



Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD

Tyanda Fachrunissa Zein Nasution¹, Nila Lestari²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: nasutiontyanda@gmail.com , nilalestari@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi belum dikembangkannya Buku cerita bergambar berbasis PBL pada pelajaran Kewarganegaraan. SDN 12 TANAH TINGGI hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar buku cerita bergambar berbasis PBL pada pelajaran Kewarganegaraan. Bahan ajar dibuat untuk memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya buku cerita bergambar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu penelitian *Research and Development* (R&D) yang dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, desain produk, validasi desain yaitu uji kelayakan yang terdiri dari tiga ahli bahasa, tiga ahli materi, tiga ahli media, dua pendidik, revisi desain produk, uji coba produk dan revisi produk. Buku cerita bergambar memperoleh nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 83,33% dikategorikan sangat layak, memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 90,08% dikategorikan sangat layak, memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 91,66% sangat layak Hal ini menunjukkan buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, PBL, Kewarganegaraan.

Abstract

This study aims to answer the following problems: (1) How do teachers use the media in environment-based learning on developmental growth materials through the third grade group investigation learning model at SDN 12 Tanah Tinggi (2) What factors are the obstacles in the use of media in environment-based learning at SDN 12 Tanah Tinggi? developmental growth material through group investigation class III learning model at SDN 12 Tanah Tinggi (3) How to apply the use of media in environment-based learning to developmental growth material through group investigation class III learning model at SDN 12 Tanah Tinggi. This type of research is descriptive qualitative with data collection techniques used include: interviews, observation, and documentation. The data analysis method used there are three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This study found that: (1) The use of media in environmental-based learning on developmental growth materials through the class III group investigation learning model at SDN 12 Tanah Tinggi has many advantages, namely a. students do not quickly feel bored and quickly forget the subject matter, b. Improve students' understanding, c. Increase students' learning motivation, d. The achievement of student competence is good. (2) There are two obstacles in the use of media in environmental-based learning on developmental growth materials through the group investigation model for class III at SDN 12 Tanah Tinggi, namely barriers from students and teachers.

Keyword: Picture Story Book, PBL, Citizenship.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945

alania ke-4, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. Hal ini sejalan dengan pentingnya pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, banyak faktor yang memengaruhi ketercapaian dari tujuan tersebut. Guru sebagai salah satu dari faktor tersebut memiliki peranan sebagai pengatur jalannya suatu pembelajaran di kelas. Kurikulum 2013 mengharuskan pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa. Pada kenyataannya pembelajaran di sekolah masih menitik beratkan pada guru, dengan kata lain kurikulum 2013 belum sepenuhnya diterapkan di sekolah-sekolah. Permasalahan ini dijumpai di SD Tanah Tinggi Indrapura penerapan kurikulum 2013 belum sepenuhnya dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran di kelas masih terpusat pada guru. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan dari kurikulum 2013, salah satunya yaitu pembelajaran terpusat pada siswa.

Menurut peneliti dengan buku bergambar diharapkan mampu merangsang imajinasi anak dan membantu anak dalam memperkaya imajinasinya. Buku cerita bergambar untuk anak usia SD kelas bawah identik dengan lebih banyak gambar dari pada tulisan dan pada umumnya jika ditulis hanya dengan menggunakan kalimat yang singkat serta kata-kata yang mudah dapat lebih dimengerti dan diserap dibandingkan dengan banyak kata-kata dan sedikit gambar yang seharusnya digunakan untuk anak usia SD kelas atas yang memiliki tingkat bahasa lebih tinggi dan lebih cepat memahami. Cerita bergambar merupakan sebuah keterampilan atau seni dalam menyusun suatu jalan cerita yang dipadukan dengan gambar yang tidak bergerak. Adapun manfaat dari penggunaan gambar yaitu untuk menarik minat baca peserta didik guna meningkatkan kemampuan belajar kewarganegaraan siswa. Dengan menggunakan buku cerita bergambar akan memudahkan peserta didik dalam memaknai jalan cerita yang dibaca. Hal ini dikemukakan oleh Bua dkk (2016: 1749).

