dapat terlihat pemahaman peserta didik pada saat materi pengamalan nilai-nilai pancasila dirasa masih kurang, karena pembelajaran hanya melalui buku siswa dan dengan adanya buku tema semacam LKS yang

didalamnya hanya berupa tulisan-tulisan saja. Dengan demikian untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah media sebagai penunjang bagi peserta didik agar dapat menerapkan nilai-nilai pancasila yang sesuai perkembangan peserta didik didalam kehidupan sehari-hari. Adanya media penunjang diharapkan sebagai solusi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik serta mudah dalam penggunaannya dapat menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media gambar. Media gambar merupakan suatu media pembelajaran yang menyajikan informasi secara visual. Melalui media gambar, ide atau konsep yang disampaikan akan lebih jelas tersampaikan. Media gambar juga mampu mengilustrasikan fakta atau peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran PKn. Selain itu, penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Belajar dengan diberi stimulus visual menghasilkan hasil

belajar yang lebih baik dalam mengerjakan tugas-tugas seperti mengingat, menghubungkan fakta dan konsep, dan pengenalan daripada belajar dengan stimulus verbal saja. Penggunaan media kartu bergambar merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media kartu bergambar diharapkan guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Rosidah yang mengemukakan bahwa media menggunakan kartu bergambar dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran tentu terdapat faktor pendukung. Dalam National Education Association (NEA)

menjelaskan di abad 21 ini terdapat 4 kecapakan yang disebut dengan "Four Cs (4C) diantaranya terdiri dari (1) critical thinking, (2) communication, (3) collaboration, dan (4) creativity. Sesuai dengan abad 21, seorang guru dituntut untuk pandai dalam memilih media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tentunya menggunakan media yang lebih bervariasi, kreatif dan menarik, seperti halnya media berupa gambar atau video yang mudah diakses oleh peserta didik. Sehingga berdasarkan masalah tersebut diperlukan sebuah solusi agar dapat mengatasi permasalahan yang salah satunya yaitu media kartu bergambar elektronik. Media ini dapat menjadi sebuah solusi alternatif karena berbasis teknologi berisikan materi konsep nilai-nilai Pancasila yang disajikan gambar sebagai media visual. Kemudian kartu bergambar elektronik ini juga memuat beberapa video pembelajaran dan games berbentuk kartu yang berkaitan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media kartu bergambar elektronik bertujuan untuk memberikan materi pengetahuan berupa soal atau quiz

interaktif sebagai evaluasi terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Media kartu bergambar elektronik ini merupakan sebuah media penunjang dalam pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan gambar dan deskripsinya, serta didesain dengan warna yang menarik agar menjadi daya tarik dan minat peserta didik untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Penggunaan media kartu bergambar elektronik dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan penggunaan media materi pelajaran untuk peserta didik mudah dipahami, serta metode dari pengajarpun akan bervariasi yang menjadikan peserta didik tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Kemudian peserta didik juga dapat mempraktikkan pengamalan tersebut baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat sekitar. Dengan begitu, jika peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila maka akan menjadikan karakter dan kebiasaan yang sangat baik dalam kehidupannya kelak.

Berdasarkan analisis masalah tersebut maka, diperoleh informasi bahwa : 1) Pengembangan media dengan memanfaatkan IPTEK perlu dikembangkan dalam rangka mengikuti perkembangan zaman. 2) Pembelajaran kurang optimal karena peserta didik kurang paham mengenai konsep dan materi dari pembelajaran PKn yang disampaikan tentang Pengamalan nilai-nilai Pancasila. 3) Penggunaan media pembelajaran belum maksimal dikarenakan belum adanya media yang menarik, dan selama proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya menggunakan buku siswa dan LKS saja. 4) Keterbatasan sarana sekolah dalam pengadaan media pembelajaran. 5) Perlunya pengembangan media kartu bergambar elektronik untuk pembelajaran PKn Kelas V Sekolah Dasar pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Menurut Khotimah media permainan kartu bergambar merupakan salah satu jenis kartu mainan anak yang nantinya akan didesain berisikan materi pelajaran, video dan *game* edukasi. Media kartu bergambar sebagai media

