

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN PPKn MATERI GOTONG ROYONG**

(Penelitian *Design and Development* pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Nur Ashri

1703358

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
PPKn MATERI GOTONG ROYONG**

(Penelitian *Design and Development* Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar)

Oleh
Nur Ashri

diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

@Nur Ashri 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NUR ASHRI

1703358

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN

PPKn MATERI GOTONG ROYONG

(Penelitian Design and Development Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing
Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.

NIPT. 920200419920118201

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, M. Pd.

NIP. 198705152019031015

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Tita Mulvati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

ABSTRAK

Nur Ashri (2024). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan materi gotong royong. Media komik digital diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai gotong royong yang menjadi salah satu pilar penting dalam pendidikan karakter di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengukur kelayakan dari media komik digital ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik mendapatkan persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 80% dan oleh ahli media sebesar 70% yang berarti bahwa media ini dikategorikan "Layak". Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media komik digital ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan mereka dalam memahami konsep gotong royong. Uji coba produk dilakukan di SD Cijagra 1 dengan melibatkan guru dan siswa sebagai partisipan. Respon yang diperoleh menunjukkan bahwa komik digital ini menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong memiliki potensi yang signifikan untuk diimplementasikan dalam kurikulum pendidikan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

Kata Kunci: Komik Digital, PPKn, Gotong Royong.

ABSTRACT

Nur Ashri (2024). Development of Digital Comic Media in PPKn Learning on Mutual Cooperation Material.

This research aims to develop digital comic media as a tool in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) with mutual cooperation material. Digital comic media is expected to increase students' interest and understanding of the values of mutual cooperation which are one of the important pillars in character education in Indonesia. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Data collection was carried out through observation, interviews, and questionnaires to measure the feasibility of this digital comic media. The results of the study showed that the comic media received a feasibility percentage by material experts of 80% and by media experts of 70%, which means that this media is categorized as "Feasible". The results of this study also show that this digital comic media can increase students' learning motivation and make it easier for them to understand the concept of mutual cooperation. The product trial was conducted at SD Cijagra 1 involving teachers and students as participants. The responses obtained indicate that this digital comic is interesting, easy to understand, and relevant to the context of everyday life. Thus, the development of digital comic media in PPKn learning on mutual cooperation material has significant potential to be implemented in the education curriculum as an alternative interactive and effective learning media.

Keywords: Digital Comic, PPKn, Mutual Cooperation.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.2.1 Fungsi Semantik	10
2.1.2.2 Fungsi Manipulatif	10
2.1.2.3 Fungsi Fiksatif	11
2.1.2.4 Fungsi Distributif.....	11
2.1.2.5 Fungsi Sosiokultural	12
2.1.2.6 Fungsi Psikologis.....	12
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	13
2.2 Multimedia Interaktif.....	14
2.2.1 Definisi Multimedia Interaktif.....	14
2.2.2 Jenis Multimedia.....	15
2.2.3 Karakteristik Multimedia.....	16
2.3 Komik Digital	16
2.3.1 Definisi Komik Digital	16
2.3.2 Karakteristik Komik Digital	17
2.3.3 Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran	18
2.4 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.....	19
2.5 Gotong Royong	21
2.6 Penelitian Relevan	22
2.7 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Prosedur Penelitian	28

3.3 Partisipan Penelitian	32
3.4 Pengumpulan Data.....	33
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	33
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	34
3.5 Analisis Data	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Temuan Penelitian	40
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	40
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	40
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Siswa.....	42
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	44
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
4.1.3.1 Pembuatan Produk	49
4.1.3.2 Validasi Media	55
4.1.3.3 Revisi Produk.....	60
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	62
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	66
4.2 Pembahasan	67
4.2.1 Desain Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong	67
4.2.2 Hasil Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong.....	69
4.2.3 Respon Guru dan Siswa Terhadap Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	71
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Implikasi	72
5.3 Rekomendasi	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara Guru.....	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	38
Tabel 3.6 Kriteria Skor Skala Likert	39
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media.....	39
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media.....	44
Tabel 4.2 Storyboard.....	47
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.5 Hasil Revisi Produk	60
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa.....	62
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	29
Gambar 4.1 Pembuatan Cover	50
Gambar 4.2 Pembuatan Panel Komik	51
Gambar 4.3 Pemilihan Karakter	51
Gambar 4.4 Pembuatan Balon Kata dan Teks Percakapan	52
Gambar 4.5 Penyimpanan Komik Format PPTX	52
Gambar 4.6 Pembuatan Tombol Navigasi	53
Gambar 4.7 Pembuatan Hyperlink	53
Gambar 4.8 Menentukan Transisi	54
Gambar 4.9 Penyimpanan File Format PPSX	54
Gambar 4.10 Tampilan Format PPSX	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Media Komik Digital	79
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	86
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 4 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	89
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 6 Lembar Persetujuan Validator Materi	94
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 8 Lembar Persetujuan Validator Media.....	98
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media	99
Lampiran 10 Angket Respon Guru	103
Lampiran 11 Angket Respon Siswa.....	106
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	130
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	135

