

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 02 SUNGAI RUMBAI**

M. Anggrayni¹, Wiwik Okta Susilawati², Muslimatun Hasanah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia

melisaanggrayni81@gmail.com¹, wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id²

muslimatunhasanah039@gmail.com³

ABSTRACT

This research aims to overcome several problems that occur by developing more interesting learning media, so that it can improve student learning outcomes. The media that will be developed is digital comic-based learning media which aims to attract students' interest in improving learning outcomes. This research uses the type of research and development R&D (Research and Development). The R&D (Research and Development) research method is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. Apart from that, Research and Development is also a research method for developing and testing products that will later be developed in the world of education. Based on the problems described in the background, this research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The ADDIE model is a systematic learning design model. The ADDIE model has five development stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. In developing ADDIE there are five procedural stages, namely Analysis, Design (rancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) and Evaluation (evaluasi). Test the effectiveness of Canva-based digital comic learning media in science subjects to support the independent curriculum for class V elementary schools, seen from student learning outcomes. Where the effectiveness sheet is in the form of a test containing questions, based on the effectiveness test that was carried out in class V of SDN 02 Sungai Rumbai, namely with an average score of 92% in the very effective category. The results of the analysis of 23 students who completed and 2 who did not complete, with a total of 25, the number of students who completed was 23 divided by the number of students 25 times 100, the result was 92% categorized as very effective.

Keywords : Digital Comics, IPAS, Learning Media, ADDIE, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi dengan dikembangkannya media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komik digital yang bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Metode penelitian R&D (Research and Development) adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu Research and Development juga merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan . Berlandaskan adanya permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang maka penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Pada model ADDIE ini memiliki lima tahap pengembangan yaitu: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Dalam pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan prosedur yaitu Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (evaluasi) . Uji efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS untuk mendukung kurikulum merdeka kelas V sekolah dasar dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi-soal-soal, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas V SDN 02 Sungai Rumbai yaitu dengan nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 23 orang dan tidak tuntas 2 orang dengan jumlah 25 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 23 orang di bagi jumlah peserta didik 25 orang dikali 100 hasilnya 92% berkategori sangat efektif.

Kata kunci : Komik digital, IPAS, Media Pembelajaran, ADDIE, Canva

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting dalam proses memanusiakan manusia dalam masyarakat budaya, contohnya di dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan manusia lain (Wiwik Okta Susilawati, Sonia Yulia Friska, Dwi Okta Pratiwi, 2023). Di zaman pendidikan saat ini, telah terjadi perubahan besar dalam kehidupan manusia Pendidikan merupakan hal yang mendasar bagi proses pendewasaan mahasiswa Indonesia, karena dasar proses strategis mahasiswa adalah pendidikan(Wiwik Okta Susilawati, M Anggrayni, 2023). Pendidikan harus

digunakan untuk mendidik semua orang, bukan hanya kelompok tertentu. Oleh karena itu, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk membina seseorang atau mahasiswa sesuai dengan norma kebudayaan yang diaturkan di dalam masyarakat agar menjadi mahasiswa yang dewasa(M Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, 2023).

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, pengembangan kurikulum yang baik

menjadi sangat penting. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kebijakan ini mengusung pendekatan yang berbeda dalam penyusunan kurikulum dengan fokus pada pemberdayaan peserta didik dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam rangka mengkaji kebijakan ini, analisis yang berbasis kajian teori menjadi sangat relevan untuk memahami perumusan, implementasi, dan dampak Kurikulum Merdeka terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu pembelajaran yang mengenai tentang alam dimana dalam pembelajaran IPA juga yang sebenarnya bukan penghafalan kata-kata tetapi penghafalan materi IPA tentang kejadian alam dan di dalam pembelajaran IPA peserta didik mengetahui tentang alam semesta dengan segala isinya oleh karena itu untuk memalisis terjadinya pembelajaran IPA ini dibutuhkan kurikulum (Muakhirin, 2019). IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta menganggap kehidupan manusia sebagai makhluk

sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Menurut (Anggrayni, Amril, et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi lapangan pada saat PLP dari 14 Agustus 2023 sampai tanggal 15 Desember 2023 di kelas V SDN 02 Sungai Rumbai, terdapat berbagai persoalan yang terjadi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Guru masih jarang menggunakan media saat proses pembelajaran. Sehingga, peserta didik jadi mudah bosan dan kurang semangat saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu peserta didik yang merasa jenuh menjadi sering keluar masuk kelas dan ada beberapa yang mengobrol dengan temannya. Hal ini terjadi karena jarangya penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar pada peserta didik yang mana hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Sehingga dalam proses pengamatan, peserta didik sering mengganggu temannya, sering keluar masuk kelas, dan susah memahami penjelasan dari guru dikarenakan peserta didik yang jenuh dalam menerima materi.

Maka dari itu pembelajaran yang kurang melibatkan dalam penggunaan media digital terasa kurang bisa menarik minat belajar

peserta didik dan mungkin nantinya peserta didik akan kurang semangat dan merasa bosan yang mana hal tersebut nantinya mungkin dapat berakibat pada hasil ujian peserta didik. Dilihat dari hasil ujian harian (UH) peserta didik yang dibawah KKTP.

