

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PPKn DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

Milenia Cantika

1107618168

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan

Gelar Sarjana Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS  
PROBLEMBASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PPKn DI  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(2022)

**MILENIA CANTIKA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media komik digital berbasis *problem based learning* pada pembelajaran PPKn di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Guntur 01 yang dilakukan terhadap siswa kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R & D) dengan model Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan atau implementasi. Hasil uji coba kelayakkan produk menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *problem based learning* pada pembelajaran PPKn di kelas IV sekolah dasar memperoleh penilaian dari *expert review* dengan rata-rata persentase sebesar 96,1% dengan kategori "Sangat Baik". Selain itu, hasil data uji coba produk yang dilakukan terhadap peserta didik kelas IV dengan rincian, uji coba perseorangan 97,7%, uji coba kelompok kecil 97,3%, uji coba kelompok besar 97,6% dengan kategori "Sangat Baik". Dengan demikian media komik digital berbasis *problem based learning* pada pembelajaran PPKn di kelas IV sekolah dasar dikategorikan sangat baik dan dinyatakan layak digunakan.

Kata Kunci : Media Komik Digital, *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA BASED ON PROBLEM  
BASED LEARNING IN CIVICS LEARNING IN FOURTH GRADE  
ELEMENTARY SCHOOL**

**(2022)**

**MILENIA CANTIKA**

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a product in the form of digital comic media based on problem based learning in Civics learning in grade IV elementary school. This research was conducted at SDN Guntur 01 which was conducted on fourth grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R & D) with the Hannafin and Peck model which consists of three stages, namely needs analysis, design, and development or implementation. The results of the product feasibility test show that problem-based learning-based digital comics media in Civics learning in grade IV elementary schools received an assessment from an expert review with an average percentage of 96.1% in the "Very Good" category. In addition, the results of the product trial data carried out on fourth grade students with details, individual trials 97.7%, small group trials 97.3%, large group trials 97.6% with the "Very Good" category. Thus the problem-based learning-based digital comic media in Civics learning in grade IV elementary schools is categorized as very good and declared suitable for use.*

*Keyword : Digital Comic Media, Problem Based Learning, Pancasila and civic education.*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar  
 Nama : Milenia Cantika  
 NIM : 1107618168  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Tanggal Ujian : Rabu, 16 Februari 2022

Pembimbing I

  
 Linda Zakiah, M. Pd  
 NIP. 198103132015042002

Pembimbing II

  
 Dra. Siti Rohmi, M. Pd  
 NIP. 195707161986022001

**Panitia Ujian/Sidang/Karya Inovatif**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd. <i>(Penganggungjawab)*</i>		[ 14 Maret 2022 ]
Dr. Wirda Hanim, M. Psi. <i>(Wakil Penanggungjawab)**</i>		[ 14 Maret 2022 ]
Drs. Dudung Amir S., M. Pd. <i>(Ketua Sidang)***</i>		[ 12 Maret 2022 ]
Dr. Otib Satibi, M. Pd. <i>(Penguji I)****</i>		[ 25 Februari 2022 ]
Prof. Dr. Edwita, M. Pd. <i>(Penguji II)****</i>		[ 24 Februari 2022 ]

**Catatan:**

- \* Dekan FIP
- \*\* Wakil Dekan FIP
- \*\*\* Ketua Sidang Skripsi
- \*\*\*\* Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/PENGEMBANGAN  
KARYA INOVATIF**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Milenia Cantika

No. Registrasi : 1107618168

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovatif yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan September 2021-Januari 2022.

2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovatif yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 3 Maret 2022

Yang membuat pernyataan



Milenia Cantika



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MILENIA CANTIKA  
NIM : 1107610168  
Fakultas/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : milenia-cantika2@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran ppkn di kelas IV Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta , 25 Maret 2022



( MILENIA CANTIKA )

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala hikmat, kekuatan, dan kesehatan yang telah diberikan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar” ini dengan baik. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini terselesaikan bukan hanya semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri, melainkan karena berkat kasih dan pertolongan Tuhan Yang Maha Esa, serta dukungan dari berbagai pihak yang telah membangkitkan semangat peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang terkait.

