

IMPLEMENTASI MEDIA KOMIK SINEMA DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI KELAS V SD NEGERI 1 PAYA BUJOK TUNONG

Nazla Raesya Nica¹, Lhutfia Wahyu Safutri²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Samudra

Email : nazlaraesya667@gmail.com¹ , lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

The implementation of Cinema Comic media in Civic Education (PPKn) learning serves as an effort to enhance student engagement and learning outcomes at the elementary school level. This media combines visual elements, text, and storytelling to create a more interactive and enjoyable learning environment. The purpose of this activity was to describe the application of Cinema Comic media and determine the improvement of learning outcomes among fifth-grade students at SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. A quantitative approach with a one-group pretest-posttest design was employed. The participants consisted of 30 fifth-grade students. Data were collected through achievement tests, student activity observations, and documentation. The results indicated that the use of Cinema Comic media increased students' interest, participation, and understanding of Civic Education materials. The average score improved from 64.27 in the pretest to 85.13 in the posttest. In addition, students became more active during the learning process and demonstrated better comprehension of the presented materials. Cinema Comic media also assisted teachers in delivering learning materials in a more engaging and effective manner. Therefore, the implementation of Cinema Comic media was proven effective in improving both student engagement and learning outcomes in Civic Education learning among fifth-grade students at SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong.

Abstrak

Implementasi media Komik Sinema dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media ini menggabungkan unsur visual, teks, dan alur cerita yang menarik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media Komik Sinema serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek kegiatan berjumlah 30 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media Komik Sinema mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 64,27 pada pretest menjadi 85,13 pada posttest. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disajikan. Media Komik Sinema juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, implementasi media Komik Sinema terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong.

Keywords: Komik Sinema, PPKn, media pembelajaran, hasil belajar, sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter, pengetahuan,

dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi

juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai karakter yang menjadi landasan kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan mampu memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara, mengembangkan sikap demokratis, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari [1].

Namun, pelaksanaan pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran sering kali didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan [2]. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami [3].

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan [4]. Pemanfaatan teknologi dan media visual dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional [5].

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah media Komik Sinema. Komik Sinema merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur komik, gambar bergerak sederhana, teks, narasi, dan audio sehingga menghasilkan penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini mampu menyajikan konsep-konsep pembelajaran melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami pesan dan nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran [6]. Selain itu, penggunaan komik sebagai media pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan minat baca, motivasi belajar, dan pemahaman konsep siswa karena menyajikan informasi secara visual dan kontekstual [7].

Dalam pembelajaran PPKn, media Komik Sinema dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi tentang nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, sikap toleransi, serta berbagai bentuk perilaku yang mencerminkan karakter kebangsaan. Penyajian materi dalam bentuk cerita visual memungkinkan siswa memahami contoh-contoh penerapan nilai Pancasila secara konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna [8]. Penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan mengurangi kejenuhan yang sering muncul ketika materi disampaikan secara verbal [9].

SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong merupakan salah satu sekolah dasar yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran PPKn masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan penjelasan guru sehingga sebagian siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, implementasi media Komik Sinema dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Komik Sinema dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong serta menganalisis pengaruhnya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan adanya implementasi media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan implementasi media Komik Sinema dalam pembelajaran PPKn menunjukkan bahwa media berbasis komik dan visual interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Darniyanti, Efriani, dan Susilawati (2021) mengembangkan media komik pembelajaran pada materi penerapan sila-sila Pancasila di sekolah dasar. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penyajian materi melalui ilustrasi dan cerita yang menarik membantu siswa memahami konsep-konsep PPKn secara lebih mudah dan menyenangkan [10].

Selanjutnya, penelitian oleh Narestuti dan Wibowo (2021) mengenai penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa secara signifikan. Penggunaan gambar, teks, dan alur cerita yang terstruktur membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga tingkat ketuntasan belajar mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media komik [11].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Lestari, Shinta, Susilo, dan Khoirulloh (2022) menemukan bahwa media komik edukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena informasi disajikan secara visual dan kontekstual. Selain itu, penggunaan media komik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional [12].

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar, aktivitas belajar, serta hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan komik cetak maupun komik digital secara umum. Adapun penelitian ini mengembangkan dan mengimplementasikan media Komik Sinema yang mengintegrasikan unsur komik, animasi sederhana, audio, dan narasi dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas V SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode **pre-eksperimental** melalui desain **One-Group Pretest-Posttest Design**. Desain ini digunakan untuk mengetahui

pengaruh implementasi media Komik Sinema terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media Komik Sinema, dan setelah proses pembelajaran selesai siswa mengikuti posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang diperoleh [13].

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik **sampling jenuh**, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan [14].

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan media Komik Sinema, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi PPKn yang akan dipelajari. Tahap ketiga adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Komik Sinema. Pada tahap ini siswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang mengintegrasikan gambar, teks, animasi sederhana, dan narasi audio. Tahap terakhir adalah pelaksanaan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media Komik Sinema.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi PPKn. Lembar observasi digunakan untuk mengamati tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung lainnya [15].

