

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik

Yudi Setiawan ^{1,a*}

^a Sekolah Menengah Atas Empat Lima Bandung Tulungagung, Indonesia

¹ setiawanyudiku@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Januari 2023;

Revised: 13 Januari 2023;

Accepted: 16 Januari 2023.

Kata-kata kunci:

Media Pembelajaran;

Permainan Kewarganegaraan;

Kemampuan Kognitif.

: ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang berperan sebagai komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar sambil bermain adalah salah satu cara agar peserta didik lebih mudah memperoleh bahasa dan mengkomunikasikan secara efektif. Pengembangan media pembelajaran EFAS (Engklek Fun and Smart) terdapat aktivitas bermain sambil belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media EFAS untuk meningkatkan kemampuan komunikasi yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini R&D dengan desain Borg and Gall. Hasil penelitian media EFAS (Engklek Fun and Smart) dinyatakan valid memperoleh nilai 89,63% dengan kategori "Sangat Valid". Media EFAS memperoleh nilai dari angket respon siswa 96% dan angket respon guru memperoleh nilai 97,5% sehingga media EFAS dari kedua responden dinyatakan praktis dengan kategori "Sangat Praktis". Media EFAS dinyatakan efektif memperoleh nilai 92% dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media EFAS dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan media yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

ABSTRACT

Development of Civics Game-Based Learning Media to Improve Students' Cognitive Abilities. Learning media is an important tool that acts as communication to achieve effective and efficient learning goals. Learning while playing is one way to make it easier for students to acquire language and communicate effectively. The development of EFAS (Engklek Fun and Smart) learning media includes playing while learning activities. This research aims to develop EFAS media to improve valid, practical and effective communication skills. This type of research is R&D with a Borg and Gall design. The results of the EFAS (Engklek Fun and Smart) media research were declared valid, obtaining a score of 89.63% in the "Very Valid" category. The EFAS media obtained a score from the student response questionnaire of 96% and the teacher response questionnaire obtained a score of 97.5% so that the EFAS media from both respondents was declared practical in the "Very Practical" category. EFAS media was declared effective with a score of 92% in the "Effective" category. Based on the results of the tests carried out, it can be concluded that the development of EFAS media can improve students' communication skills with media that are declared valid, practical and effective.

Keywords:

Instructional Media;

Citizenship Games;

Cognitive Ability.

Copyright © 2023 (Yudi Setiawan). All Right Reserved

How to Cite : Setiawan, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 10–16. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i1.1839>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Belajar sambil bermain meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Peserta didik memperoleh bahasa dengan berbagai cara yaitu dengan meniru, menyimak, mengekspresikan, dan juga melalui bermain. Pada saat bermain, peserta didik menggunakan bahasa dan mengkomunikasikan bahasanya secara efektif dengan orang lain. Peserta didik akan menggunakan bahasanya untuk berkomunikasi dengan temannya ataupun sekedar menyatakan pikirannya (Alfansyur, & Mariyani, 2019).

Permainan yang mereka mainkan ialah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional biasanya menggunakan alat-alat sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar seperti tanah, ranting kayu, batu, dan sebagainya. Salah satu permainan tradisional itu ialah permainan tradisional engklek. Pada dasarnya permainan tradisional engklek ialah permainan yang menekankan pada otot-otot besar, misalnya otot kaki, otot punggung, dan otot tangan. Oleh karena itu permainan tradisional engklek dinilai tepat untuk dijepeserta didikan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik anak (Maulidina, 2016).