pembelajaran yang dipilih karena media ini dapat digunakan sebagai permainan yang membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan suasana belajar yang kondusif. Maka secara tidak langsung siswa dapat memantapkan materi ajar melalui permainan yang mereka lakukan. Hal serupa dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Iswari (2017:119-128) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa flash card bergambar pada tingkat Sekolah Dasar menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar berupa flash card memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan menggunakan media berupa daftar kosakata. Selain itu siswa sangat senang menggunakan media gambar flash card dalam proses belajar dan pembelajaran PKn karena bentuk dan warna flash card yang menarik serta cara penggunaannya yang menyerupai permainan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yakni cara ilmiah untuk meneliti, merancang,

memproduksi dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Dalam menciptakan produk penelitian ini memanfaatkan perkembangan teknologi dan bahan baku yang mutakhir untuk mendapatkan produk yang berkualitas. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) dalam bidang pendidikan diantaranya: kebijakan, kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar, sistem evaluasi, dan pengembangan tes. Fokus pada penelitian ini adalah pengembangan media kartu bergambar elektronik pada pembelajaran PKn materi pengamalan nilai-nilai pancasila kelas V di SDN 3 Kalimanggis.

Produk inovasi bertujuan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dengan membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif pada muatan pembelajaran PKn materi nilai-nilai Pancasila. Produk dibuat berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Adapun penelitian ini adalah penelitian

pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Benny A Priadi tahapan dalam pengembangan model ADDIE yaitu, Analysis (menganalisis), Design (merancang), Development (mengembangkan), Implementation (mengimplementasikan), dan Evaluation (mengevaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan 1) Analisis kebutuhan digunakan untuk melihat masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Metode test yang digunakan melalui wawancara dan kuesioner. 2) Observasi dilakukan dalam penelitian ini pada tahap awal sebelum penelitian. Observasi juga dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran untuk mengetahui proses belajar siswa. Observasi digunakan guna mengumpulkan data yang berkenaan dengan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik siswa. 3) Wawancara digunakan oleh peneliti sebagai tahap awal dalam mencari informasi yang kemudian diolah menjadi sebuah data awal. Wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipasi dalam menginterpretasikan situasi atau

fenomena yang terjadi, dimana hal ini bisa ditemukan melalui observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif kuantitatif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data yang dianalisis pada pengolahan statistik deskriptif kuantitatif didapatkan dari hasil kuesioner yang diberikan kepada para ahli sebagai validator dan data respon peserta didik dari implementasi kartu bergambar elektronik. Data yang telah diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta peserta didik menggunakan skala likert yaitu rentang skor 1-4 dengan kriteria kategori sangat kurang baik, kurang baik, baik, dan sangat baik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kartu bergambar elektronik merupakan produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan media pembelajaran yang bervariasi, dapat memberikan

peserta didik pengetahuan atau informasi mengenai materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada muatan pelajaran PKn Kelas V SD. Pengamalan nilai Pancasila yang ada dalam kartu bergambar elektronik meliputi penerapan dari nilai Pancasila sila pertama hingga sila kelima. Pada produk ini terdiri dari, menu utama, kompetensi, petunjuk penggunaan aplikasi, materi, latihan soal evaluasi, games tebak kartu, dan profil pengembangan dengan sajian yang menarik. Sasaran penggunaan pada produk ini, yaitu peserta didik dapat menggunakan secara mandiri ataupun dengan bantuan guru, orang tua dan orang lain yang ada disekitar peserta didik. Kartu bergambar elektronik dibuat untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran PKn yang menyenangkan dan dapat diakses dengan mudah.