Pada hakikatnya, cerita pada anak memiliki sifat yang khas dibandingkan dengan cerita orang

dewasa pada umumnya. Tema-tema yang sering digunakan untuk para pembaca anak-anak belum tentu disajikan untuk dewasa bahkan sebaliknya. Dalam sebuah cerita terjadi penyampaian informasi antara penulis kepada sasaran baca yaitu anak-anak, melalui sebuah cerita (Nufus, 2013: 3). Untuk dapat menarik keinginan anak dalam menumbuhkan minat bacanya adalah dengan cara menggunakan media. Salah satu contohnya adalah media buku cerita yang bergambar. Menurut Nurgiyanto (2010: 152) buku bergambar merupakan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Kebiasaan anak dekat dengan buku bergambar akan menimbulkan keaktifan membaca yang dapat menumbuhkan/meningkatkan kebiasaan membaca anak (Astuti, 2012: 2). Gambar digunakan untuk memperkaya teks, mengkonkretkan karakter dan alur secara naratif serta digunakan sebagai daya tangkap dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas, selain itu kegiatan membaca buku bergambar akan membantu anak lebih memahami hubungan cerita dan gambar juga menanamkan kesadaran pada diri anak akan pentingnya aktifitas membaca untuk dapat memperoleh informasi (Astuti, 2012: 1-2). Dengan adanya media buku cerita yang bergambar diharapkan siswa dapat belajar secara aktif dengan bantuan alat, bahan serta pertanyaan yang telah disiapkan guru. Jawaban tersebut dapat ditemukan siswa melalui proses penyelidikan. Guru hanya sebagai pembimbing dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa. Sehingga ketika siswa menemukan suatu konsep yang salah dari upaya penyelidikannya, seorang guru akan membimbing dan menjelaskan sesuai dengan konsep yang benar kemudian siswa yang akan menarik kesimpulan. Melalui penggunaan media pembelajaran buku cerita yang bergambar berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Tanah Tinggi Indrapura peneliti menemukan permasalahan rendahnya hasil belajar kewarganegaraan menunjukkan bahwa yang terjadi di sekolah dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung kebanyakan hanya berpatokan pada buku sebagai medianya dan tidak didampingi dengan media lainnya. padahal, banyak sekali media yang bisa digunakan dalam pembelajaran kewarganegaraan tersebut.

Di era Teknologi dan Informasi saat ini, di sekolah SD Tanah Tinggi Indrapura masih belum menggunakan pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) sebagai media pembelajarannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara baru berupa media pembelajaran berupa alat bantu yang berguna untuk memudahkan peserta didik dalam

menerima pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang tertulis di atas dapat dirumuskan rumusan masalah Bagaimana pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Problem based learning* (PBL) pada pembelajaran kewarganegaraan yang layak digunakan pada kelas IV SD tanah tinggi indrapura?

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran kewarganegaraan dikelas IV SD.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian metode pengembangan. Menurut Sugiyono (2011:407) penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*, dengan menggunakan modifikasi model pengembangan 4-D (*Four-D Models*) S.Thiagarajan, Sammel & Sammel (1974).

Langkah-langkah model pengembangan 4-D ini terdiri dari 4 tahap: tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk. Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan produk atau bahan ajar yang hendak dihasilkan atau dikembangkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk bahan ajar berupa buku cerita bergambar untuk materi pancasila pada kelas IV sekolah dasar.

Prosedur atau tahap pengembangan buku cerita bergambar berbasis *problem based learning* pada muatan pelajaran PKn kelas VI SD, digambarkan sebagai berikut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model/desain menurut *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2015:409) dengan sepuluh tahap pelaksanaan, yang meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket peserta didik. Terdapat dua tujuan analisis data yaitu meringkas dan menggambarkan data. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.

1. Analisis Lembar Validasi

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada Tabel berikut:

Tabel 1 Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

- b. Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} = Skor Rata-Rata Indikator

$\sum X$ = Jumlah Skor Total Indikator

N = Jumlah Indikator

- c. Dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skor skala 5.

