

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA MATERI ATURAN DI SEKOLAH
UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Winda Damayanti
NIM 1806119

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA MATERI ATURAN DI SEKOLAH
UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Oleh
Winda Damayanti
NIM 1806119

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 1958204262010121005

Pembimbing II



Faisal Sadam Murrone, M.Pd
NIP. 92020011991021101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.
NIP. 197708272008121001

LEMBAR KEASLIAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
PADA MATERI ATURAN DI SEKOLAH
UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Oleh
Winda Damayanti
1806119

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru
Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Aturan di Sekolah untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menganggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 18 Januari 2023
Yang membuat pernyataan,



Winda Damayanti

1806119

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Aturan di Sekolah untuk Memotivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”.

Skripsi ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memotivasi belajar siswa kelas II SD. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada dasarnya, dalam penulisan skripsi ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna karena kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat, *Aamiin*.

Bandung, 18 Januari 2023



Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan yang diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bagaimanapun usaha yang dilakukan tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
2. Bapak Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Faisal Sadam Murrone, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku validator materi yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
5. Bapak Ari Arasy Magistra, M.Pd., selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
6. Ibu Fingkan Nurul Khoerunisa, selaku guru kelas II SDN Cibiru yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
7. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat

selama perkuliahan.

8. Keluarga tercinta, Amih, Zidan dan keluarga besar panti. Karena selama ini telah memberikan kasih sayang yang luar biasa dan selalu memberikan motivasi untuk penulis, tanpa mereka penulis tidak akan bisa sampai disini.
9. Ammatulloh, Fingkan, Sekar, Vinna, Putri yang sudah menjadi keluarga, sahabat dan pendengar yang baik selama kurang lebih 4 tahun ini, dan yang sudah banyak memotivasi dan membantu dalam memberikan saran serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan PGSD 2018 khususnya kelas D yang telah banyak memberi perjalanan suka dan suka berharga dalam masa perkuliahan selama 4 tahun hingga proses menyelesaikan skripsi.
11. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis.
12. Terimakasih kepada diri saya sendiri, yang sudah berusaha hingga sampai pada penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka, guru dalam proses pembelajaran hanya memberikan penugasan berupa modul dan jarang menggunakan media. Guru tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi *smartphone* yang sudah dimiliki siswa. Pembelajaran dengan pemberian tugas saja membuat kurang semangat dan tidak ada motivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android dan hasil pengembangan media. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model penelitian PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein, melalui tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahapan perencanaan dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kebutuhan *software* dan *hardware*, menyusun GBIM, dan membuat rancangan media pembelajaran. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan media pembelajaran dan pada tahap evaluasi dilakukan penilaian dari para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Media komik digital mendapatkan nilai 88% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” dari ahli materi, 95,5% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” dari ahli media, dan 96% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” dari ahli pembelajaran. Nilai total dari para ahli yaitu 93% dengan kategori penilaian “Sangat Layak”, maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran komik digital yang dibuat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik digital, Metode DnD

ABSTRACT

This development research was conducted because in the implementation of distance and face-to-face learning, the teacher in the learning process only gave assignments in the form of modules and rarely used media. Teachers did not use smartphone technology-based learning media that students already have. Learning by only giving assignments makes students less enthusiastic and there is no motivation to learn in the learning process. This study aims to describe the process of developing Android-based learning media and the results of media development. Learning media was developed using the Design and Development (D&D) method with the PPE research model developed by Richey and Klein through three stages, namely planning, production, and evaluation. On the planning stage, requirement analysis, material analysis, software and hardware requirement analysis, GBIM construction, and learning media design were conducted. On the production stage the learning media production was made, and on the evaluation stage experts assessment were conducted to determine the suitability of the media produced. Media digital comic received a score of 88% with a "Very Good" assessment category from the material experts, 95,5% with a "Very Good" assessment category from the media experts, and 96% with a "Very Good" assessment category from the learning experts. The total assessment score from the experts was 93% with the assessment category "Very Good". In conclusion the digital comic learning media that was produced is suitable to be used as a learning medium.

Keywords: *Learning Media, digital comic, D&D Method*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	14
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.1. Manfaat Teoritis	7
2.1. Manfaat Praktis	8
BAB II	9
KAJIAN TEORI	9
2.1 Motivasi Belajar	9
a. Pengertian Motivasi	9
b. Tujuan Motivasi	9
c. Jenis - Jenis Motivasi	10
d. Motivasi belajar	11
e. Indikator Motivasi belajar	Error! Bookmark not defined.
f. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
1.1. Pengertian PPKn di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.1. Fungsi PPKn di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.

