

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDIT PERSADA BAYAT**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

NAMA : KHASANA KURNIAWATI

NIM : 2015100012

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDIT PERSADA BAYAT**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

NAMA : KHASANA KURNIAWATI

NIM : 2015100012

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDIT PERSADA BAYAT**

Diajukan oleh:
KHASANA KURNIAWATI
NIM. 2015100012

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten

Tanggal: 10 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Tukivo, M.Pd
NIP. 690 889 111

Pembimbing II



Bayu Purbha Sakti, S.Or., M.Pd
NIK. 690 516 371

Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD



Isna Rahmawati, S.Th. I., M.Pd
NIK. 690 516 368

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDIT PERSADA BAYAT**

Diajukan oleh:
KHASANA KURNIAWATI
NIM. 2015100012

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten
Dan diterima untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna untuk memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

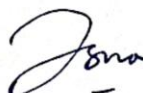
Tanggal: 07 Agustus 2024

Ketua



Prof. Dr. D. B. Putut Setiyadi, M.Hum.
NIP. 19600412 198901 1 001

Sekretaris



Isna Rahmawati, S.Th. L., M.Pd.
NIK. 690 516 386

Penguji I



Dr. Tukiyo, M.Pd.
NIP. 690 889 111

Penguji II



Bayu Purbha Sakti, S.Or., M.Pd.
NIK. 690 516 371



Disahkan Oleh,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. D. B. Putut Setiyadi, M.Hum.
NIP. 19600412 198901 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khasana Kurniawati
NIM : 2015100012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Persada Bayat

Adalah benar-benar karya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bahkan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini,

Klaten, 8 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



(Khasana Kurniawati)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi 'alamin puji syukur atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Karya ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Bapak Tri Handoko dan Ibu Untung Purwati, orangtua saya tercinta
- ❖ Kakak dan adik saya tersayang
- ❖ Sahabat dan segenap keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa
- ❖ Diri saya sendiri yang sudah bertahan sampai sejauh ini

MOTTO

“Don’t change, let go. Be brave, be strong. But take it easy, no rush.

I know you go it”

- Jangan berubah, lepaskan. Jadilah berani, jadilah kuat. Tapi tenang saja, jangan terburu-buru. Aku tau kamu mengerti...

NCT DREAM – Unknown

اَتَحْزَنُ اِنَّ اللّٰهَ مَعَنَا

“Jangan kamu bersedih, sesungguhnya Allah selalu bersama kita”

(QS. At-Taubah : 40)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya dalam perjalanan penulisan skripsi ini. Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sebagai suri teladan dalam meniti setiap kehidupan. Banyak hal yang harus dilewati demi terselesaikannya skripsi ini, namun dengan kebesaran Allah SWT. dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bisa melewati hal tersebut. Pada kesempatan ini, dengan penuh rasa rendah hati, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd. selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Prof. Dr. H. Dwi Bambang Putut Setiyadi, M. Hum. Selaku Dekan FKIP Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Isna Rahmawati S.Th.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. Tukiyo, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan memberikan masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini
5. Bapak Bayu Purbha Sakti, S.Or., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen PGSD dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu untuk penulis hingga bisa sampai ke titik ini.
7. Bapak Mochsin Teguh Samsuri, S.Pd. selaku kepala sekolah SDIT Persada Bayat yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan para pendidik serta peserta didik yang telah berpartisipasi untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan fasilitas terbaik, do'a serta dukungan yang tidak bisa didefinisikan.

9. Na Jaemin, Park Jisung, Choi Yeonjun, Nanon Korapat, dan Fourth Nattawat yang telah membuat hidup penulis menjadi lebih berwarna karena selalu menjadi penghibur ketika penulis sedang merasa jenuh melalui lagu-lagu dan karya-karyanya.
10. NCT terutama Nct Dream yang telah menjadi penyemangat penulis selama melakukan penelitian dan selalu menginspirasi serta memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman PGSD Angkatan 2020 dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Bersama kalian, menjalani kuliah terasa lebih menyenangkan dan mengesankan.
12. Semua pihak yang telah terlibat dan membantu penulis baik dengan doa, dukungan maupun materi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa akan ada fase dimana kita menemukan jalan yang tepat untuk keberhasilan dimasa depan. Tetap percaya pada diri sendiri dan lanjutkan usaha hingga kita berhasil. Tidak harus jadi hebat untuk memulai, namun harus memulai dulu untuk menjadi hebat. Semoga skripsi ini dapat menjadi langkah awal bagi penulis untuk menuju puncak keberhasilan.

