



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 1367 - 1374

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Buku Cerita Digital pada Pelajaran PPKn Sebagai Upaya Meningkatkan Moral Siswa Sekolah Dasar

Afaf Izzah Kamilah<sup>1✉</sup>, Otib Satibi Hidayat<sup>2</sup>, Uswatun Hasanah<sup>3</sup>

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [afafizzah9@gmail.com](mailto:afafizzah9@gmail.com)<sup>1</sup>, [otibsatibi@unj.ac.id](mailto:otibsatibi@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [uswatunhasanah@unj.ac.id](mailto:uswatunhasanah@unj.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya kebutuhan media pembelajaran PPKn sebagai upaya meningkatkan moral pada siswa sekolah dasar. Dalam pembelajaran PPKn siswa bukan hanya sekedar mempelajari teori saja tetapi siswa membutuhkan contoh penerapan nya. Melalui media buku cerita digital guru dapat memberikan contoh penerapan perilaku yang sesuai dengan teori yang disampaikan di kelas dengan ilustrasi gambar yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data kebutuhan akan media pembelajaran buku cerita digital sebagai upaya meningkatkan moral siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE. Pada penelitian ini tahapan yang dilakukan yaitu tahap analisis untuk analisis kebutuhan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menebarkan angket dan kuesioner kepada guru dan siswa. Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan guru kelas 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (56%) siswa tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital dan guru membutuhkan alternatif media pembelajaran yang inovatif. Ini berarti media buku cerita digital dibutuhkan oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran sebagai media inovatif guna untuk menyampaikan pendidikan moral di sekolah.

**Kata Kunci:** Analisis, media, buku cerita digital.

### Abstract

*This research is motivated by the need for Civics learning media as an effort to increase the morale of elementary school students. In learning PPKn students are not just studying theory but students need examples of its application. Through the media of digital storybooks, teachers can provide examples of the application of behavior that is by the theory presented in class with attractive illustrations. This study aims to obtain data on the need for digital storybook learning media to increase student morale. The method used in this research is a type of research and development (Research & Development) with the research model used as ADDIE. In this research, the steps taken are the analysis stage for needs analysis. The data collection method used was by distributing questionnaires to teachers and students. The subjects in this study were students and teachers in grade 4. The results showed that (56%) of students were interested in learning civics lesson content using digital picture storybook media and teachers needed innovative alternative learning media. This means that digital storybook media is needed by students and teachers in the learning process as an innovative medium to convey moral education in schools.*

**Keywords:** Analytics, media, digital storybooks.

Copyright (c) 2023 Afaf Izzah Kamilah, Otib Satibi Hidayat, Uswatun Hasanah

✉ Corresponding author :

Email : [afafizzah9@gmail.com](mailto:afafizzah9@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5129>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 2 Tahun 2023

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses mentransfer ilmu melalui pendidikan formal atau empiris yang menjadikan seseorang yang tidak paham menjadi paham, dari yang sudah paham menjadi lebih paham. Empiris atau pengalaman tersebut dapat merubah cara berpikir, merasa, dan bertindak seseorang menjadi lebih baik. Melalui pendidikan juga seorang individu dapat mempelajari, mengetahui, dan mengasah kemampuan atau potensi yang dimiliki. Melalui pendidikan, seseorang dapat berperan sebagai manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan mengetahui bagaimana menggunakan, memanfaatkan dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (Hidayat, 2021).

Peranan pendidikan dalam mengembangkan keterampilan dan mendorong berkembangnya perilaku manusia yang baik juga sangat penting. Ini karena berhubungan langsung dengan penciptaan model manusia. Dengan kata lain, belajar menentukan ciri-ciri tingkah laku seseorang sebagai hasil belajar (Alia dkk., 2020). Tentu saja, tujuan pendidikan nasional Indonesia antara lain: moralitas, pengetahuan, kebijaksanaan, kreativitas, dan tanggung jawab. Namun dalam prakteknya, selalu terjadi penurunan moral siswa. Beberapa faktor-faktor berkontribusi terhadap kualitas moral siswa. Salah satu faktor tersebut adalah keteladanan guru, orang tua, dan masyarakat. Krisis keteladanan di kalangan penguasa bangsa juga menyebabkan anak-anak kurang memperhatikan nasihat guru dan lainnya (Sholehah dkk., 2023).