3. Tujuan PPKn di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
4. Materi Aturan di Sekolah	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
b. Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
d. Pemilihan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
e. Pengembangan Media Komik Digital ...	Error! Bookmark not defined.
2.4 Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.5 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.6 Definisi Operasional Variabel	Error! Bookmark not defined.
1. Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2. Media Pembelajaran Komik Digital	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
a. Observasi	Error! Bookmark not defined.
b. Angket	Error! Bookmark not defined.
3.6 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1. Data Kuantitatif	Error! Bookmark not defined.
2. Data Kualitatif	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Desain Media Komik Digital Pada Materi Aturan di Sekolah Kelas II Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Hasil Validasi Media Komik Digital Pada Materi Aturan di Sekolah Kelas II Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Produk Akhir Media Komik Digital Pada Materi Aturan di Sekolah	

Kelas II Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan Hasil Temuan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Desain Awal Media Komik Digital Pada Materi Aturan di Sekolah Kelas II Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Hasil Validasi Media Komik Digital Pada Materi Aturan di Sekolah Kelas II Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Produk Akhir Media Komik Digital Pada Materi Aturan di Sekolah Kelas II Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi MediBang Paint.....	38
Gambar 4.2 Tampilan Microsoft Word.....	39
Gambar 4.3 Tampilan FlipbookPDF.net.....	39
Gambar 4.4 Flowchart Komik Digital.....	41
Gambar 4.5 Perencanaan Cover.....	42
Gambar 4.6 Perencanaan Kata Pengantar.....	43
Gambar 4.7 Perencanaan Penguatan Materi.....	44
Gambar 4.8 Perencanaan Pemberian Masalah.....	44
Gambar 4.9 Perencanaan Soal HOTS.....	45
Gambar 4.10 Proses Desain Gambar pada Aplikasi MediBang.....	48
Gambar 4.11 Proses Pembuatan file PDF.....	48
Gambar 4.12 Proses Konversi PDF menjadi Flipbook.....	49
Gambar 4.13 Cover Awal.....	49
Gambar 4.14 Kata Pengantar Awal.....	49
Gambar 4.15 Slide 1 Awal.....	50
Gambar 4.16 Slide 2 Awal.....	50
Gambar 4.17 Slide 3 Awal.....	50
Gambar 4.18 Slide 4 Awal.....	49
Gambar 4.19 Slide 5 Awal.....	49
Gambar 4.20 Slide 6 Awal.....	50
Gambar 4.21 Slide 7 Awal.....	50
Gambar 4.22 Soal HOTS Awal.....	50
Gambar 4.23 Desain Akhir Komik Digital.....	64
Gambar 4.24 Desain Akhir Kata Pengantar.....	64
Gambar 4.25 Desain Akhir Penguatan Materi 1.....	65
Gambar 4.26 Desain Akhir Penguatan Materi 2.....	65
Gambar 4.27 Desain Akhir Penguatan Materi 3.....	66
Gambar 4.28 Pemberian Masalah 1.....	67
Gambar 4.29 Pemberian Masalah 2.....	67
Gambar 4.30 Soal HOTS.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Indikator Motivasi.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	31
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran.....	31
Tabel 3.6 Interpretasi dan skala likert.....	33
Tabel 4.1 Pemetaan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.....	36
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media.....	40
Tabel 4.3 Fungsi Menu Madibang.....	46
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi Pertama.....	51
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media Pertama.....	53
Tabel 4.6 Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran Pertama.....	55
Tabel 4.7 Persentase Aspek Kelayakan Validasi I.....	57
Tabel 4.8 Validasi Ahli Materi Kedua.....	58
Tabel 4.9 Validasi Ahli Media Kedua.....	59
Tabel 4.10 Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran Kedua.....	60
Tabel 4.11 Persentase Aspek Kelayakan Validasi II.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	82
Lampiran 2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	83
Lampiran 3. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 4. Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	86
Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	88
Lampiran 6. Penilaian Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 7. Penilaian Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 8. Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran.....	96
Lampiran 9. Dokumentasi Hasil Media Komik Digital.....	99
Lampiran 10. Format Perbaikan	100

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Wibowo. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. Massachusetts: A Pearson Education Company.
- Awiria, A.W & Nur Latifah. 2020. *Pembelajaran Pkn Sd*.
- Anip, Dwi Saputro. 2015. "Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran". Vol. 5,1.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Betty, E & Kurniawan. 2022. "Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Mata Pelajaran Pkn Pada Peserta Didik Kelas V Sd Inpres Oesapa Kecil I Kota Kupang Tahun Ajaran 2020/2021". In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi*, 1(1), 269-274.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hamzah, B Uno. 2012. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Hidayah, K. M. N. 2019. "Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak". Jakarta: *Bachelor's Thesis, Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- <https://g.co/kgs/Wope7R>
- <http://medibang.com>
- <https://www.flipbookpdf.net/web/>
- Iskandar, 2012. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi, 180
- Iqbal, M Harisuddin S.T M.Pd. 2019. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung : PT.Panca Terra Firma.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Ma'arasan Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Latif, Abdul. 2020. "Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital".

Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 4 (3), 613-620.

- Mujahadah, I Alman A & M Triono. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Sd Muhammadiyah Malawili". *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8-15.
- Oemar, Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118-1124.
- Suaib, Nurhidayah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik Mi Ddi Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar". *Central Library Of State Of Islamic Institute Parepare*, 8-89.
- Sudjana, N dan Ahmad Rivai. (1991). Media Pengajaran. Dalam Djamarah, Syaiful Bahr dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (hal.132-133). Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilo, M. A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment Di Smk Negeri 2 Surakarta*. Semarang : Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android Pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118 127.