Klaten, 8 Juli 2024

Khasana Kurniawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7

D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Tinjauan Pustaka	10
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Definisi Operasional.....	32
D. Populasi dan Sampel	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	41
H. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	98

A. Simpulan.....	98
B. Implikasi.....	99
C. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Penilaian Skala Guttaman.....	42
Tabel 3.2 Skor Penilaian Skala Likert	43
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Validasi	44
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Praktikalitas	45
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Nilai Rata-rata Siswa	46
Tabel 3.6 Kategori Tafsiran Efektifitas <i>N-Gain</i>	49
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Guru Kelas V SDIT Persada Bayat	51
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Siswa Kelas V C SDIT Persada Bayat	53
Tabel 4.3 Uraian Karakter dan Peran Tokoh	57
Tabel 4.4 Gaya Font yang Digunakan	59
Tabel 4.5 Tampilan Per Halaman	60
Tabel 4.6 Kriteria Tingkat Validasi	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa	67
Tabel 4.8 Saran/Masukan Ahli Materi dan Bahasa	69
Tabel 4.9 Saran/Masukan dalam Aspek Bahasa.....	69
Tabel 4.10 Revisi Produk dalam Aspek Bahasa.....	70
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media	71

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Praktisi	73
Tabel 4.13 Saran/Masukan Ahli Praktisi	74
Tabel 4.14 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Praktisi	74
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes Pilihan Ganda	75
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Uraian	76
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner Respon Siswa	76
Tabel 4.18 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Pilihan Ganda	77
Tabel 4.19 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uraian	77
Tabel 4.20 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Respon Siswa	78
Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Soal Kelas Eksperimen V C	79
Tabel 4.22 Hasil Uji Coba Soal Kelas Kontrol V A	80
Tabel 4.23 Statistik Deskriptif Data Nilai Tes Siswa	81
Tabel 4.24 Kriteria Tingkat Keberhasilan Tes Hasil Belajar Siswa	81
Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> Siswa.....	82
Tabel 4.26 Deskripsi Ketuntasan <i>Pre-test</i> Siswa	84
Tabel 4.27 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-test</i> Siswa	85
Tabel 4.28 Deskripsi Ketuntasan Nilai <i>Post-test</i> Siswa.....	86
Tabel 4.29 Kriteria Tingkat Praktikalitas	88

Tabel 4.30 Rangkuman Hasil Kuesioner Respon Siswa.....	88
Tabel 4.31 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.....	90
Tabel 4.32 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	91
Tabel 4.33 Rekapitulasi Hasil Uji-T	91
Tabel 4.34 Kategori Tafsiran Efektifitas <i>N-Gain</i>	92
Tabel 4.35 Rekapitulasi Hasil Uji <i>N-Gain</i>	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE menurut Rusdi (2019)	29
Gambar 4.1 Diagram Kriteria Nilai <i>Pre-test</i> Siswa.....	83
Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Nilai <i>Pre-test</i> Siswa	84
Gambar 4.3 Diagram Kriteria Nilai <i>Post-test</i> Siswa.....	86
Gambar 4.4 Diagram Ketuntasan Nilai <i>Post-Test</i> Siswa	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	106
Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	107
Lampiran 3 Surat Adopsi Media Pembelajaran.....	108
Lampiran 4 Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Guru	109
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Kebutuhan Guru Terhadap Media	110
Lampiran 6 Kisi-kisi Kuesioner Kebutuhan Siswa Terhadap Media	112
Lampiran 7 Hasil Kuesioner Kebutuhan Siswa Eksperimen	113
Lampiran 8 Rekapitulasi Kuesioner Kebutuhan Siswa Eksperimen	115
Lampiran 9 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi dan Bahasa.....	116
Lampiran 10 Validasi Ahli Materi dan Bahasa	118
Lampiran 11 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	121
Lampiran 12 Validasi Ahli Media	122
Lampiran 13 Kisi-kisi Ahli Praktisi.....	124
Lampiran 14 Validasi Ahli Praktisi	125
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi	128
Lampiran 16 Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar	130
Lampiran 17 Kunci Jawaban.....	133