Muatan pelajaran Pendidikan kewarganegaraan isinya mencakup pendidikan moral karena mata pelajaran ini mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, serta bertujuan untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. (Nurmalisa & Mentari, 2020) Selain itu, pembahasan materi pendidikan kewarganegaraan seringkali sifatnya kognitif karena pengajarannya lebih bersifat teoritis, sehingga dalam praktiknya siswa jauh dari harapan dan belum mampu membangun kepribadian religius dan intelektualnya sendiri (Sari & Wardani, 2021). Materi yang diperoleh siswa terlepas dari konteks serta kontras dengan berbagai kehidupan dan tempat dengan penekanan lebih besar pada koneksi dan integrasi. Dengan demikian diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan dan bisa memberikan contoh praktik moral yang baik.

Media pembelajaran dalam hal ini bisa menjadi upaya untuk menyampaikan pendidikan karakter (Harpiyani dkk., 2022). Media pembelajaran ini merupakan sarana mediasi bagi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran berperan dalam memfasilitasi interaksi guru-siswa dan memastikan siswa menangkap dengan benar informasi yang disampaikan oleh guru (Putrislia & Airlanda, 2021). Media pendidikan dapat berupa mesin atau teknologi sehari-hari. Hal ini dapat digambarkan sebagai bentuk penerapan ilmu dalam bentuk media elektronik atau sebagai mesin pembelajaran yang dapat mempercepat proses pembelajaran. Penggunaan media ajar juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Karena media pembelajaran melibatkan siswa dalam pembelajarannya dan membantu mereka memahami materi. Meskipun ada banyak pilihan alat bantu pembelajaran yang dapat dibuat dengan menggunakan teknologi, guru harus selalu memilih alat peraga yang sesuai dengan hati-hati untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa untuk belajar. (Susilowati dkk., 2022).

Banyak media seperti buku bergambar dan komik yang dibuat sebagai alat peraga pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar (Indriasih & Santoso, 2020). Media ini menyajikan gambar dan cerita ringan agar mudah dipahami oleh anak-anak. Tetapi masih terdapat media yang menggunakan media konvensional seperti buku fisik. Media digital untuk memberikan konten pendidikan karakter bagi anak-anak masih sedikit diciptakan, sedangkan manusia kini berada pada era globalisasi di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang. Sebagai pusat pendidikan, sekolah harus meningkatkan mutu pendidikan (Ramadhani & Wulandari, t.t.).

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV pada SDI At-Taqwa Rawamangun, mengenai materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada muatan PPKn di kelas IV. Siswa memberikan reaksi positif ketika dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media. Media yang biasa digunakan guru yaitu media video, gambar, modul. Dalam materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat guru menggunakan media teka teki silang digital. Media yang guru gunakan sudah cukup bervariasi namun masih memerlukan media dengan inovasi baru terkhusus pada media yang terdapat audio visual nya. Dari hasil pengisian kuesioner tersebut, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran agar siswa dapat lebih tertarik pada pembelajaran, bisa memahami pendidikan moral dan tidak hanya sekedar memahami secara teori tetapi juga dapat mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Pada proses pembelajaran di sekolah dasar diperlukan adanya inovasi pengembangan pada media pembelajarannya, hal ini dilakukan agar suasana pembelajaran dapat menyenangkan dan efektif. Tapi dalam mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan pula kesesuaian media dengan materi yang akan diberikan kepada siswa.(Siregar dkk., 2021) Pada konteks pendidikan moral siswa membutuhkan media yang dapat memberikan contoh konkrit penerapan moral yang baik pada kehidupan sehari-hari tapi dalam bentuk media yang menyenangkan(Rizkiyah dkk., 2022). Maka, penggunaan media dalam bentuk buku cerita dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

Hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa sebagian besar anak diperbolehkan menggunakan gawai selain untuk belajar (79%) dan anak memiliki gawai sendiri (71,3%) dan sebagian besar anak tidak memiliki aturan penggunaan. gadget dengan orang tuanya (79%). Orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget selain untuk belajar selama pandemi Covid-19 sebesar 76,8%, sebagai alat memperoleh ilmu pengetahuan 74,1%, fasilitas untuk memperoleh informasi 70,4%, dan meningkatkan kemampuan membuat video tulisan serta kegiatan produktif lainnya sebesar 44,9%. Namun, anak lebih cenderung menggunakan gawai untuk mengobrol dengan teman (52%), menonton YouTube (52%), mencari informasi (50%), jejaring sosial (42%) dan lain-lain. Dan sepengetahuan orang tua, anak sering mengakses gawai untuk mencari informasi (71,6%), menonton YouTube (60,4%), bermain game (59%), mengobrol dengan teman (45,8%) dll. Melihat hasil survei tersebut, siswa kini lebih banyak menggunakan gadget nya, dari kondisi tersebut media yang cocok mengatasi permasalahan diatas adalah mengembangkan media buku cerita digital sebagai media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan moral siswa di sekolah dasar.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sari & Wardani, 2021) yang berjudul, Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas 3 SD. Penelitian terdahulu yang kedua, dilakukan oleh (Sholehah dkk., 2023) yang berjudul Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sains Komik Digital untuk Menstimulus Perkembangan Nilai Moral dan Agama Anak. penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh data kebutuhan akan media pembelajaran sains komik digital yang dapat menstimulus perkembangan nilai moral dan agama anak.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, masih belum ada media buku cerita digital yang memuat model audio visual didalamnya. Maka dari itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran buku cerita digital dengan model audio visual, selain itu media pembelajaran ini dapat disimpan dalam perangkat untuk anak-anak. Tujuan dilakukannya pengembangan media ini adalah untuk dan menyajikan contoh perilaku moral yang baik dalam sebuah cerita dan menyampaikannya melalui bahasan materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada muatan PPKn.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Research and development yaitu suatu proses pengembangan produk baru dan juga dapat mengembangkan produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan (Gogahu & Prasetyo, 2020). R&D melakukan fungsi pengembangan dan validasi produk. Sedangkan model penelitian yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu: (1) *Analysis* (tahap analisis), (2) *Design* (tahap perencanaan), (3) *Development* (tahap pengembangan), (4) *Implementation* (tahap pelaksanaan), (5) *Evaluation* (tahap evaluasi). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahap analisis yaitu analisis kebutuhan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan di lapangan terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu pengembangan media buku cerita digital sebagai upaya meningkatkan moral siswa di sekolah dasar. Langkah yang dilakukan yaitu dengan memberikan kuesioner kepada guru dan menyebarkan angket kepada siswa kelas IV SDI At-Taqwa, Rawamangun.

Subjek yang terlibat dalam analisis kebutuhan adalah satu orang guru kelas empat dan dua puluh lima siswa kelas IV SDI At-Taqwa, Rawamangun. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan angket kepada guru dan siswa di SDI At-Taqwa, Rawamangun dengan jenis data kuantitatif. Penyebaran angket dilakukan dengan di isi langsung pada lembar angket oleh siswa kelas IV. Dan untuk kuesioner guru juga di isi langsung pada lembar kuesioner oleh guru kelas IV. instrument yang digunakan meliputi angket untuk siswa yang terdiri dari 8 butir pertanyaan dan kuesioner guru terdiri dari 10 butir pertanyaan. Karena data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif, maka digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif sebagai teknik analisis data. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah metode pengolahan data yang memperoleh hasil umum dengan cara meringkas subjek penelitian secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase (Ayu dkk., 2021). Dalam penelitian ini digunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner menjadi persentase. Data yang diperoleh dari hasil pengisian angket siswa di presentasikan dengan rumus berikut:

$$AP (\%) = \frac{(\text{Jumlah bagian})}{(\text{Jumlah Total})} \times 100\%$$

### Keterangan:

AP = Angka Presentase

Jumlah bagian = Jumlah siswa yang memilih (ya/tidak)