Perolehan dari hasil penilaian uji validasi produk kepada para ahli dan peserta didik dalam bentuk persentase kemudian untuk dianalisis. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi penilaian validasi ahli dan penilaian uji coba peserta didik terhadap media kartu bergambar elektronik disajikan pada tabel berikut

ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Data Rekapitulasi oleh Para Ahli

No.	Respon Ahli	Jumlah	%Kategori
1.	Ahli media	68	89.5% Sangat Baik
2.	Ahli materi	35	87.5% Sangat Baik
3.	Ahli bahasa	35	87.5% Sangat Baik
Jumlah Nilai		154	- -

Rata-rata
 $(89.5\% + 87.5\% + 87.5\%) : 3 = 88.2\%$

Tabel 2. Hasil Data Rekapitulasi oleh Peserta Didik

No	Uji Coba	Jumlah	%Kategori
1.	One-to-one	107	89.2% Sangat Baik
2.	Small Group	373	93.3% Sangat Baik
3.	Uji Field Test	760	95% Sangat Baik
Jumlah Nilai		-	-

Rata-rata
 $(89.2\% + 93.3\% + 95\%) : 3 = 92.5\%$

Penggunaan media pembelajaran dengan berbentuk multi media yang didalamnya memuat kartu bergambar merupakan langkah pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan. Produk kartu bergambar elektronik yang dikembangkan peneliti merupakan

salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran dengan bentuk media pembelajaran. Kartu bergambar elektronik yang dikembangkan oleh peneliti berfokus pada pembelajaran PKn di kelas V SD. Kartu bergambar elektronik yang dikembangkan dapat digunakan didalam proses pembelajaran sebagai media tambahan yang digunakan oleh guru.

Penggunaan kartu bergambar elektronik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dibandingkan sebelum saat menggunakan media kartu bergambar. Berikut ini gambar media kartu bergambar pada tampilan menu awal:

Gambar 1 Tampilan Awal Menu Produk Kartu Bergambar Elektronik



Berdasarkan karakteristik peserta didik menurut Piaget, kelas V SD sedang memasuki tahap Operasional Konkret. Pada tahap Operasional Konkret, peserta didik sudah mulai berpikir logis dan konkret. Oleh

sebab itu dalam pembelajaran diperlukan media pembelajaran konkret. Salah satunya adalah adanya gambar dan video animasi yang dikemas dengan menarik serta interaktif. Gambar dan video animasi dapat memberikan ilustrasi konsep sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Karakteristik anak SD juga senang bermain. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik menjelaskan bahwa peserta didik sudah memiliki handphone dan sering menggunakan handphone untuk menonton video dan bermain sosial media. Berdasarkan uraian di atas maka pengembangan kartu bergambar elektronik perlu dilakukan. Kartu bergambar elektronik memuat informasi dalam bentuk multimedia interaktif terdiri dari gambar, video pembelajaran dan materi. Dalam kartu bergambar elektronik juga terdapat permainan edukasi dimana siswa dapat bermain sambil belajar dengan menyenangkan.

Pengembangan media kartu bergambar elektronik melibatkan tiga para ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian pada produk berdasarkan aspek kualitas

tampilan, isi media, desain media, dan program memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 89.5% dengan kategori sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi berdasarkan aspek penyajian materi, kebenaran materi, dan kelayakan penyajian memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 87.5% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penilaian oleh ahli bahasa berdasarkan aspek kelayakan bahasa, keruntutan bahasa, dan penggunaan bahasa memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 87.5% dengan kategori sangat baik. Sehingga dari ketiga validasi oleh dosen ahli media, materi dan bahasa mendapatkan nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian adalah 88.2% dengan kategori kelayakan sangat baik.

Setelah penilaian media di uji cobakan kepada ketiga validasi kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas V sebanyak 3 tahap. Pertama tahap uji coba *one-to-one* diikuti tiga orang peserta didik mendapatkan hasil kelayakan produk sebesar 89.2% dengan kategori sangat baik. Tahap kedua uji coba kelompok kecil diikuti sepuluh orang peserta didik mendapatkan hasil

kelayakan produk sebesar 93.3% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya tahap ketiga uji coba *fieldtest* diikuti dua puluh orang peserta didik mendapatkan hasil kelayakan produk sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Penilaian yang dilakukan uji coba oleh peserta didik kelas V SDN 3 Kalimanggis mendapatkan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 92.5% dengan kategori sangat baik.

E. Kesimpulan

Pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran PKn yang berupa kartu bergambar elektronik bertemakan produk pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media ini di buat sebagai penunjang pembelajaran PKn kelas V SD dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun secara fleksibel. Penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis kebutuhan, perancangan produk dan menyusun instrumen, mengaktualisasikan produk serta validasi parah ahli dan uji coba kepada peserta didik dan evaluasi.