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Komik Sinema

digunakan perhitungan **N-Gain** dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- g = nilai N-Gain
- S_{post} = skor posttest
- S_{pre} = skor pretest
- S_{maks} = skor maksimum

Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada kategori: tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$) [16]. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas implementasi media Komik Sinema dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Secara sistematis, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- **O₁** : Pretest (tes awal)
- **X** : Pembelajaran menggunakan media Komik Sinema
- **O₂** : Posttest (tes akhir)

Desain tersebut digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Komik Sinema sehingga dapat diketahui pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Implementasi media Komik Sinema dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas V SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media Komik Sinema. Selanjutnya siswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media Komik Sinema yang memadukan unsur gambar, teks, animasi sederhana, dan narasi audio. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah memperoleh perlakuan.

1. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pengukuran kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Komik Sinema menunjukkan adanya peningkatan hasil

belajar yang cukup signifikan. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	82	98
Nilai Terendah	50	75
Nilai Rata-rata	64,27	85,13
Jumlah Siswa Tuntas	12	28
Persentase Ketuntasan	40%	93,33%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 64,27 pada pretest menjadi 85,13 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 40% menjadi 93,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Komik Sinema memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

2. Analisis N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Komik Sinema dilakukan perhitungan N-Gain. Berdasarkan rata-rata nilai pretest dan posttest diperoleh hasil sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{85,13 - 64,27}{100 - 64,27}$$

$$N-Gain = 0,58$$

Nilai N-Gain sebesar **0,58** termasuk dalam kategori **sedang**, yang menunjukkan bahwa media Komik Sinema cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif mengikuti pembelajaran. Rekapitulasi aktivitas siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator Aktivitas	Persentase
Memperhatikan materi yang disampaikan	95%
Menjawab pertanyaan guru	88%
Berdiskusi dengan teman	85%
Menyampaikan pendapat	82%
Menyelesaikan tugas yang diberikan	93%
Rata-rata Aktivitas	88,6%

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas siswa selama pembelajaran berada pada kategori sangat baik

dengan rata-rata persentase sebesar 88,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media Komik Sinema mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Komik Sinema memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran PPKn. Peningkatan nilai rata-rata dari 64,27 menjadi 85,13 menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media yang menggabungkan unsur visual dan audio. Temuan ini sejalan dengan penelitian Darniyanti, Efriani, dan Susilawati yang menyatakan bahwa media komik dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif karena penyajiannya menarik dan mudah dipahami [10].

Peningkatan ketuntasan belajar dari 40% menjadi 93,33% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah menggunakan media Komik Sinema. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep. Siswa pada usia sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada media yang mengandung gambar, warna, dan cerita sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna [3].

Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa media Komik Sinema mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Persentase aktivitas siswa yang mencapai 88,6% mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Kondisi ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri [4].

Selain meningkatkan hasil belajar, media Komik Sinema juga membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penyampaian materi melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan yang terkandung dalam materi PPKn. Temuan ini sejalan dengan penelitian Narestuti dan Wibowo yang

menyatakan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan fokus siswa selama proses pembelajaran [11].

Nilai N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa implementasi media Komik Sinema memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini memperkuat penelitian Lestari dkk. yang menemukan bahwa media komik edukasi mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang visual, menarik, dan kontekstual [12].

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, media Komik Sinema dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

5. KESIMPULAN

Implementasi media Komik Sinema dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas V SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan media yang memadukan gambar, teks, animasi sederhana, dan narasi audio mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media Komik Sinema. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 64,27 pada saat pretest menjadi 85,13 pada saat posttest. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 40% menjadi 93,33%. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 88,6%.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang, media Komik Sinema terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Dengan demikian, media Komik Sinema dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2022.
- [2] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- [3] Creswell, J. W., & Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.
- [4] Darniyanti, Efriani, & Susilawati. "Pengembangan media komik pembelajaran pada materi penerapan sila-sila Pancasila untuk siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 112–120, 2021.
- [5] Hake, R. R. "Analyzing Change/Gain Scores." *American Educational Research Association*, pp. 1–27, 2021.
- [6] Lestari, S., Shinta, R., Susilo, A., & Khoirulloh, M. "Efektivitas penggunaan media komik edukasi terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8234–8242, 2022.
- [7] McCloud, S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins, 2021.
- [8] Narestuti, N., & Wibowo, T. "Penerapan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA." *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 9, no. 2, pp. 45–53, 2021.
- [9] Nugraha, A. S., & Prasetyo, D. "Pengaruh media komik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6201–6210, 2022.
- [10] Piaget, J. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 2021.
- [11] Sapriya. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD/MI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- [12] Sudjana, N., & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2021.
- [13] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi 3. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [14] Winarno, R. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [15] Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2022.