Tabel 2 Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sbi$	A	Sangat Baik

$Mi + 0,6 Sbi < XMi + \leq 1,8$ Sbi	B	Baik
$Mi - 0,6 Sbi < XMi + \leq 0,6$ Sbi	C	Cukup
$Mi - 1,8 Sbi < XMi - \leq 0,6 Sbi$	D	Kurang
$X Mi \leq - 1,8 Sbi$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

X = skor aktual (empiris)

Mi = mean ideal, dihitung dengan rumus:

$$Mi = \left(\frac{1}{2} \text{ skor maksimal} + \text{ skor minimal} \right)$$

Sbi = simpangan baku ideal, dihitung dengan:

$$Sbi = \left(\frac{1}{6} \text{ skor maksimal} - \text{ skor minimal} \right)$$

Dari skala 5 tersebut diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan Mi dan Sbi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Membandingkan hasil persentase lembar validasi ahli dengan kriteria persentase lembar validasi ahli yang dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Validasi Tim Ahli dan Wawancara

Persentase	Angka	Keterangan
76-100%	4	Sangat Layak
56-75%	3	Layak
40-55%	2	Tidak Layak
0-39%	1	Sangat Tidak Layak

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Pada proses pengembangan perangkat pembelajaran yang berguna untuk mendapatkan

perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dilakukan beberapa kegiatan seperti validasi dan revisi dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan serta instrumen-instrumen sebagai alat ukur perangkat pembelajaran dengan aturan dan kriteria yang telah ditetapkan pada bab III. Penyajian analisis data dan hasil penelitian mengikuti tahapan pengembangan yang telah diuraikan secara operasional pada Bab III. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Tahap Perancangan Perangkat

Tujuan dari tahap ini adalah merancang perangkat pelajaran, sehingga diperoleh *prototipe* (contoh perangkat pelajaran) untuk materi kewarganegaraan berbasis model problem based learning. Kegiatan pada tahap ini adalah pemilihan media, pemilihan format dan desain awal perangkat pembelajaran.

2. Hasil Pemilihan Media

Hasil pemilihan media disesuaikan dengan analisis konsep, Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual yang berupa Buku Cerita Bergambar. Media ini dipilih karena dapat digunakan secara langsung oleh siswa untuk mempermudah proses komunikasi dalam pembelajaran. Perangkat pembelajaran diketahui bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran problem based learning pada materi kewarganegaraan di kelas IV SD, karena dengan menggunakan media dan alat bantu pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep dan tugas yang diberikan.

3. Deskripsi Tahap Pengembangan

Fase pertama pada tahap pengembangan adalah melakukan validasi *draft* I. Validasi para ahli difokuskan pada format, isi, ilustrasi, dan bahasa pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi ahli berupa nilai validasi, koreksi, kritik, dan saran yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran hasil revisi tersebut merupakan perangkat pembelajaran yang telah memenuhi kriteria valid dan selanjutnya disebut *draft* II.

Validasi merupakan bagian penting dalam pengembangan perangkat untuk memperbaiki kelemahan perangkat. Validator yang dipilih dalam penelitian ini terdiri dari satu dosen, kepala sekolah dan satu guru. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara menyerahkan perangkat pembelajaran kepada validator beserta dengan lembar validasinya untuk selanjutnya diperiksa

oleh validator. Berikut ini akan dijabarkan hasil validasi yang dilakukan terhadap perangkat pembelajaran.

1. Validasi Ahli Materi

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk bahan ajar buku cerita bergambar beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen atau pendidik ahli materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi dari dosen PGSD, kepala sekolah dan guru kelas. Berdasarkan data hasil validasi penilaian oleh ahli materi pada dari 3 validator di peroleh pada aspek kurikulum yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh jumlah 42 dengan skor maksimalnya 45 serta persentase 93,33%, aspek pada isi yang meliputi indikator penilaian memperoleh jumlah skor 176 dengan skor maksimalnya 195 serta persentase 90,25%, aspek penyajian yang meliputi indikator penilaian memperoleh jumlah 53 dengan skor maksimalnya 60 serta persentase 86,67%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 90,08% dengan kategori layak dari jumlah 271 dengan skor maksimal 300.

2. Validasi Ahli Bahasa

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk bahan ajar buku cerita bergambar beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen atau pendidik ahli bahasa. Adapun validator yang menjadi ahli bahasa, yaitu dosen Pendidikan di Universitas Muslim Nusantara Al – Washliyah. Peneliti menyerahkan bahan ajar buku cerita bergambar beserta lembar penilaian kepada dosen dan pendidik ahli bahasa. Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli bahasa pada Tabel 4.5 dari 3 validator di peroleh pada aspek bahasa yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor 52 dengan skor maksimal 60 serta persentase 86,67%, aspek ketepatan kalimat yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor 48 dengan skor maksimal 60 serta persentase 80,00%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 83,33% dengan kategori layak dari jumlah 100 dengan skor maksimal 120.