Jumlah total = Jumlah siswa secara keseluruhan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan Media ajar dilakukan dengan menebarkan angket dan kuesioner kepada siswa dan guru kelas empat, pada tanggal 31 Maret 2023. Sebanyak 25 siswa kelas empat sudah mengisi angket ini. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Angket Siswa Analisis Kebutuhan Media Ajar**

No	Pertanyaan	Presentase
1	Apakah kamu menyukai dan tertarik dengan muatan pelajaran PPKn?	
	• Ya	52%
	• Tidak	48%
2	Apakah kamu tertarik belajar materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat muatan pelajaran PPKn?	
	• Ya	60%
	• Tidak	40%
3	Apakah materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat sulit dipelajari?	
	• Ya	36%

No	Pertanyaan	Presentase
	• Tidak	64%
4	Apakah kamu memahami materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat?	
	• Ya	80%
	• Tidak	20%
5	Apakah kamu pernah merasa bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran muatan pelajaran PPKn?	
	• Ya	88%
	• Tidak	12%
6	Apakah saat mengajar pembelajaran PPKn guru menggunakan media pembelajaran di kelas?	
	• Ya	84%
	• Tidak	16%
7	Apakah saat mengajar guru pernah menggunakan media buku cerita bergambar digital di kelas?	
	• Ya	44%
	• Tidak	56%
8	Apakah kamu tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital?	
	• Ya	56%
	• Tidak	44%

Hasil angket kebutuhan media pembelajaran pada tabel 1, pertanyaan nomor 1 terkait ketertarikan siswa pada pembelajaran PPKn menunjukkan bahwa 52% siswa tertarik dengan mata pelajaran PPKn, hal ini menunjukkan bahwa dari 25 siswa terdapat 48% siswa tidak tertarik pada pelajaran PPKn. Kemudian pada pertanyaan nomor 2 menunjukkan 60% siswa tertarik mempelajari materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada muatan pelajaran PPKn. Pada pertanyaan nomor 3, sebanyak 36% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada muatan pelajaran PPKn. Pada pertanyaan nomor 4, 80% siswa memahami materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat. Pada pertanyaan nomor 5 menunjukkan bahwa 88% siswa dari 25 siswa di kelas merasa bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran muatan pelajaran PPKn. Lalu pada pertanyaan nomor 6 menunjukkan bahwa 84% guru menggunakan media pembelajaran di kelas saat mengajarkan pelajaran PPKn. Pada pertanyaan nomor 7, sekitar 44% guru pernah menggunakan media buku cerita bergambar digital di kelas. Dan pada pertanyaan nomor 8 sebanyak 56% siswa tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital.

Berdasarkan hasil analisis pada angket siswa dapat ditemukan bahwa sebagian siswa tertarik dengan media buku cerita digital. Disamping itu, melihat hasil dari pertanyaan nomor 5 yang menunjukkan bahwa 88% siswa merasa bosan dengan muatan pelajaran PPKn, ini adalah tantang bagi guru agar kemudian dapat mengembangkan sebuah media ataupun strategi dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat terasa menarik, menyenangkan, dan juga mudah dipahami oleh siswa (Nurrita, 2018). Selain pengambilan data yang dilakukan dengan menyebar angket kepada siswa, peneliti juga memberikan kuesioner kepada guru kelas IV, berikut ini instrument pertanyaan kuesioner guru:

**Tabel 2. Instrumen Kuesioner Guru**

No.	Pertanyaan
1.	Apa permasalahan yang dihadapi di sekolah SDI At-Taqwa terkait dengan moral siswa kelas 4?
2.	Bagaimana kondisi siswa saat Bapak/Ibu menjelaskan materi PPKn di kelas?
3.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam mengajar PPKn? Jika sudah menggunakan media, media apa yang sering digunakan oleh Bapak/Ibu?
4.	Bagaimana reaksi dan tanggapan siswa saat menggunakan media pembelajaran tersebut?