Lampiran 18 Rubrik Penilaian Tes Hasil Belajar	135
Lampiran 19 <i>Pre-test</i> Siswa Kelas Eksperimen	137
Lampiran 20 Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> Siswa Kelas Eksperimen	141
Lampiran 21 <i>Post-test</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	142
Lampiran 22 Rekapitulasi Nilai <i>Post-test</i> Siswa Kelas Eksperimen	146
Lampiran 23 <i>Pre-test</i> Siswa Kelas Kontrol	147
Lampiran 24 Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> Siswa Kelas Kontrol.....	151
Lampiran 25 <i>Post-test</i> Siswa Kelas Kontrol	152
Lampiran 26 Rekapitulasi Nilai <i>Post-test</i> Siswa Kelas Kontrol	156
Lampiran 27 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Siswa	157
Lampiran 28 Hasil Kuesioner Respon Siswa Eksperimen.....	158
Lampiran 29 Rekapitulasi Kuesioner Respon Eksperimen.....	160
Lampiran 30 Uji Validitas Soal Tes Pilihan Ganda Non Sampel	161
Lampiran 31 Uji Validitas Soal Tes Uraian Non Sampel.....	162
Lampiran 32 Uji Reliabilitas Soal Tes Pilihan Ganda Non Sampel.....	163
Lampiran 33 Uji Reliabilitas Soal Tes Uraian Non Sampel	164
Lampiran 34 Rekapitulasi Tes Siswa Non Sempel	165
Lampiran 35 Uji Validitas Kuesioner Respon Non Sampel	166

Lampiran 36 Uji Reliabilitas Kuesioner Respon Non Sampel.....	167
Lampiran 37 Rekapitulasi Kuesioner Respon Non Sampel.....	168
Lampiran 38 Statistik Deskriptif Data Nilai Tes	169
Lampiran 39 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i>	170
Lampiran 40 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i>	171
Lampiran 41 Uji Normalitas	172
Lampiran 42 Uji Homogenitas <i>Pre-test</i>	173
Lampiran 43 Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	174
Lampiran 44 Uji T	175
Lampiran 45 Uji <i>N-Gain</i>	176
Lampiran 46 Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar	177
Lampiran 47 Dokumentasi Kuesioner Kebutuhan Kelas Eksperimen	201
Lampiran 48 Dokumentasi Tes Kelas Kontrol.....	202
Lampiran 49 Dokumentasi Tes Kelas Eksperimen	203
Lampiran 50 Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran	204
Lampiran 51 Dokumentasi Kuesioner Respon Siswa Kelas Eksperimen.....	205
Lampiran 52 Hasil Turnitin Jurnal	206

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON IMAGE STORIES
TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF CLASS V STUDENTS OF
SDIT PERSADA BAYAT**

KHASANA KURNIAWATI

NIM. 2015100012

Elementary School Teacher Education, Widya Dharma University Klaten

khasanakurniaaaa@gmail.com

ABSTRACT

The background to this research is the minimal use of learning media, which makes learning tend to be monotonous, resulting in low student learning outcomes, especially in science and science subjects, material on economic activity processes. The aim of this research is to develop picture story-based learning media to improve the learning outcomes of class V students at SDIT Persada Bayat. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE model, which has stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The analysis techniques used are descriptive statistics, t-test and N-gain. Based on the results of material and language expert validation, the average percentage was 84.09% (very feasible), media expert validation was 91.67% (very feasible), and practitioner expert validation was 75% (decent). The practicality of the media from the student response questionnaire received an average percentage of 93.75% (very practical). Student learning achievement test scores experienced a significant increase with an average N-gain score percentage of 66.89% (quite effective). The results of this development research show that picture story-based learning media is feasible, practical and quite effective.

Keywords: Development, Media, Picture Stories, Learning Outcomes.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDIT PERSADA BAYAT**

