

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan merupakan peranan penting bagi kehidupan masyarakat, dengan hal itu setiap masyarakat Indonesia layak mendapatkan pendidikan yang baik dan bermutu. Agar dunia maju dan berkembang, maka setiap manusia perlu memiliki pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi diri dalam proses pembelajaran agar lebih aktif dan kreatif. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan dalam Alpiari (2019), 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Menurut Pristiwanti (2022), pendidikan merupakan pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Dengan hal tersebut pendidikan bisa didapatkan dimana saja dan kapan saja tanpa ada batas waktu. Pendidikan mampu menumbuhkan serta mengembangkan potensi dalam diri seseorang agar memiliki kepribadian yang bermoral tinggi. Pendidikan dapat mengubah generasi bangsa menjadi generasi yang kreatif, inovatif, serta berpikir kritis.

Pembelajaran pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan pemahaman akan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, namun juga mengembangkan karakter pada diri siswa, seperti karakter mandiri. Siswa yang memiliki karakter mandiri mampu untuk berpikir kritis, menghormati orang tua, guru, dan orang lain, memiliki rasa simpati, mengambil keputusan yang baik, serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya. Tidak hanya itu pula karakter anak dapat mendidik serta menumbuhkan emosional dalam diri siswa.<sup>1</sup>

Dengan hal tersebut guru dapat membimbing serta mengarahkan anak ke arah yang lebih baik, serta mengingatkan anak agar mandiri dalam tanggung jawab yang sudah diberikan kepadanya. Sangat penting bagi siswa dalam menerapkan tujuan pendidikan Pancasila agar tidak mudah terpengaruh oleh berbagai hal yang sudah menyimpang dari garis moral yang harus mereka milik.

Guru dapat berinovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dengan tujuan untuk membangun kepribadian siswa yang mandiri, percaya diri, serta bertanggung jawab pada pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dapat guru lakukan yaitu mulai dari bahan ajar, metode, dan media pembelajaran yang lainnya. Media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis yang dapat menangkap, memproses, serta menyusun ulang informasi baik visual maupun verbal. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan,

---

<sup>1</sup> Aisyah Putri Salsabila (Universitas Pelita Bangsa/Cikarang, Bekasi Indonesia 2022) hlm 1

merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong minat belajar siswa (Hasan 2021<sup>2</sup>).

Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan oleh guru yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran visual diam, seperti menggunakan buku cerita bergambar. Dengan hal itu, buku cerita bergambar menjadi pilihan peneliti untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menjadi jembatan guru dan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal terutama pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro dalam Krissandi (2017) bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang menampilkan ilustrasi gambar serta teks cerita yang mana keduanya saling berkaitan. Buku bergambar merupakan salah satu media visual yang mudah diakses oleh anak dengan tujuan dapat mengeksplorasi pengalaman serta memahami nilai yang terkandung dalam masyarakat dan sosial (Ratnasari & Zubaidah, 2017). Dengan mengembangkan buku cerita bergambar diharapkan dapat menarik minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 5 Juni 2025 dengan Ibu Hertina selaku Wali Kelas II masalah yang ada pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu kurangnya pemahaman misal banyak siswa yang masih kurang memahami nilai-nilai Pancasila dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa kurang tertarik.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Hasan *Media Buku Cerita Bergambar* (Jakarta: Prenada Media, 2021), 9

<sup>3</sup> Ratnasari & Zubaidah *Buku Bergambar untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 9

<sup>4</sup> Hertina, guru Pendidikan Pancasila, wawancara pribadi, Nganjuk, 12 oktober 2024