No.	Pertanyaan
5.	Apakah media pembelajaran yang digunakan dan ada saat ini sudah cukup dalam mendukung proses pembelajaran PPKn di kelas?
6.	Apakah terdapat perbedaan respon siswa saat belajar PPKn menggunakan media pembelajaran dengan saat tidak menggunakan media pembelajaran?
7.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran digital pada muatan pelajaran PPKn mengenai materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat di kelas?
8.	Apa saja media pembelajaran digital yang sering digunakan Bapak/Ibu dalam mengajar muatan pelajaran PPKn pada materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat?
9.	Jenis media pembelajaran seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan pada muatan pelajaran PPKn mengenai materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat?
10.	Apakah Bapak/Ibu guru setuju apabila dikembangkan media buku cerita bergambar digital untuk materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada pembelajaran PPKn agar memudahkan pemahaman siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan?

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru melalui kuesioner di atas, didapatkan informasi pada pertanyaan nomor 1 bahwa permasalahan terkait moral siswa di sekolah yaitu dalam hal adab pertemanan yang masih belum dipahami secara menyeluruh oleh siswa. Pada lingkup pertemanan, siswa cenderung berkelompok dengan teman sebaya nya. Menurut (X-xx dkk., t.t.) pergaulan ini dapat mempengaruhi siswa dalam berprilaku, pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh positif dan juga negatif. Pengaruh positif bisa berupa melakukan aktivitas bermanfaat bersama, sedangkan pengaruh negative siswa melakukan pelanggaran norma atau terjadinya penurunan moral. Kondisi ini menjadi tugas dan juga tantangan dalam mendidik generasi bangsa, agar kemudian siswa mampu memahami adab dalam berteman. Lalu pada pertanyaan nomor 2 mengenai kondisi peserta didik saat pembelajaran PPKn dapat diketahui bahwa peserta didik mengimak penjelasan guru, namun disamping itu ada pula peserta didik yang kurang fokus. Pada pertanyaan nomor 3 terkait media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran PPKn diperoleh informasi bahwa guru telat menggunakan media dalam bentuk gambar, video, alat permainan dan juga modul. Kemudian pada pertanyaan nomor 4 mengenai reaksi peserta didik ketika guru menggunakan media pembelajaran dapat ditemukan bahwa peserta didik sangat senang ketika guru menggunakan media pembelajaran, dan berhubungan dengan pertanyaan pada nomor 6 mengenai perbedaan reaksi ketika guru menggunakan dengan tidak menggunakan media. Siswa lebih senang ketika guru menggunakan media pembelajaran. Menurut (Fitriani\* dkk., 2021) media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Karena kehadiran media dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran dan juga menarik perhatian siswa agar dapat fokus pada pembelajaran.

