

Nomor Daftar: 39/S/PGSD/28/VII/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN DIGITAL IPS
PADA MATERI PERISTIWA SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
KELAS V SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Guru Sekolah Dasar



oleh
Galih Yogaswara
NIM 1800989

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN DIGITAL IPS
PADA MATERI PERISTIWA SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
KELAS V SD**

Oleh
Galih Yogaswara

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Galih Yogaswara
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN


Galih Yogaswara

NIM 1800989

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN DIGITAL IPS
PADA MATERI PERISTIWA SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
KELAS V SD

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

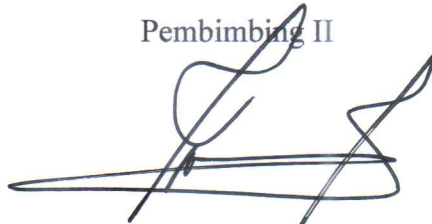
Pembimbing I



Drs. H. Sumardi, M.Pd.

NIP. 195707191984031001

Pembimbing II



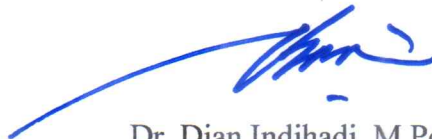
Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd.

NIP. 196209061986011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd.

NIP. 196112201986021001

ABSTRAK

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan IPS memiliki peran untuk membentuk karakter peserta didik yang siap untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Namun, mayoritas peserta didik memandang IPS sebagai pelajaran yang membosankan, kurang menarik, serta tidak begitu penting untuk di pelajari. Masalah ini dapat diselesaikan dengan membuat variasi media pembelajaran, salah satunya dengan pengembangan media komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kebutuhan, rancangan, kelayakan, serta respon peserta didik terhadap media komik pembelajaran digital IPS pada materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Prosedur penelitian ini meliputi 4 langkah, yaitu: 1) Analisis; 2) Perancangan; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dengan Evaluasi di setiap tahapannya. Subjek implementasi produk yaitu 51 peserta didik kelas V dari SDN Indhiang, SDN 2 Tuguraja, dan SDN Ciangir. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara, observasi kegiatan pembelajaran, dokumentasi, validasi produk, serta angket respon peserta didik. Kebutuhan pengembangan serta rancangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif interaktif. Kelayakan produk serta respon peserta didik dianalisis secara deskriptif statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran digital perlu di kembangkan, dirancang berdasarkan unsur kebahasaan komik, layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan, serta mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Kata kunci: IPS; Komik Digital ; Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Social sciences learning is a very important lesson to be taught at the elementary school level. This is because IPS has a role to shape the character of students who are ready to live in society, nation and state.. However, the majority of students view social sciences as a boring lesson, less interesting, and not so important to learn. This problem can be solved by making variations of learning media, one of which is the development of digital comic media. This study aims to explain the needs, design, feasibility, and responses of students to the social science digital learning comic media on the material events around the proclamation of independence for fifth grade elementary school students. This research is a development research with ADDIE model development method (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research procedure includes 4 steps, namely: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; with evaluation at each stage. The subjects of the product implementation were 51 students of class V from SDN Indihiang, SDN 2 Tuguraja, and SDN Ciangir. Data collection techniques used interviews, observation of learning activities, documentation, product validation, and student response questionnaires. The need for development and design of learning media were analyzed descriptively and interactively. Product feasibility and student responses were analyzed descriptively statistics. The results of the study indicate that digital learning comics media need to be developed, designed based on comic linguistic elements, suitable for use in Social sciences learning activities regarding events around the proclamation of independence, and getting a positive response from students.

Keywords: *Social Science; Digital Comic; Learning Media.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian.....	5
1.4.1 Bagi Peserta didik	5
1.4.2 Bagi Guru.....	5
1.4.3 Bagi peneliti	5
Menambah wawasan, pengetahuan, dan	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Komik Digital	7
2.1.1 Media.....	7
2.1.2 Komik Digital.....	7
2.1.3 Unsur-unsur Komik.....	8

2.1.4 Teknik menggambar komik Digital	9
2.2 Pembelajaran IPS	10
2.2.1 Materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan.....	11
2.3 Media Komik Pembelajaran Digital IPS	12
2.4 Penelitian yang Relevan.....	13
2.4.1 Penelitian tentang Komik Digital.....	13
2.4.2 Penelitian pendukung tentang Media Visual.....	15
2.5 Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Desain Penelitian.....	18
3.2 Partisipan dan tempat penelitian	20
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4 Instrumen Penelitian.....	23
3.4.1 Pedoman wawancara.....	23
3.4.2 Pedoman Observasi.....	24
3.4.3 Pedoman dokumentasi	24
3.4.4 Lembar Validasi media	24
3.4.5 Kisi-kisi angket respon peserta didik	26
3.5 Validasi Instrumen	27
3.5.1 Expert Judgement.....	27
3.5.2 Uji Validitas dan Reliabilitas	27
3.6 Analisis Data	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Temuan-temuan.....	32
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	32
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34

4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	38
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementat minorion</i>).....	43
4.2 Pembahasan.....	45
4.2.1 Kebutuhan Pengembangan Media Komik Pembelajaran Digital IPS..	45
4.2.2 Rancangan Media Komik Pembelajaran Digital IPS	46
4.2.3 Kelayakan Media Komik Pembelajaran Digital IPS.....	47
4.2.4 Respon Peserta Didik terhadap Media Komik Pembelajaran Digital IPS	47
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	49
5.1 Simpulan	49
5.2 Implikasi.....	49
5.3 Rekomendasi	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN.....	53
LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN	63
LAMPIRAN 3 DATA PENELITIAN	80
RIWAYAT HIDUP PENULIS	117

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Davis, A. L. (2013). Using instructional design principles to develop effective information literacy instruction: The ADDIE model. *College and Research Libraries News*, 74(4), 205–207. <https://doi.org/10.5860/crln.74.4.8934>
- Hakim, A. F. (2017). *PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT-ALAT PEMBAYARAN INTERNASIONAL PADA MATERI PEREKONOMIAN TERBUKA* (Issue 1) [Universitas Negeri Yogyakarta].
<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/186602/PPAU0156-D.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127%0Ahttp://www.scielo.br/pdf/rae/v45n1/v45n1a08%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j>
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Herawati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1(1), 83–90.
- Kusumadewi, W. A. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi Pada Mata Pelajaran Perkaitan Komputer Untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *It-Edu*, 1(01).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nastiti, R. D., Fadiawati, N., Kadaritna, N., & Diawati, C. (2012). *DEVELOPMENT MODULE OF REACTION RATE BASED ON MULTIPLE REPRESENTATIONS* Ruli Dwi Nastiti 1, Noor Fadiawati 2, Nina Kadaritna 2, Chansyanah Diawati 4 *Pendidikan Kimia Universitas Lampung*. 1–15.
- Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–9.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.499>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Aswaja Pressindo.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (11th ed.). Penerbit Alfabeta. www.alfabeta.com
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KELAS V SEKOLAH DASAR DI*

- KOTA BOGOR*. 3(2), 171–185.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Taseman, T. (2020). Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS Di MI Darul Mutaallimin Sidoarjo. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 86–97. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.291>
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99–105. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.99>
- Triwahyuni Ramadhani, D., Dwi Yasa, A., & Suastika, I. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(4), 342–346. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i4.6538>
- Waluyanto, H. D. (2021). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 45–55. <https://doi.org/10.1515/9783112372760-014>
- Wibowo, M. C. (2021). *Desain Komik Digital*.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>