Pertama, kepada Linda Zakiah, M. Pd., selaku dosen pembimbing I dan Dra. Siti Rohmi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memeriksa serta mengarahkan peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

*Kedua*, kepada Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Dr. Wirda Hanim, M.Psi., selaku wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

*Ketiga*, kepada Dra. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Linda Zakiah, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik, serta seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan. Kepada kepala SD Negeri Guntur 01, guru-guru, staff, siswa kelas IV, serta keluarga besar SD Negeri Guntur 01 yang telah memberikan kesempatan dan bantuannya dalam penelitian.

*Keempat*, kepada Bapak Mucki Tan, Bapak Benny Lucman, Ibu Funny Ester, dan Bapak Joko Prabowo selaku penanggung jawab Yayasan Suluh Kasih (YSK), juga kepada Bapak Simeon Yefta Tampani dan Ibu Masrifiktro Benusu selaku staff Yayasan Suluh Kasih yang telah berjasa dalam membimbing dan memberi semangat kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat kelemahan dan keterbatasan. Apabila terdapat hal-hal yang kurang sempurna, maka peneliti menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki skripsi ini. Dengan demikian, peneliti

bergarap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti khususnya dalam meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI/KARTA INOVATIF.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK .....</b>	ii
<b>ABSTRACT .....</b>	iii
<b>Motto .....</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	vii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xvi
<b>BAB I .....</b>	17
<b>PENDAHULUAN .....</b>	17
A. Analisis Masalah .....	17
B. Identifikasi Masalah.....	33
C. Rumusan Masalah .....	34
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	34
<b>BAB II .....</b>	36
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	36
A. Hakikat Media Komik Digital.....	36
1. Pengertian Media.....	36
2. Komik Digital.....	44
C. Hakikat Problem Based Learning (PBL) .....	54
1. Pengertian Problem Based Learning .....	54
2. Ciri-Ciri Problem Based Learning (PBL).....	58
3. Karakteristik Problem Based Learning (PBL) .....	59
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) .....	61
C. Hakikat Pembelajaran PPKn .....	65
1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ...	67
2. Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	69

3. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).....	71
E. Karakteristik Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar .....	83
1. Media Komik Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) pada Pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar.....	93
F. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	118
<b>BAB III.....</b>	<b>122</b>
<b>STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....</b>	<b>122</b>
A. Strategi Pengembangan.....	122
1. Tujuan Penelitian .....	122
2. Waktu dan Tempat Penelitian .....	122
3. Metode.....	122
4. Responden .....	124
5. Definisi Konseptual Media Pembelajaran Komik Digital .....	125
6. Definisi Operasional Media Pembelajaran Komik Digital .....	126
7. Instrumen.....	127
B. Prosedur Pengembangan .....	132
1. Fase Pertama (Analisis Kebutuhan) .....	133
2. Fase Kedua (Desain) .....	133
3. Fase Ketiga (Pengembangan dan Implementasi) .....	133
C. Teknik Evaluasi .....	136
<b>BAB IV.....</b>	<b>140</b>
<b>HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>140</b>
A. Hasil Pembahasan .....	140
1. Hasil Pengembangan Produk .....	140
2. Hasil Validasi .....	165
3. Hasil Uji Coba .....	178
B. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan .....	184
C. Kelebihan dan Keterbatasan Pengembangan Produk Media Komik Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar .....	188
1. Kelebihan Pengembangan Produk .....	188
2. Keterbatasan Pengembangan Produk.....	189

<b>BAB V.....</b>	<b>191</b>
<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>191</b>
A. Kesimpulan .....	191
B. Implikasi .....	195
C. Saran .....	195
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>198</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>209</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Suku Bangsa di Indonesia.....	76
Tabel 2. 2 Rumah Adat di Indonesia.....	80
Tabel 2. 3 Bagan Rancangan Media Komik Digital .....	96
Tabel 2. 4 Manuscript Komik Digital.....	89
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	128
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Terhadap Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.....	129
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	129
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi.....	130
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa.....	131
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perseorangan, Kelompok Kecil, dan Kelompok Besar.....	132
Tabel 3. 7 Uraian Kegiatan dalam Fase Model Hannafin dan Peck .....	134
Tabel 3. 8 Teknik Evaluasi .....	137
Tabel 3. 9 Rentangan Nilai.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 10 Skor Penilaian Pilihan Jawaban .....	139
Tabel 3. 11 Kriteria Presentase.....	139
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media .....	166
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	167
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	169
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli .....	170
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Ahli .....	170
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba perseorangan (One to One).....	179
Tabel 4. 7 Hasil Presentase Uji Coba Perseorangan (One to One) .....	179
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group).....	181
Tabel 4. 9 Hasil Presentase Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group).....	181
Tabel 4. 10 Uji Coba Kelompok Besar (Field Evaluation).....	182
Tabel 4. 11 Hasil Presentase Uji Coba Kelompok Besar .....	184