Metode yang digunakan Di Kelas II yaitu diskusi, tanya jawab, problem solving. Media yang digunakan yaitu buku dan media yang memanfaatkan lingkungan sekitar. Hasil belajarnya dapat di ukur melalui aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan seperti menggunakan media panila (papan penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan melatih siswa untuk menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Masalah yang ketahu berdasarkan observasi Di Kelas II yaitu Kesulitan belajar membaca, Kurangnya motivasi belajar, Kurangnya kedisiplinan, Kurangnya kemadirian dan kejujuran. Karakteristik peserta didik Di Kelas II yaitu fleksibel tergantung juga interkasi sosial antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian di atas untuk mengatasi permasalahan dalam sebuah pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan media buku cerita bergambar. Dengan media pembelajaran tersebut untuk membantu siswa dalam memahami cerita, merangsang perkembangan anak, mengajarkan literasi visual dan meningkatkan kemampuan berbicara. Keunikan dari media buku cerita bergambar adalah membantu siswa dalam alam memahami konsep dan gambar lebih bermkna dari kata-kata.

Penelitian ini diperkuat oleh Gusti Latifah 2020 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Permasalahan dalam penelitian ini adalah kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

---

<sup>5</sup> Observasi oleh Nurul Suntari, di kelas 2 SD Negeri Ganung Kidul 4 Nganjuk, pada 12 oktober 2024

kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar, untuk mengetahui validitas buku cerita bergambar, untuk mengetahui pratikalitas dari buku cerita bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan siswa pada buku cerita bergambar sangat tinggi dalam meningkatkan minat baca siswa.

Keunggulan dari media buku cerita bergambar adalah membantu siswa dalam memahami cerita, menarik minat siswa, mengajarkan siswa mengenal hal baru dan membantu siswa belajar membaca dengan cermat. Alasan memilih media ini sebagai solusi dari permasalahan di atas karena dalam hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik. Berdasarkan hal tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “ **Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Ganung Kidul 4 Nganjuk**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media buku cerita bergambar mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Gabung Kidul 4 Nganjuk?
2. Bagaimanakah kelayakan media media buku cerita bergambar mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Ganung Kidul 4 Nganjuk?

3. Bagaimana keefektifan media buku cerita bergambar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Ganung Kidul 4 Nganjuk?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan prosedur pengembangan media buku cerita bergambar mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Ganung Kidul 4 Nganjuk ?
2. Untuk mengetahui kelayakan media media buku cerita bergambar mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Ganung Kidul 4 Nganjuk ?
3. Untuk mengetahui keefektifan media buku cerita bergambar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Ganung Kidul 4 Nganjuk ?

### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

1. Ukuran media pembelajaran buku cerita bergambar adalah A4 yaitu 21 cm × 29,7 cm berbentuk buku dengan format potrait
2. Jenis kertas yang digunakan soft cover yang dilapisi glossy untuk sampul buku/cover, sedangkan untuk isi menggunakan kertas art paper
3. Pengembangan media berwujud media cetak terdiri atas buku cerita bergambar Pendidikan Pancasila materi Pancasila dasar negaraku
4. Desain media menggunakan desain yang menarik dan berwarna cerah agar siswa senang/tertarik melihatnya.

5. Media yaitu buku cerita bergambar menfokuskan ke ilustrasi menceritakan perihal materi Pancasila dasar negaraku berisi menjelaskan arti dan makna 5 simbol Pancasila dan menceritakan hubungan 5 simbol dengan sila Pancasila.
6. Akhir cerita terdapat penjelasan singkat perihal pesan maupun nasihat cerita agar peserta didik mengetahui dampak baik dari buku cerita bergambar tersebut.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Mendorong penciptaan produk dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar dan meningkatkan daya saing, melalui penelitian berbagai masalah sosial, ekonomi dan lingkungan dapat diidentifikasi dan diselesaikan, penemuan baru dalam bidang kesehatan, energi dan teknologi dapat meningkatkan kualitas hidup Masyarakat, investasi dalam R&D sering kali menghasilkan pertumbuhan ekonomi jangka Panjang dengan menciptakan lapangan kerja baru, R&D memungkinkan organisasi dan negara untuk beradaptasi terhadap perubahan pasar dan tantangan global.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan atensi motivasi belajar pada peserta didik terhadap materi Pelajaran Pendidikan Pancasila

2) Mengenalkan media pembelajaran yaitu buku cerita bergambar guna memaksimalkan motivasi siswa yang lebih menarik.