Media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar elektronik

terdiri dari lima menu/bagian utama yaitu, menu petunjuk, kompetensi, materi pembelajaran, permainan, dan profil pengembangan. Produk media ini juga dilengkapi dengan materi pembelajaran yang setelahnya di sediakan video animasi sebagai evaluasi dari materi. Selanjutnya pada materi pembelajaran di sediakan dengan teks penjelasan materi dan permainan sederhana yaitu dengan mengamati melalui simbol dan kartu bergambar.

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba peserta didik adalah produk layak digunakan pada pembelajaran PKn kelas V SD materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Maka tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tercapai dan layak untuk digunakan.

Implikasi dari penelitian pengembangan ini adalah media kartu bergambar elektronik dapat diimplementasi sebagai media pembelajaran PPKn kelas V SD tentang materi pengamalan nilai-nilai pancasila. Penggunaan media ini dapat mengembangkan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan nyata melalui kegiatan mengamati dan dapat

memahami materi pengamalan nilai-nilai pancasila dengan secara mandiri.

Penerapan aplikasi dalam pembelajaran bagi guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan untuk peserta didik sehingga dapat mengenal kemajuan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Pengembangan media kartu bergambar elektronik dalam masa sekarang ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi sebagai penunjang pembelajaran. Peserta didik menjadi tidak cepat bosan karena tampilan menarik, kreatif dan inovasi. Adanya pengadaan kartu bergambar elektronik pada proses pembelajaran memudahkan dalam menyampaikan materi pengamalan nilai-nilai pancasila.

Bagi sekolah hasil pengembangan media kartu bergambar elektronik ini diharapkan berdampak pada proses pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran dan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah pada kehidupan nyata. Implikasi bagi peneliti selanjutnya adalah dapat

menguji keefektivitasan produk yang dikembangkan dan menguji kelayakan produk. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan materi- materi dan media berupa aplikasi lainnya sehingga media lebih menjadi bermanfaat dan lebih baik lagi.

Diharapkan secara umum media ini menjadi sebuah motivasi bagi peneliti, guru, dan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan simpulan diatas maka disarankan : 1) Materi yang terdapat pada pengamalan nilai-nilai pancasila hanya berfokus pada penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mengembangkan untuk materi lainnya. 2) Pengembangan media harus mendapatkan pengawasan guru dan orang tua dalam memperkenalkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. 3) Pengembangan media kartu bergambar elektronik diharapkan dapat membantu sekolah dalam memfasilitasi media pembelajaran PKn materi pengamalan nilai-nilai pancasila dan dapat

mengembangkan media lainnya.

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan banyak sekali bimbingan, kritik, saran, dan motivasi yang sangat mendukung dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal skripsi ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yuli. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Konsep Struktur Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa Kota Makassar". Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.
- Benny A Priadi, Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE, Jakarta: Kencana, 2016.
- Cholik Cecep Abdul. "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI/ICT DALAM BERBAGAI BIDANG" 3, no. March (2021): 6.
- Evita, Adnan, Juriana, Fitri Lestari Issom, and Rahmah Novianti. PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK. Edited by MKDK.UNJPress, 2016.
- Rosidah. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SDN 38 Mataram". Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Soffy Nur Haninda, Hendrik Pandu Paksi. Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. JPGSD. Volume 10, Nomor 4. (2022):761-770.
- Viktor Handrianus Pranatawijaya, dkk, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman", Jurnal Sains dan Informatika, 5(2), November 2019.
- Iswandi, Dede. "DIMENSIONS OF CIVIL EDUCATION CURRICULAR AS AN EDUCATION PROGRAM IN LOW CLASS SCHOOL." Jurnal Civicus 19, no. 1, 2019.

Juliani, A. J., & Bastian, A. Pendidikan Karakter sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2021.

<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5621/4871>

Roekel, D. Van. (n.d.). Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the "Four Cs" (D. Van Roekel (ed.)). National Education Association. Sudarisman, Suciati, (2015).

Sunu, B. P. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS Di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 [Universitas Negeri Semarang]. In Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2019.

http://lib.unnes.ac.id/33398/1/1401414228_Optimized.pdf