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut pengalaman Edgar Dale (1969) .....	41
Gambar 2. 2 Contoh Penerapan Panel .....	49
Gambar 2. 3 Contoh Penerapan Balon Kata.....	50
Gambar 2. 4 Contoh Penerapan Parit.....	50
Gambar 2. 5 Contoh <i>Cartoon Style</i> .....	51
Gambar 2. 6 Contoh <i>Realism Style</i> .....	52
Gambar 2. 7 Contoh <i>Fine Art</i> .....	53
Gambar 2. 8 Hasil Yang Diperoleh dari Pembelajaran Problem Based Learning.....	57
Gambar 3. 1 Hanafin and Peck Desaign Model .....	123
Gambar 3. 2 Bagan Rancangan Media Komik Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar.....	136
Gambar 4. 1 Halaman Cover .....	155
Gambar 4. 2 Halaman Log-In – Petunjuk Belajar.....	156
Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama .....	157
Gambar 4. 4 Halaman Kompetensi Dasar .....	158
Gambar 4. 5 Halaman Indikator .....	158
Gambar 4. 6 Halaman Tujuan Pembelajaran .....	159
Gambar 4. 7 Halaman Video.....	159
Gambar 4. 8 Halaman ajakan membaca komik .....	161
Gambar 4. 9 Halaman pertama komik (prolog) .....	161
Gambar 4. 10 Halaman kedua komik.....	162
Gambar 4. 11 Halaman terakhir komik.....	162
Gambar 4. 12 Halaman Evaluasi .....	163
Gambar 4. 13 Halaman Soal Evaluasi .....	164
Gambar 4. 14 Halaman Profil.....	164

Gambar 4. 15 Halaman sampul sebelum revisi .....	172
Gambar 4. 16 Halaman sampul sesudah revisi .....	172
Gambar 4. 17 Halaman petunjuk belajar sebelum revisi.....	173
Gambar 4. 18 Halaman petunjuk belajar sesudah revisi.....	173
Gambar 4. 19 Halaman menu utama sebelum revisi .....	174
Gambar 4. 20 Halaman menu utama sesudah revisi.....	174
Gambar 4. 21 Halaman kompetensi dasar sebelum revisi.....	174
Gambar 4. 22 Halaman indikator sebelum revisi .....	174
Gambar 4. 23 Halaman tujuan pembelajaran sebelum revisi.....	174
Gambar 4. 24 Halaman kompetensi dasar sesudah revisi.....	175
Gambar 4. 25 Halaman indikator sesudah revisi .....	175
Gambar 4. 26 Halaman tujuan pembelajaran sesudah revisi.....	175
Gambar 4. 27 Halaman menu video sebelum revisi .....	175
Gambar 4. 28 Halaman menu video sesudah revisi .....	175
Gambar 4. 29 Halaman pertama komik (prolog) sebelum revisi .....	176
Gambar 4. 30 Halaman pertama komik (prolog) sesudah revisi .....	176
Gambar 4. 31 Halaman soal evaluasi sebelum revisi .....	177
Gambar 4. 32 Halaman soal evaluasi sesudah revisi .....	177
Gambar 4. 33 Halaman menu profil sebelum revisi .....	177
Gambar 4. 34 Halaman menu profil sesudah revisi .....	177

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian .....	209
Lampiran 2 Instrumen Penilaian Ahli Media .....	210
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	214
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	217
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Media .....	220
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Materi.....	221
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Bahasa.....	222
Lampiran 8 Instrumen Uji Coba Lapangan.....	223
Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Perseorangan .....	225
Lampiran 10 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil .....	225
Lampiran 11 Uji Coba Kelompok Besar .....	226