DAFTAR PUSTAKA

- Afrija, A. P., Latifah, K. M., & Marini, A. (2022). Analisis Efektivitas Video Pembelajaran Dalam Membangun Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sd Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 339-354.
- Alfiansyah, H. R., & Wangid, M. N. (2018). Muatan Pendidikan Kewaranegearaan Sebagai Upaya Membelajarkan Civic Knowledge, Civic Skills, Dan Civic Disposition Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 6(2), 185-194.
- Andara, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7733-7737.
- Ardiyana, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas Iii Sd Negeri Pacet* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Arikunto, S & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktis Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, 2011, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Bayu, D. C. P., Safitri, L. A., & Dzulkarnaen, R. K. (2022). Implementasi Peningkatan Nilai Karakter Toleransi Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Snhrp*, 4, 1059-1067.
- Budiono, Marhamah, S. H. B., & Lutfiana, R. F. (2022). Analisis Karakter Gotong Royong Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(1), 94-100.
- Data Reportal We Are Social Hootsuite Pada Tahun 2024*.
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652-8665.
- Effendi, T. N. (2013). Budaya Gotong-Royong Masyarakat Dalam Perubahan Sosial Saat Ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1).
- Endro, G. (2016). Tinjauan Filosofis Praktik Gotong Royong. *Respons*, 21(01), 89-112.

- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Asanka: Journal Of Social Science And Education*, 4(1), 1-10.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154-162.
- Iqbal, A. F. F. (2018). Kajian Teoritik Teknologi Pendidikan. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas Viii Mts Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1-18.
- Khusniyah, A., Azmy, B., & Yustitia, V. (2022). Media Komik Digital Dan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *SNHRP*, 4, 222-230.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140-3147.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Ecomic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik. Depok: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Bandung : Alfabeta.

- Musfiqon 2012. Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ppkn Di Sma. *Jtppm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech And Intructional Research Journal*, 6(1).
- Pramesti, D. Y., & Arifin, R. W. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Students 'Research In Computer Science*, 1(2), 109-122.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167-184.
- Pratama, Y. A. (2019). Implementasi Manajemen Pembelajaran Karakter Berbasis Total Quality Management Di Smp Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–22.
- Rahman, A., Naldi, W., Arifin, A., & Mujahid, F. (2021). Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Np 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia. *Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia*, 4(1), 98-107.
- Rahmani, N. F. (2014). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas VIII Di Yogyakarta. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Richey, R.C & Klien, J.D. (2007). *Design And Develpoment Research*. New York: Taylor & Francis Group.
- Rokhimah, E. D., Hunaifi, A. A., & Santi, N. N. (2023). *Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Siswa Kelas IV Sdn Mrican 1* (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Ruiyat, S. A., Yufiarti, Y., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: *Kaukaba Dipantara*, 3.

- Selwyn, Neil. 2011. *Education And Technology Key Issues And Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Toffler, A. 1992. *The Future Shock*. Translation Of Hermawan Sulistyono. Jakarta: Pantja Simpati.
- Setianingrum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Ipa Kelas 3 Di Sdit Al Amanah Depok. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1315-1327.
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.
- Smaldino, S. E. 2005. *Instructional Technology And Media For Learning*: PearsonUu No 20 Tahun 2003.
- Suparman, Atwi. 2012. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Suryani, N., Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ppkn Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku Di Rumah. Melalui Model Make A Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 242-250.
- Syarifuddin, M. H., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi. *Jurnal It-Edu Volume 01 Nomor 01 Tahun 2016*, 30-36, 01(1971), 30–36.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning For Life In Our Times*. John Wiley & Sons.
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6873-6882.
- Widayati, S. (2020). *Gotong Royong*. Alprin.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431-8440.