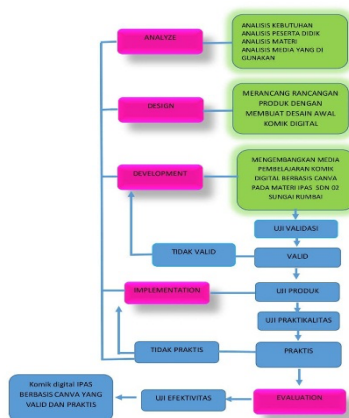
B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan (Asyhari & Silvia, 2020). Penulis mengembangkan sebuah produk baru. yang belum digunakan di SDN 02 Sungai Rumbai. Metode penelitian R&D (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisi, desain, pengembangan,

implementasi dan evaluasi (Gafur, 2012). Langkah-langkah model ADDIE adalah sebagai berikut: (1). Analisis. Analisis ini untuk menentukan kebutuhan belajar seperti sumber belajar apa yang akan di kembangkan dan harapan kompetensi apa yang dikuasi peserta didik setelah belajar. Tahap analisis ini yang dianalisis adalah analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. (2). Desain. Tahap desain ini yaitu merancang pembelajaran atau mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran. Pada tahap desain ini bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media komik akan dikumpulkan terlebih dahulu . Bahan-bahan yang dikumpulkan seperti gambar-gambar, materi, serta hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan komik. (3). Pengembangan. Tahap pengembangan, pada tahap ini menerapkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Pada tahap pengembangan semua bahan yang telah dikumpulkan pada tahap desain akan dikembangkan menjadi sebuah komik. (4).

Implementasi. Implementasi adalah penerapan, jadi produk yang sudah siap akan diberikan kepada peserta didik untuk melihat hasil dari produk yang di kembangkan. Produk yang telah dibuat penulis yaitu, pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran ipas kelas v sdn 02 sungai rumbai. Selanjutnya produk yang sudah siap dibagikan kepada peserta didik saat proses belajar mengajar. (5). Evaluasi. Evaluasi adalah perbaikan, untuk mengetahui efektifitas dan keberhasilan pembelajaran (Suwarto, 2013, 2017). Setelah selesai melakukan implementasi maka akan diketahui apa saja kekurangan dari produk yang dikembangkan, kelemahan tersebut akan diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi. Berikut ini prosedur model ADDIE pada gambar 1.



Gambar 1 prosedur pengembangan model ADDIE

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis ini di perlukan sebelum merancang media pembelajaran, analisis ini bertujuan utuk mengetahui kemampuan peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Reichenbach *et al.*, (2019) karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, serta kemampuan sosial. Hasil analisis karakteristik peserta didik di lakukan pada kelas V SDN 02 Sungai Rumbai,berusia sekitaran 10-12 tahun. Kemampuan dalam memahami materi pembelajaran berbedabeda. Hal ini terlihat saat peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik, ada yang mudah memahami materi dengan cepat, ada yang susah dan ada yang memerlukan media atau bahan ajar lainnya untuk membantu proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Devianti, Suci and

Sari (2020) Peserta didik di sekolah dibimbing dan diarahkan kearah yang optimal guna terciptanya individu yang cerdas dan mandiri.

Analisis materi dilakukan dengan mengetahui apa kurikulum yang digunakan dan modul yang telah sesuai dengan capain pembelajaran. Dengan adanya analisis materi peneliti dapat mengetahui apakah di sekolah tersebut membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasis analisis materi SDN 02 Sungai Rumbai menggunakan 2 kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada kelas 5 yaitu kurikulum merdeka dan sangat membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran.

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran di desain semenarik mungkin untuk menarik dan mempermudah pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan muatan pembelajaran kepada siswa agar suatu proses

pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yulianti, 2022).

Validasi dilakukan oleh 6 ahli, yaitu ahli Bahasa, ahli media, ahli materi, ahli soal, ahli modul ajar, hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudian peneliti menghitung skor dari setiap aspek pada produk media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan Aiken's V. nilai rata-rata yang diperoleh untuk aspek kualitas bahasa sebesar 0,916% dengan kategori valid, untuk aspek media sebesar 0,777% dengan kategori valid dan aspek kualitas materi sebesar 0,777% , untuk aspek modul ajar sebesar 0,866 dengan kategori valid dan aspek soal sebesar 0,8 dengan kategori valid. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Azizul dkk, (2020) menurut penelitian tersebut media pembelajaran didapat aspek kualitas materi mendapat skor rata-rata 76,89%, berkategori sangat layak, kualitas media pembelajaran sebesar 89,27%, berkategori sangat layak. Hasil ini berarti media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS untuk mendukung kurikulum merdeka kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam proses

pembelajaran. Hasil penilaian dari validator dapat menggunakan rumus sebagai berikut dan hasil penilaian dapat dilihat di tabel

$$V = \sum S / [n(c-1)]$$

Keterangan:

n : Jumlah panel penilai (*expert*)

lo : Angka Penilaian Validitas Terendah (dalam hal ini =1)