Pada pertanyaan nomor 5 terkait cukup atau tidak nya media pembelajaran yang digunakan saat ini, diperoleh informasi juga bahwa guru sudah merasa cukup, meski demikian guru juga masih memerlukan tambahan media lainnya yang lebih menarik dan inovatif. Lalu pada pertanyaan nomor 7 dan 8 terkait penggunaan media ajar digital di kelas, guru telah memakai media digital seperti teka teki silang digital dan video. Pada pertanyaan nomor 9 dan 10 terkait jenis media yang dibutuhkan dan setuju atau tidaknya dikembangkan media buku cerita digital telah diperoleh informasi bahwa meskipun guru telah menggunakan beragam media pembelajaran namun masih dibutuhkan adanya tambahan dan pengembangan media lainnya yang lebih menarik dan inovatif, khususnya pada media audiovisual agar dapat memudahkan pemahaman siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian (Susilo, 2020) dan juga menurut (Supit dkk., 2023) media audiovisual dapat melatih konsentrasi dan fokus siswa. Karena dengan penayangan video perhatian siswa akan terpusat, selain itu juga media audiovisual bisa menghadirkan pengalaman nyata dengan menampilkan realitas dari materi sehingga siswa terdorong untuk ingin melakukan aktivitas sendiri. Dan ini dapat mendukung optimalnya pendidikan moral dan memberikan kemudahan untuk siswa memahami materi yang disampaikan (Cahyati, 2018).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi secara akademis, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah. Dengan adanya penelitian ini, pendidik dapat mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam menentukan pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah. Selain itu terdapat beberapa keterbatasan penelitian yang menimbulkan kurangnya hasil yang diperoleh. Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain: keterbatasan pada waktu, biaya dan tenaga, karena waktu yang singkat, dan biaya serta tenaga yang kurang sehingga mengakibatkan penelitian ini kurang maksimal. Selain itu juga dalam penelitian ini peneliti hanya berfokus pada analisis kebutuhan terkait media buku cerita digital dan di satu tempat penelitian saja sehingga minimnya data yang diperoleh oleh peneliti menyebabkan kurang maksimalnya hasil penelitian. Keterbatasan penelitian ini diharapkan dapat dimaksimalkan dalam penelitian lainnya.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang ingin dihasilkan yaitu buku cerita digital. Dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media buku cerita digital dibutuhkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebagai alternatif media yang dapat menstimulus moral peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil angket kebutuhan media pembelajaran terkait buku cerita digital pada mata pelajaran PPKn menunjukkan bahwa sebanyak 56% siswa tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital dan guru kelas empat menyatakan media pembelajaran buku cerita digital dibutuhkan di dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas empat sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alia, S., Resma, N., Nurali, R., Adi, S. R., Hamara, T., Administrasi Publik, P., Sunan Gunung Djati Bandung, U., & Ilmu Politik, P. (2020). *Budaya Lembaga Pendidikan Sebagai Pilar Utama Melawan Degradasi Moral*. 2(2), 84–89. <https://doi.org/10.15575/kp.v2i2>
- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara Putra, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Cahyati, N. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun*. 2, 75–84.
- Fitriani\*, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Harpiyani, R., Hendriana, B., Vinayastri, A., Guru, P., Ana, P., Dini, U., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Development of “Love the Motherland” Digital Storybook for Early Childhood. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.24036/tip.v15i2>
- Hidayat, O. S. (2021). Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5436–5444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1668>
- Indriasih, A., & Santoso, dan. (2020). *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini*. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>

- 1374 *Pengembangan Media Buku Cerita Digital pada Pelajaran PPKn Sebagai Upaya Meningkatkan Moral Siswa Sekolah Dasar – Afaf Izzah Kamilah, Otib Satibi Hidayat, Uswatun Hasanah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5129>
- Nurmalisa, Y., & Mentari, A. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Civic Conscience. *Kajian Teori dan Praktik PKn*, 07(1), 34–46.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>
- Ramadhani, S. P., & Wulandari, A. A. (t.t.). *Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 untuk Siswa Kelas V SDN Kalibata 11 Pagi*.
- Rizkiyah, P., Mallewi, \*, & Ningrum, A. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4, 2655–6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Sholehah, S. R., Putri, S. U., & Dewi, F. (2023). *Issue 1 (2023) Pages 291-296 Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*. 2(1), 291–296.
- Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & BTKP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.
- Supit, D., Meiske Maythy Lasut, E., Jerry Tumbel, N., Klabat, U., Airmadidi Bawah, J., & Utara, S. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Susilowati, A. R., Setyadi, Ag. B., & Haenilah, E. Y. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3174–3185. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2562>
- X-xx, H., Alviyan, A., Januar Mahardhani, A., Sinta Utami, P., & Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, P. (t.t.). “*Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*” *Peran Kelompok Teman Sebaya dalam Upaya Pembentukan Moral Siswa di Kabupaten Ponorogo*.