3) Memudahkan bagi murid guna mendapatkan pengertian dari arti dan makna 5 simbol Pancasila dan menceritakan hubungan 5 simbol dengan sila Pancasila

a. Bagi Guru

1) Peneliti berharap agar hasil kajian bisa membantu dalam memudahkan penyampaian materi kerana terbantu oleh adanya media buku cerita bergambar.

2) Mengoptimalkan mutu aktivitas pembelajaran dan pengajaran pendidikan Pancasila materi pancasila dasar negaraku.

b. Bagi Peneliti

Dengan melaksanakan penelitian pengembangan ini, peneliti mendapatkan pengalaman, menambah pengetahuan serta wawasan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar.

## **F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi penelitian dan pengembangan**

Diharapkan siswa dapat lebih giat dan tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran, peneliti berusaha untuk mengembangkan media belajar, ialah media buku cerita bergambar dengan fokus materi pancasila dasar negaraku pelajaran Pendidikan Pancasila untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Mengembangkan buku cerita bergambar untuk dijadikan instrumen belajar dalam mapel Pendidikan Pancasila materi Pancasila dasar negaraku tentang simbol dan penerapan sila pancasila pada siswa kelas II guna memaksimalkan hasil belajar siswa.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Gusti Latifah 2020 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Permasalahan dalam penelitian ini adalah kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap buku cerita bergambar, untuk mengetahui validitas buku cerita bergambar, untuk mengetahui pratikalitas dari buku cerita bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian Research and Development. Cerita bergambar ini diuji coba pada 10 siswa melalui kelompok kecil dengan membagikan buku cerita bergambar kepada siswa. Dengan melalui instrument lembaran angket dan wawancara kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan siswa pada buku cerita bergambar sangat tinggi dalam meningkatkan minat baca siswa. Dapat dilihat dari validasi produk buku cerita bergambar yang disebarakan kepada

siswa sangat valid dengan rata-rata 88.2%. Sedangkan respon guru terhadap praktikalitas buku cerita bergambar kategori sangat praktis dengan rata-rata 95%. Adapun hasil angket respon siswa terhadap praktikalitas buku cerita bergambar kategori sangat praktis dengan rata-rata 88.8%. Penilaian terhadap minat baca dengan buku cerita bergambar adalah 96.9% dengan kriteria sangat tinggi. Persamaan yaitu Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar dan jenis penelitiannya R&D. Sedangkan, Perbedaannya yaitu Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian terdahulu untuk meningkatkan minat baca siswa.<sup>6</sup>

2. Penelitian oleh Putri Maesaturofiqoh 2020 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Karakter Semangat Kebangsaan dan Cinta Tanah Air untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI” Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan buku bacaan sebagai implementasi penanaman nilai karakter dan belum adanya pengembangan buku cerita anak berbasis nilai karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Anak-anak usia Sekolah Dasar harusnya diberikan alternative untuk menanamkan nilai karakter semangat kebangsaan dan cinta tanah air berupa buku cerita berbasis nilai karakter tersebut, dari pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan mengembalikan nilai-nilai kebangsaan dan rasa cinta tanah