Pengaruh gadget yang membuat anak-anak lebih memilih bermain game online pada gadget dari pada bermain langsung. Sehingga mereka tidak dapat merasakan betapa asyiknya bermain bersama teman dalam memainkan permainan tradisional. Begitu kuat arus globalisasi di Indonesia sehingga mampu mengubah pola kehidupan yang memberikan dampak besar terutama pada kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk salah satunya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak (Meli, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada seorang yang bernama Agus mengatakan bahwa pernah bermain engklek dengan teman-teman, namun saat ditanya mengenai bagaimana perasaannya saat bermain, Nayla mengatakan bawah permainan engklek biasa-biasa saja dan tidak menarik seperti permainan yang ada di gadget saat ini, selain itu hanya ada beberapa teman yang mau bergabung untuk bermain engklek. Hal ini menandakan bahwa permainan engklek tersebut masih kurang diminati oleh anak jaman sekarang. Hal ini juga diperkuat dalam pendapat Desvarintyadi, Rulik dkk (2012: 197) dalam penelitiannya terdapat kekurangan dari permainan engklek yaitu ada beberapa siswa yang masih bingung dengan jalur permainannya, masih ada siswa yang berbuat curang, masih ada siswa yang menunggu giliran untuk bermain sehingga kurang efektif dan terkesan membosankan (Violita, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian relevan terdahulu antara lain: pertama, Hasil penelitian Irma Maulidina yang berjudul "Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Alam dan Buatan Mata Pelajaran IPS Kelas III di SD Muhammadiyah 16 Kota Semarang," Menunjukkan hasil prestasi belajar siswa menggunakan media berbasis permainan engklek lebih baik. 6 2) Hasil Penelitian lain oleh Mardhani Putra Mashudhi yang berjudul "Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa Kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan kriteria penilaian produk pembelajaran permainan Engklek menggunakan musik ini juga telah memenuhi kriteria baik sehingga layak digunakan untuk siswa kelas V Mi Al Iman Banaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa Persamaan Penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu sama sama menggunakan media berbasis engklek dalam pembelajaran dengan menggunakan mode pengembangan. Perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian penulis. Penelitian di atas memfokuskan pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran atau pada gerak psikomotor siswa saja sedangkan penulis disini memfokuskan pada peningkatan komunikasi

siswa yang mengintegrasikan antara keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran tematik (Pratiwi, & Siswanto, 2020).

Media Pembelajaran menurut Arsyad (2016, 2) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat Arief S. Sadiman (2014, 7-8). Media dianggap sebagai alat bantu mengajar (teaching aids). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Gultom, 2023). Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran (instruction) produksi dan evaluasinya. Jadi, dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA).

Permainan Kewarganegaraan (Game Citizenship) secara umum adalah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, yang muatannya berisi tentang aktivitas warganegara dan partisipasi aktif dalam keseharian. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan Kewarganegaraan membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa. Dalam konteks Indonesia, permainan kewarganegaraan berada pada konteks permainan tradisional yang telah ada dalam lingkungan keseharian warga Indonesia, termasuk Engklek.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan permainan tradisional berupa media EFAS (Engklek Fun and Smart). Penelitian ini berupaya untuk menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana proses permainan kewarganegaraan berupa EFAS (Engklek Fun and Smart) bisa meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik? Data kualitatif diperoleh melalui beberapa tahap, yaitu: tahap pertama dilakukan untuk memperoleh data terhadap produk yang ada baik dalam aspek bentuk, performance, maupun spesifikasi kerjanya. Tahap kedua dilakukan untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan kebutuhan lapangan atau tidak. Untuk memperoleh data hasil pengujian internal yang dilakukan oleh ahli terhadap rancangan produk yang dibuat. Pengumpulan data untuk memperoleh data dari hasil uji coba lapangan terbatas. Untuk data kuantitatif, teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Data kevalidan diperoleh dari penilaian oleh dosen ahli media dan guru tematik yang berkolaborasi dengan peneliti dalam pembelajaran. Analisis validasi ahli dilakukan dengan cara: $Validitas (v) = \frac{\text{Total skor validasi dua validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$ Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas.

Hasil dan pembahasan

Deskripsi Data Validasi Produk Media EFAS (Engklek Fun And Smart) Validasi Produk media EFAS (Engklek Fun and Smart) dilakukan untuk melihat dan mengevaluasi secara runtun instrumen

dan produk yang dikembangkan sehingga penggunaannya sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Validasi produk dilakukan untuk melihat validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk media EFAS (Engklek Fun and Smart) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi belajar pada siswa yang dilakukan pada tanggal 28 Mei 2021.