KHASANA KURNIAWATI

NIM. 2015100012

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Dharma Klaten

khasanakurniaaa@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah minimnya penggunaan media pembelajaran, yang membuat pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS materi proses kegiatan ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang memiliki tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif, Uji-t dan *N-gain*. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa mendapatkan persentase rata-rata 84,09% (sangat layak), validasi ahli media 91,67% (sangat layak), dan validasi ahli praktisi 75% (layak). Kepraktisan media dari kuesioner respon siswa mendapat persentase rata-rata 93,75% (sangat praktis). Nilai tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan diperoleh rata-rata persentase skor *N-gain* sebesar 66,89% (cukup efektif). Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita bergambar layak, praktis, dan cukup efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Cerita Bergambar, Hasil Belajar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan adanya pendidikan setiap orang bisa mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga nantinya dapat digunakan sebagai bekal dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Mengembangkan potensi siswa salah satunya dapat dilakukan melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan dimana guru sebagai sumber informasi, menyampaikan informasi kepada siswa untuk mencapai suatu tujuan. Dalam mencapai tujuan ini seluruh komponen pembelajaran harus terlibat sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna. Komponen pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menurut Haudi (2021) terdiri atas: a) guru atau tenaga guru, b) siswa, c) interaksi antara tenaga guru dan siswa, d) tujuan pembelajaran, dan e) kurikulum. Komponen-komponen ini dalam kegiatan pembelajaran saling berkaitan sehingga keberadaannya sangat penting untuk terciptanya suatu pembelajaran yang ideal. Pembelajaran yang ideal adalah

menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dimana setiap siswa dapat mencapai potensinya dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.

Kurikulum merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Fatimah, 2021). Jadi dengan adanya kurikulum dapat membantu mengorganisir kegiatan pembelajaran dan membantu merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam upaya perbaikan dan pemulihan pembelajaran, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka Belajar.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Heppy S & Bagja, 2022). Pembelajaran dengan kurikulum merdeka akan lebih maksimal karena siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. Jadi, Kurikulum Merdeka merupakan sebuah inovasi dalam pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan potensi dan minat belajar yang dimilikinya. Namun dengan adanya pergantian kurikulum membawa efek dan perubahan yang signifikan terutama dari segi strategi, pendekatan, dan metode

pembelajaran. Untuk itu guru harus berinovasi dan menanamkan kualitas pembelajaran agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik.

Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan penentuan media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk saluran, dapat merangsang kemauan siswa, pikiran serta perasaan siswa sehingga dapat memicu terciptanya proses belajar yang mana dapat menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid, 2020). Media yang menarik akan mempermudah siswa dalam memahami materi, siswa tidak mudah bosan dan siswa dapat termotivasi untuk semangat belajar. Maka dari itu pemilihan media yang tepat akan menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi, terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan meningkatnya hasil belajar siswa. Namun, guru juga perlu mengetahui dan memahami konsep media pembelajaran dengan maksud untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran. Hadirnya teknologi memberikan manfaat dalam peranan guru menyampaikan pembelajaran, serta dengan adanya teknologi ini memudahkan dalam mendapatkan sumber belajar (Djannah, 2021). Namun, pada saat pembelajaran konvensional sering kali memiliki keterbatasan dalam penggunaan media sehingga pembelajaran cenderung monoton dan minimnya interaktivitas. Maka dari itu, dengan merancang media pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar. Cerita bergambar merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan literasi visual dan membantu siswa memahami dunia di sekeliling mereka. Ini dapat membantu menanamkan pencapaian siswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia nyata.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran IPAS sering kali dapat diunggulkan dengan integrasi teknologi, eksperimen, dan visualisasi ilmiah. Ilmu pengetahuan dan penelitian dalam IPAS juga selalu berkembang sehingga media pembelajaran perlu terus diperbarui agar mencerminkan perkembangan terbaru dalam ilmu pengetahuan. Selama ini ada banyak guru yang cenderung masih mendominasi pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang inisiatif untuk belajar. Siswa juga menjadi cepat bosan dan mencari kesibukkan sendiri pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran seharusnya siswa

mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Terlebih lagi tingkat pemahaman masing-masing siswa berbeda, sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar menjadi tidak maksimal. Beragam permasalahan tersebut timbul karena guru dan siswa masih beradaptasi pada pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Pola pembelajaran yang terus mengalami perubahan, senantiasa menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Sehingga dibutuhkan suatu inovasi agar mampu mewujudkan pembelajaran IPAS yang lebih optimal.

Media pembelajaran berbasis cerita bergambar dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mengetahui, memahami dan menghadapi kesulitan terhadap materi pembelajaran IPAS. Media pembelajaran berbasis cerita bergambar juga salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dirancang secara sistematis dan disusun dengan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa, agar siswa dapat mencapai tujuan belajar. Dengan ini siswa mendapatkan kesempatan dan kebebasan untuk belajar dengan cara belajarnya sendiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDIT Persada Bayat pada tanggal 13 Februari 2024 diperoleh beberapa informasi bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Penyebab pertama, siswa kurang terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran karena pembelajaran yang masih monoton. Kedua, rendahnya hasil belajar siswa dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan

di SDIT Persada Bayat yaitu 75. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Keempat, belum ada yang mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Sejalan dengan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya dapat meningkat sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Hasil belajar siswa akan meningkat apabila guru dalam proses pembelajaran bisa menerapkan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran berbasis cerita bergambar merupakan pengembangan inovasi dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS materi proses kegiatan ekonomi. Media ini disajikan dalam bentuk cetak yang berisi cerita dan gambar pendukung untuk menarik minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran berbasis cerita bergambar ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memudahkan siswa dalam memahami konten pembelajaran. Untuk melihat media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Persada Bayat”.