---

<sup>6</sup> Gusti Latifah, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun di Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

air. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu pendefinisian (Define), Perencanaan (Design), Pengembangan (Develop) dan penyebaran (Dessiminate). Validasi kelayakan dilaksanakan oleh tim validator yang terdiri dari dua ahlibahasa, dua ahli materi, dua ahli media dan dua pendidik. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil yang terdiri dari 54 peserta didik (31 peserta didik kelas IV SDIT Ulul Albab Banjar Agung Lampung Selatan dan 23 peserta didik MI Terpadu Muhammadiyah Bandar Lampung). Sedangkan uji skala besar terdiri dari 112 peserta didik yaitu 63 peserta didik kelas IV SD IT Ulul Albab Banjar Agung Lampung Selatan dan 49 peserta didik kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Bandar Lampung. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase rata-rata 93.5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 78.5% dengan kriteria “Layak”. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 82.25% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil respon penilaian pendidik mendapatkan hasil akhir dengan persentase 84% dengan kriteria “Sangat Layak”. Kemudian hasil uji coba skala kecil peserta didik mendapatkan persentase rata-rata 88% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil uji coba skala besar peserta didik mendapat hasil persentase 87% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa Buku Cerita Anak Berbasis Nilai

Karakter Semangat Kebangsaan Dan Cinta Tanah Air Untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI dapat digunakan sebagai bahan ajar.<sup>7</sup>

Persamaan Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar dan jenis penelitiannya R&D. Sedangkan, perbedaan yaitu Penelitian ini ditunjukkan untuk peserta didik kelas II SD/MI, sedangkan untuk penelitian terdahulu untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI”

3. Penelitian oleh Tsalisun Nisa 2019 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia 4-5 Tahun” Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation). Analysis berupa (meet assesment) dalam skala kecil berupa survey di beberapa toko buku dan observasi serta wawancara di dua lembaga PAUD. Design merupakan tahap perencanaan produk buku cerita bergambar yang merujuk pada kitab Mawaidul Ushfuriyah, menentukan materi pokok yang akan digunakan dalam membuat produk, dan mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk membuat buku cerita bergambar. Development merupakan tahap pembuatan produk dan penilaian produk kepada dosen ahli. Implementation merupakan tahap diujikannya produk kepada 34 peserta didik usia 4-5 tahun. Evaluation merupakan tahap revisi dari hasil penelitian dan uji coba lapangan. Hasil penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar berdasarkan penilaian ahli

---

<sup>7</sup> Putri Maesaturofiqoh, *Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Karakter Semangat Kebangsaan dan Cinta Tanah Air untuk Peserta Didik Kelas IV SD/MI*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020.

materi menunjukkan bahwa (1) Proses pengembangan buku cerita bergambar yang dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation) melalui tahapan analisis kebutuhan, observasi, wawancara, pembuatan instrumen penilaian produk, pembuatan draft desain produk, pembuatan panduan cara menggunakan buku untuk orang tua dan guru, peninjauan oleh dosen pembimbing, dosen ahli, dan pendidik PAUD sebagai user. (2) Kelayakan buku cerita bergambar Sangat Baik (SB) dengan skor 80 dan presentase keidealan 100%. Menurut penilaian ahli media menunjukkan bahwa kelayakan buku cerita bergambar Baik (B) dengan skor 69 dan presentase keidealan 81,17%. Menurut penilaian pendidik PAUD sebagai user menunjukkan bahwa kelayakan buku cerita bergambar Sangat Baik (SB) dengan skor 80,5 dan presentase keidealan sebesar 94,7% dan menurut hasil respon uji coba kepada peserta didik menunjukkan bahwa kelayakan buku cerita bergambar Sangat Baik (SB) dengan skor 660,3 dan presentase keidealan sebesar 89,47%. Berdasarkan hasil penilaian kualitas keseluruhan aspek maka produk buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun ini dikatakan Layak dengan kategori Sangat Baik (SB)

Persamaan yaitu Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar dan jenis penelitiannya R&D. Sedangkan, perbedaan yaitu Metode penelitian objek penelitiannya ditunjuk kepada anak SD

sedangkan penelitian terdahulu objek penelitiannya di tunjukkan kepada anak PAUD<sup>8</sup>