Validasi Ahli Media Validator ahli media memberikan penilaian produk media EFAS (Engklek Fun and Smart) meliputi aspek pewarnaan cover buku panduan, desain pola EFAS, penulisan huruf pada buku dan media, pemakaian kata dan bahasa, serta kelayakan produk media EFAS (Engklek Fun and Smart) digunakan dalam pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel .1 Hasil Analisis Lembar Validasi oleh Ahli Media

Validator	Jumlah Skor	Rata-Rata Validator	Kategori
I	65	81,25	Valid

Skor total keseluruhan yang diperoleh berdasarkan tabel di atas, bahwa dari ahli media dengan jumlah penilai satu orang ialah sebesar 65. Total yang didapat dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil yang diperoleh dengan nilai skor maksimum kemudian dikali 100. Adapun hasil yang diperoleh ialah 81,25%. Berdasarkan hasil persentasi 81,25 % maka kualitas produk EFAS (Engklek Fun and Smart) dikategorikan “valid” digunakan dalam pembelajaran.

Validasi Ahli Materi Pembelajaran Ahli materi pembelajaran melakukan validasi terhadap isi materi yang disajikan dalam media EFAS (Engklek Fun and Smart). Ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Dewi Hariana, S.Pd meliputi aspek penyajian materi, isi materi, dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan EFAS (Engklek Fun and Smart). Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Lembar Validasi oleh ahli materi

Validator	Jumlah Skor	Rata-Rata Validator	Kategori
I	69	98,57	Sangat Valid

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi dengan jumlah penilai satu orang ialah sebesar 69. Total yang diperoleh dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil yang diperoleh dengan nilai skor maksimum kemudian dikali 100. Adapun hasil yang diperoleh ialah 98,57 %. Berdasarkan hasil persentasi 98,57 % maka kualitas produk media EFAS (Engklek Fun and Smart) dikategorikan “Sangat valid” digunakan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, kelayakan media EFAS (Engklek Fun and Smart) dinyatakan dalam kategori “Sangat Valid” sesuai pada tabel kategori kelayakan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Kriteria Validitas Media Pembelajaran

Interval Skor	Kategori
85,01- 100,00%	Sangat Valid
70,01 - 85,00 %	Cukup Valid
50,01 - 70,00 %	Kurang Valid
01,00 - 50,00 %	Tidak Valid

Produk EFAS (Engklek Fun and Smart) dinilai praktis melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Angket kuesioner peserta didik Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media EFAS (Engklek Fun and Smart) dalam pembelajaran untuk melihat respon siswa dengan memberikan respon “Ya” atau “Tidak”. Berikut beberapa pernyataan dari angket respon siswa seperti tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Indikator Angket Respon Peserta Didik

No	Butir Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik merasa senang belajar menggunakan permainan kewarganegaraan EFAS (Engklek Fun and Smart)?	24	1
2.	Apakah peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan kewarganegaraan EFAS (Engklek Fun and Smart)?	24	1
3.	Apakah peserta didik merasa mudah setiap menjawab soal ASK/DO pada setiap kotak engklek ?	24	1
4.	Apakah permainan kewarganegaraan EFAS (Engklek Fun and Smart) lebih menyenangkan dari sekedar belajar didalam kelas yang hanya menggunakan buku?	24	1
5.	Apakah permainan kewarganegaraan EFAS (Engklek Fun and Smart) mudah untuk digunakan dalam pembelajaran ?	24	1
Jumlah Rata-rata		24	
		96 %	

Tabel hasil indikator kuesioner yang telah diisi peserta didik tentang pernyataan seputar permainan kewarganegaraan berupa EFAS (Engklek Fun and Smart) diatas menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 9,6 % dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Penelitian telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional EFAS (Engklek Fun and Smart) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tersebut tergolong valid, praktis dan efektif. Hal demikian diperoleh dari hasil penilaian validitas, kepraktisan dan efektivitas perangkat pembelajaran. Deskripsi ketiga penilaian tersebut dijabarkan sebagai berikut. Produk EFAS (Engklek Fun and Smart) Dinyatakan Valid Produk EFAS (Engklek Fun and Smart) divalidasi untuk mengetahui kemampuan penggunaan dan kualitas daya guna dalam rangka menciptakan inovasi media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain media, dan ahli materi pembelajaran secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Ahli desain media memberikan nilai validasi terhadap produk EFAS (Engklek 82 Fun and Smart) sebesar 81,25 %. Aspek yang dinilai ahli desain meliputi pewarnaan media dan cover buku panduan, desain media EFAS (Engklek Fun and Smart), pemakaian kata atau bahasa, dan kelayakan penggunaan EFAS (Engklek Fun and Smart) dalam pembelajaran. Desain media EFAS (Engklek Fun and Smart) seperti bentuk engklek pada umumnya hanya saja ada penambahan untuk tahapan lompatan agar lebih bervariasi seperti zigzag, jinjit, menyamping dan keseimbangan.