c : Angka Penilaian Validitas Tertinggi (dalam hal ini = 4)

r : Angka Yang Diberikan Seorang Penilai s : r – lo

Tabel 1. Hasil Validitas Oleh Validator

No	bahasa	materi	media	modul ajar		soal
Validator	1	1	1	1	2	1
1	4	3	3	4	4	4
2	4	3	3	4	4	3
3	4	3	3	4	3	4
4	3	3	4	3	4	3
5	4	3	3	3	3	3
6	3	3	4			
7	4	3				
8	4					
ΣS	22	14	14	13	13	12
n(c-1)	24	21	18	15	15	15
nilai V	0,916	0,777	0,777	0,866	0,866	0,8
Keterangan	V	V	V	V	V	V
Jumlah	0,916	0,777	0,777	1,732		0,8
Rata-rata	0,916	0,777	0,777	0,866		0,8

Uji praktikalitas di uji cobakan pada pendidik dan peserta didik, uji coba pada pendidik yaitu ibu Eka Sasmita Rini, S. Pd dengan skor sebesar 85,71% memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah tuntas 24 dibagi jumlah skor 28 dan dikali 100 jadi hasilnya 85,71% dengan kategori

sangat praktis. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada 25 orang peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 93,75%. Hal ini sejalan dengan penilaian yang dilakukan oleh Tri Handayani,(2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase 97,2%. berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sangat praktis digunakan oleh peserta didik di Sekolah Dasar.

Uji efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS untuk mendukung kurikulum merdeka kelas V sekolah dasar dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi-soal-soal, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas V SDN 02 Sungai Rumbai yaitu dengan nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 23 orang dan tidak tuntas 2 orang dengan jumlah 25 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 23 orang di bagi jumlah peserta didik 25 orang dekali 100

hasilnya 92% berkategori sangat efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Tri Handayani, 2021) Penelitian ini mendapatkan hasil kevalidan pada aspek bahasa sebesar 100%, kevalidan pada aspek materi mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 93,57%, pada penyajian sebesar 93%, dan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase 86%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan hasil 97,2%. Dengan demikian "Pengembangan Media komik digital berbasis STEM untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar"dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan sangat praktis, sangat layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPA. Berdasarkan data di atas dapat dikatakan media pembelajaran komik digital berbasis canva untuk mendukung kurikulum merdeka kelas V sekolah dasar valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan untuk mendukung kurikulum merdeka di kelas V Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS

untuk mendukung kurikulum merdeka kelas V di SDN 02 Sungai Rumbai, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS
2. Validitas pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS
3. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS
4. Efektifitas pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Farhaini, Nurul, et al. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4093–4096.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401. <https://doi.org/10.31004/basicedu>

- du.v4i2.365
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Khotimah, N., Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58.
<https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Peserta didik Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahapeserta didik Universitas Negeri Surabaya*, 6(2), 1–9.
- Musfikon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Iklimah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- M Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, T. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Tpack Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn O1 Sitiung. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 13(1), 89
90.<https://doi.org/10.24114/Esjpgsd.V13i1.41424>
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Taufik, A., Mikarsa, hera L., & Prianto, P. L. (2010). *Pendidikan anak di SD*. Universitas Terbuka.
- Dibrina, R, G., (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar*. UIN Sunan Kalijaga
- Sri Ayu, Cahya Pinatih, and Ngr Semara Putra. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA*, *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 1 (March 15, 2021): 115–21,
<https://doi.org/10.23887/JPPP.V5i1.32279>.
- Yulia Darniyanti, Nini Efriani, Wiwik Okta Susilawati. (2021). *Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di*

- Sekolah Dasar Kabupaten Dharma Raya, *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462
- Melisa Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati, Lika Apreasta (2023). Pengembangan Buku Ajar Perkuliahan Konsep Dasar Pendidikan IPS SD Untuk Mahasiswa PGSD. *Journal Of Social Science Research*, 3(6), 10429-10446
- Eka Filahanasari, Lili Nopa Sari, Melisa Anggrayni (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN KOSA KATA DI KELAS III SDN 308 RANTAU SULI, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2525-2528
- Rasagama, I. G. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video YouTube untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik*. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, 8(2), 91-101. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>
- Wiwik Okta Susilawati, M Anggrayni, R. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PgSD Stkip Subang*, 09(2), 1-23.
- Wiwik Okta Susilawati, Sonia Yulia Friska, Dwi Okta Pratiwi, A. I. A. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lk) Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sdn 01 Padang Laweh. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PgSD Stkip Subang*, 09(2).
- Atika. (2022). Pengembangan E-modul muatan ipa berbasis flipbook maker pada tema 2 subtema 2 pada kelas IV sekolah dasar. Universitas Dharma Indonesia.
- Melisa Anggrayni, Suci Rahma Putri, Fitriani. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SDN 09 SITIUNG. *Dharma Education Journal*, 4(2), 631-637
- Restina. (2021). Pengembangan E-modul pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD Negeri 14 Koto Baru. Universitas Dharma Indonesia
- Abdul Istiqbal. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar , *jurnal kepemimpinan dan pengurusan sekolah*, 3(2), pp.139-144.