3.2 Pembahasan

Bahan ajar pembelajaran Kewarganegaraan menggunakan buku cerita bergambar berbasis *problem based learning* pada materi kewarganegaraan telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan buku cerita bergambar dilakukan dengan cara membuat gambar pada

kertas menggunakan pensil lalu ditebalkan menggunakan spidol hitam kemudian di foto, di edit dan di warnai. Sudah menjadi gambar yang bewarna pindahkan ke Ms. Word dan pemberian kertas pada warna menggunakan Insert. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian produk buku cerita bergambar dilakukan oleh satu dosen dan satu dari guru dan kepala sekolah SD tanah tinggi . Hasil penilaian validasi ahli materi tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi ahli materi tahap 2. buku bacaan untuk anak yang baik adalah Ilustrasi harus menarik dan dapat memvisualisasikan teks serta memberi petunjuk mengenai makna dan bagus untuk membantu peserta dalam membaca sendiri. Berdasarkan data hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi pada aspek kurikulum memperoleh jumlah persentase 93,33%, aspek isi memperoleh jumlah persentase 90,25%, aspek penyajian memperoleh persentase 83,33%, sehingga rata-rata per validator sebesar 90,63%. Sesuai dengan tabel 3.3 Produk buku cerita bergambar sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan penilaian dari ketiga ahli serta pernyataan ahli materi bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.

b. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian produk buku cerita bergambar dilakukan oleh dosen, dari para ahli bahasa yang menilai produk cerita bergambar terlihat pada penilaian aspek bahasa memperoleh jumlah persentase 86,67%, dan aspek ketepatan bahasa memperoleh jumlah persentase 80,00%, sehingga rata-rata dari validator sebesar 83,33%. Produk buku cerita bergambar sangat layak, dan penggunaan bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar sudah baik dilihat dari penilaian para ahli, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli bahasa bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan buku cerita bergambar berbasis *problem based learning* pada materi kewarganegaraan kelas IV SD

Tanah Tinggi layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar kewarganegaraan. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis *problem based learning* (PBL) pada materi Kewarganegaraan kelas IV SD Tanah Tinggi meliputi beberapa tahapan, yaitu mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.
2. Kualitas produk berdasarkan hasil validasi 1 ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,33%, dari ahli bahasa dengan kategori sangat layak. 1 ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,66%, dari ahli materi dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

Respon guru saat wawancara terhadap penggunaan media pembelajaran sangat baik dan sangat membantu proses pembelajaran terkhusus media buku cerita bergambar sangat layak, dilihat dari siswa yang begitu antusias di saat penggunaan media pembelajaran berbasis *problem based learning* dengan media yang di tampilkan sangat menarik menjadikan siswa menjadi aktif dalam belajar di kelas, menjadikan siswa mudah mengerti dengan adanya tampilan media yang di tampilkan guru di kelas, oleh karena itu media pembelajaran terkhusus media buku cerita bergambar sangat layak digunakan guru ketika mengajar dikelas.

5. Daftar Pustaka

- Andi, P., Ariswoyo, S., & Mujib, A. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa antara Model Problem Based Learning (PBL) dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantu Autograph. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 31-39.
- Astuti, Septiana Dwi. (2012). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Karangnongko Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi. UMS. (tidak diterbitkan)
- Bua, M. T., Santoso, A., & Hasanah, M. (2016). Analisis Minat Membaca Permulaan Dengan Cerita Bergambar Di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1749-1752.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS)*, 2(1), 209-217.

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD

- Hijjah, N., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 24-32.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 45-54.
- Nasution, S. R., & Mujib, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 40-48.
- Nufus, Hayatun. 2011. Pengaruh Organizational Citizenship Behavior (OCB) Terhadap Kinerja Karyawan PT. Putra Pertiwi Karya Utama. Skripsi dipublikasikan, Fakultas Psikologi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Nurdiyantoro, B. (2010). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas 2 sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 83-96.
- Sugiyono (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan Pengembangan (Research and Development R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susmiati, S. (2021). Penggunaan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 118275 Sialang Pamoran II Kecamatan Silangkitang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(1), 62-72.
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 55-67.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).