Pemilihan cover sebagai buku panduan berlatar belakang siswa yang sedang bermain engklek di sekolah. Pada kartu soal menyajikan beberapa soal yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil validasi yang diberikan ahli materi dalam pembelajaran terhadap produk EFAS (Engklek Fun and Smart) memperoleh hasil sebesar 98,51 % dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ahli materi meliputi aspek penyajian produk, isi materi, dan keterlibatan peserta didik. Materi pembelajaran dalam media EFAS (Engklek Fun and Smart) ialah materi pada PPkn. Materi pembelajaran tersebut disajikan dalam satu media yang diintegrasikan mmelalui kartu soal dan pengaplikasiannya dalam bentuk permainan nyata dan dekat dengan peserta didik, sehingga pembelajaran lebih kontekstual (Violita, 2020).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwasannya pengaruh nilai *modern contemporary korean wave* berpengaruh negatif

terhadap kebudayaan nasional warga negara muda sebesar 42,9% dalam kebudayaan nasional warga negara muda dan sisanya sebesar 57,1% dipengaruhi faktor lain seperti adanya globalisasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh sebesar 42,9% dari nilai *modern contemporary korean wave* terhadap kebudayaan nasional warga negara muda. Nilai koefisien regresi yang bernilai negatif (-) menunjukkan bahwa adanya pengaruh negatif nilai *modern contemporary korean wave* terhadap kebudayaan nasional warga negara muda. Koefisien regresi negatif menunjukkan bahwa ketika nilai *modern contemporary korean wave* naik 1% maka kebudayaan nasional warga negara muda akan menurun sebesar 0,091%. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh negatif dari Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda diharapkan dapat menjadi pengingat bahwa konsumsi budaya asing yang berlebih tanpa adanya filter dapat menghilangkan kebudayaan nasional kita.

Referensi

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot' Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Ferdianti, S., & Anwar, A. S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 17-22.
- Gultom, Andri, "Pendidik Hebat dan Kesaksian yang Melampauinya," Researchgate, 2023<https://www.researchgate.net/publication/370398013_Pendidik_Hebat_dan_Kesaksian_yang_Melampauinya>
- Mardhani Putra Mashudhi (2017), Pengembangan Model Permainan Engklek Menggunakan Musik Instrumental Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Pada Siswa Kelas V MI Al Iman Banaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Maulidina. (2016). Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Manusia Dan Buatan Mata Pelajaran IPS Kelas III Di Sd Muhammadiyah 16 Kota Semarang (Skripsi) . Semarang (ID) : Universitas PGRI Semarang
- Meli, R. U. (2021). Penanaman Karakter Cinta Tanah Air bagi Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Tari di SMA. *Pijar: Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 6-11.
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Inovasi media pembelajaran game edukasi berbasis visual basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 140-149.
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 162-174.
- Saylendra, N. P., & Sofyan, F. S. (2022). Upaya Pengembangan Nilai Sadar Hukum pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Boardgame. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(1), 44-54.
- Tafonao, A. S. E. D. D. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3).
- Tafonao, A. S. E. D. D. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3).
- Tyas, D. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Ecoliteracy Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Games Subtema Pemanfaatan SDA Hayati dan Nonhayati untuk Siswa SD. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(2), 115-125.
- Violita, T. (2020). Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI .Kota Bandar Lampung (Skripsi). Lampung(ID) : UIN Raden Intan Lampung
- Wahyudi, A. (2010). Model pembelajaran berbasis komik untuk mencapai ranah afektif pada pendidikan kewarganegaraan bagi anak berkesulitan belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(7), 43-52.

- Wisma, Y. (2017). Komunikasi Efektif dalam Dunia Pendidikan,(Jurnal ,Edisi III/II). Nomosleca, 3(2), 40.
- Yusufhadi, M. (2011). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.