4. Ayunda dan Indri (Jurnal Pendidikan Rokania Vol 6 no 1 ISSN 2548-4141. Universitas Kristen Satya Wacana 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik”. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD melalui media pembelajaran buku bergambar. Untuk mengetahui tingkat validitas produk yang diuji oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Validitas produk ini dilakukan oleh validator dan praktisi. Jenis penelitian ini adalah research and development (R&D). Dari hasil penelitian 45 didapatkan tingkat validitas pengembangan produk media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD menurut ahli materi dengan skor 40 dengan persentasi 83% dalam kategori sangat tinggi dan menurut ahli media pembelajaran mendapatkan skor 70 dengan persentase 97% dan dalam kategori sangat tinggi. Persamaan yaitu Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar dan jenis penelitian nya R&D. Sedangkan perbedaan Metode penelitian, objek penelitiannya ditunjuk kepada anak SD kelas

---

<sup>8</sup> Tsalisun Nisa, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Menanamkan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak Usia 4-5 Tahun*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019.

II sedangkan penelitian terdahulu objek penelitiannya di tunjukkan kepada anak sd kelas I.<sup>9</sup>

5. Ari Mawanto dkk (Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 04, No. 01, Mei 2020, pp. 424-437. Surabaya 2020) dengan judul “Penelitian Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II”. Penelitian ini dilakukan karena belum ada media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya materi pecahan, sumber belajar hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah sehingga terkesan masih bersifat konvensional, guru hanya memfokuskan pada hasil belajar tanpa memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media cerita bergambar yang layak dan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar pada materi pecahan kelas II SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan berdasarkan tahapan-tahapan model ADDIE meliputi analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Subjek penelitian pada tahap uji coba terdiri atas 20 siswa dan tahap implementasi terdiri atas 27 siswa di SDN Lontar II Surabaya tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menghasilkan media cerita bergambar yang layak yaitu memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan,

---

<sup>9</sup> Ayunda & Indri, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca pada Pembelajaran Tematik,” *Jurnal Pendidikan Rokania*, Vol. 6, No. 1, 2021

dan keefektifan. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap uji coba mengalami kemajuan sebesar 80% dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%, sedangkan pada tahap implementasi kemampuan berpikir kreatif mengalami kemajuan sebesar 85% dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 88,89%. Dengan demikian, media cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pecahan.

Persamaan yaitu Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar dan jenis penelitiannya R&D. Sedangkan perbedaan Mapel yang digunakan Pendidikan Pancasila, penelitian terdahulu menggunakan mapel matematika.<sup>10</sup>

#### **H. Definisi Istilah Atau Definisi Operasional Media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien.

##### **1. Pengembangan media buku cerita bergambar**

Dengan perkembangannya zaman pendidikan saat ini harus ada perubahan, pembelajaran saat ini sebaiknya menggunakan media yang menarik dan bermanfaat. Bahwasanya media pembelajaran merupakan instrument guna memberi bantuan bagi proses belajar mengajar serta berperan guna menyampaikan maksud dari pesan yang tersampaikan oleh pendidik.

---

<sup>10</sup> Ari Mawanto, dkk., "Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Pecahan Kelas II," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1, Mei 2020.

## 2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar ialah salah satu mapel yang berelasi terhadap kehidupan sosial dan kerap memfokuskan pada pendidikan perilaku atau afektif. Perilaku atau sikap peserta didik kerap terpengaruh oleh lingkungan keluarga ataupun lingkungan bermain serta lingkungan sosialnya.

Materi pembelajaran dari pendidikan pancasila terkandung konsep penilaian, moral, serta norma. Materi Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar kelas II materi Pancasila Dasar Negaraku.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

## 4. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Materi dalam pembelajaran pendidikan pancasila yaitu tentang simbol dan penerapan sila pancasila. Dasar negara Indonesia adalah Pancasila. Pancasila bersalah dari Bahasa sansekerta. Pancasila terdiri dari dua kata yaitu panca dan sila. Panca berarti lima dan sila artinya dasar.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Ruminiati. Pengembangan Pendidikan Pancasila SD. (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Departemen Pendidikan Nasional : 2007)