B. Identifikasi Masalah

1. Perubahan kurikulum yang memberikan dampak signifikan dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa yang masih rendah.
4. Belum ada pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.
5. Siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
6. Media pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalahnya adalah hasil belajar siswa yang masih rendah akan diselesaikan dengan pengembangan media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang dicari pemecahannya pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada materi proses kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada materi proses kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada materi proses kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada materi proses kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat.
2. Menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada materi proses kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada materi proses kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di peroleh dari pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis cerita bergambar ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman siswa, membuat siswa menjadi lebih aktif belajar, menanamkan daya ingat siswa mengenai materi yang dipelajari dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis cerita bergambar ini dapat menanamkan efektivitas pembelajaran, memudahkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dan dapat berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti lain

Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis cerita bergambar ini dapat memberikan pemahaman baru terhadap pengembangan media pembelajaran yang berbasis cerita bergambar untuk siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research And Development* (R&D) atau menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara prosedural, dengan mengikuti tahapan yang sudah ditentukan sehingga dapat menghasilkan suatu produk dan dapat menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan, menjelaskan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar diperoleh dari hasil validasi para ahli. Validasi media pembelajaran berbasis cerita bergambar dilakukan oleh ahli materi dan bahasa, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil penilaian ahli materi dan bahasa mendapat persentase 84,09% dengan kategori sangat layak, untuk ahli media mendapat persentase 91,67% dengan kategori sangat layak, dan untuk ahli praktisi mendapat persentase 75% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita bergambar sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis cerita bergambar yang diperoleh dari pengisian kuesioner respon siswa kelas V C SDIT Persada Bayat mendapat persentase 93,75% tergolong dalam kategori sangat praktis.

3. Keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar diperoleh dari hasil uji *N-gain* dengan persentase 68,21%. Jadi, berdasarkan kategori dan tafsiran efektifitas penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada penelitian dan pengembangan ini termasuk pada kategori cukup efektif untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas V SDIT Persada Bayat.

B. Implikasi

Media pembelajaran berbasis cerita bergambar yang dihasilkan sebagai pendorong semangat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS, materi proses kegiatan ekonomi. Media pembelajaran berbasis cerita bergambar ini dapat digunakan dimana saja karena berbentuk buku kecil yang ringan dan mudah dibawa kemana-mana. Siswa juga dapat membaca buku cerita bergambar ini secara online hanya dengan scan barcode yang terdapat pada halaman akhir buku.

C. Saran

Saran yang diberikan berdasarkan kesimpulan di atas, adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar tersebut untuk menyampaikan materi proses kegiatan ekonomi kepada siswa.

2. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar tersebut dengan baik dan siswa dapat belajar secara mandiri.
3. Peneliti dapat mengembangkan lagi media pembelajaran berbasis cerita bergambar dengan lebih baik lagi dan dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S. (2022). Literasi Kesehatan: *Kebijakan Kepala Sekolah, dan Pendidikan Jasmani*. Jurnal Ilmiah: Mandala Education, 8(3).
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3752>
- Ardhyantama, V., Ananda, R. A., & Sugiyono, S. (2022). *Pengembangan Media Booklet untuk Menanamkan Hasil Belajar Matematika Materi Segi Banyak*. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9(3), 254–264.
<http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v9i3.14048>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, A., Mawani, S., & Zulherman, Z. (2021). *Development of Smart Card Media for Elementary Students*. Journal of Physics: Conference Series, 1783(1), 012114.
<http://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Budiyono. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Djaali. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djannah, M., Zulherman, Z., & Nurafni. (2021). *Kahoot Application for Elementary School Students: Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID 19*. Journal of Physics: Conference Series, 1783(1).
<http://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- Dwiyanti. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Information Search Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X SMA Negeri 2 Ndos*. Cross-Border: Journal of International Border Studies, 5(1).
<https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1054>
- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty, I. (2022). *Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1*. Jurnal Basicedu, 6(2), 2846–2853. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2504>
- Fatimah, I. F. (2021). *Strategi Inovasi Kurikulum*. EduTeach; Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran. Volume 2 Nomor 1. Bandung.
<https://doi.org/10.37859/eduteach.v2i1.2412>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Hasan, Muhamad Dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:CV Media Sains Indonesia.
- Haudi. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Heppy S, A., & Bagja, K. (2022). *Model Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa dan Guru Abad 21*. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Indrayanti, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan App Inventor Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI Pada Materi Gejala Pemanasan Global*. Skripsi Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/95631/NTYzMzAx/Pengembangan-Media-Pembelajaran-Fisika-Menggunakan-App-Inventor-Untuk-Siswa-SMAMA-Kelas-XI-pada-Materi-Gejala-Pemanasan-Global-abstrak.pdf>
- Juniati, N., Jufri, A. W., & Yamin, M. (2020). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa*. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(4), 315-319. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i4.1975>
- Kartika, M. Y., Vit, K., & Urip, T. (2023). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 13(1), 76-86. STKIP PGRI Pacitan. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>
- Kaswar, A. B., & Nurjannah, N. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (Mobelin) Untuk Menanamkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman*. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 143–153. <https://doi.org/10.25078/jpm.v7i2.2326>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. Available at: <https://belajar.kemdikbud.go.id/SitusArtikel/pengembangan-kurikulummerdeka-belajar>.
- Manurung, L. H., Reh.B.B.P., & Evi. E. (2021). *Development of PPKN Learning Media Based on Picture Stories to Improve Critical Thinking Skills Class V Stidents of SDIT Permata Tadarus*, 1(2).

<https://doi.org/10.53768/sijel.v1i2.47>

- Maulida, I., Ketut, S., & Nyoman, S. (2022). *Thematic Handouts Teaching Materials Based on Picture Stories Improving Reading Interest and Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students*, 5(3).
<https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.48691>
- Mayasari, A. (2021). *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Tahsinia, 2(2).
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Muhajadah, I., Alman., & Mukhlas, T. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili*. Jurnal Papeda, 3(1), 8-15.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Mulia, Y.A., & Firosalia, K. (2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. Journal on Teacher Education, 4(4), 293-302.
<https://doi.org/10.31004/jote.v4i4.15106>
- Mustakim. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika*. Al Asma: Journal of Islamic Education, 2(1).
<https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Nani, R., Khristiyanto., & Irene, M.J.A. (2022). *ESPS IPAS 5 Volume 2 untuk SD/MI Kelas V (K-MERDEKA)*. Jakarta: Erlangga.
- Ngura, Elisabeth Tantiana. (2022). *Media Buku Cerita Bergambar Upaya Menanamkan Kemampuan Bercerita dan Sosial Anak*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Nugraha, Mohammad Fahmi., Budi Hendrawan Dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher. Rineka Cipta.
- Nurani. dkk (2022). *Edisi Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/2022/v3%20Buku%20Saku%20Kurikulum%20Merdeka_compressed.pdf
- Putrisilia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). *Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Menanamkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2036-204.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>

Rahayu, N. W. G.W., I. N. Suparta., & N. N. Parwati. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning Untuk Menanamkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia.

https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.792

Rahmawati, R. and Wijayanti, Y. (2020) *The Implementation of Integrated Science-Social Studies Learning in Junior High School*. International Journal of Education and Practice, Volume 8 Nomor 7, 313–321.

<https://doi.org/10.32672/si.v13i1.1042>

Ramen, A. Purb., dkk., (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Resmi, W. S. S. (2021). Systematic Literature Review: *Media Pembelajaran Komik untuk Menanamkan Motivasi dalam Literasi Membaca Pemahaman*.

<https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>

Rusdi. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan kependidikan Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Saputra, A. A. (2021). *Minat Siswa Terhadap Pelajaran PJOK Melalui Pembelajaran Jarak Jauh*. Skripsi Universitas Siliwangi.

<http://repositori.unsil.ac.id/5355/>

Sudijono Anas. (2018). *Pengantar Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya media dalam pembelajaran guna menanamkan hasil belajar di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wulandari, F., Yogica, R., Darussyamsu, R., Padang, N., & Info, A. (2021). *Analysis of the Benefits of Using Remote E-Modules During the Covid-19 Pandemic*. 15(2), 139–144.

<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>