

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGEKSPLORASI DAN MEMECAHKAN MASALAH PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/ SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeksplorasi dan Memecahkan Masalah Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar
 Nama Mahasiswa : Devi Febriyanti Cristin Hutagaol
 Nomor Registrasi : 1107619362
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tanggal Ujian : 10 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



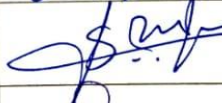




Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd
NIP. 196807171993031004



Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E
NIP.196802251992032001

Panitian Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		04 - 09 - 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		04 - 09 - 2023
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Koordinator Program Studi)***		23 - 08 - 2023
Linda Zakiah, M.Pd (Anggota)****		22 - 08 - 2023
Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd (Anggota)****		18 - 08 - 2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

**Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Discovery Learning*
Pada Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Kemampuan
Mengeksplorasi dan Memecahkan Masalah Pada Peserta Didik Kelas
IV Sekolah Dasar
(2023)**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran komik digital berbasis *discovery learning* pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and development*) yang menggunakan model Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahap yaitu, menganalisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Karet 04 Pagi sebanyak 26 orang. Hasil penelitian dari ketiga ahli mendapatkan skor rata-rata 87.33% yang dikategorikan sangat baik. Hasil uji coba kepada peserta didik yaitu *one-to-one* 83,33% dengan kategori sangat baik, *small group* 90,27% dengan kategori sangat baik, *field test* 84,30% dengan kategori sangat baik, tingkat kepraktisan 86,75% dan tingkat keefektifan 68,5% dengan kategori efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *discovery learning* pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar dikategorikan sangat layak dan efektif digunakan.

Kata Kunci: Media Komik Digital, *Discovery Learning*, Pembelajaran PPKn.

***Development Of Digital Comic Media Based On Discovery Learning
In Ppkn Learning To Improve Exploration And Problem Solving
Ability In Class IV Elementary School Students
(2023)***

ABSTRACT

This study aims to produce applications of digital comic learning media based on discovery learning in fourth grade elementary school civics learning. This research uses the RnD (Research and development) method which uses the Hannafin and Peck model which consists of three stages, namely analyzing needs, design, development and implementation. The sample in this study were 26 class IV students at SDN Karet 04 Pagi. The results of the research from the three experts obtained an average score of 87.33% which was categorized as very good. The test results for students were one-to-one 83.33% in very good category, small group 90.27% in very good category, field test 84.30% in very good category, practicality level 86.75% and effectiveness rate of 68.5% with the effective category. The results of the study showed that digital comic learning media based on discovery learning in civic education learning in grade IV elementary schools was categorized as very feasible and effective for use.

Keywords: Digital Comic Media, Discovery Learning, Civic Education Learning.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Devi Febriyanti Cristin Hutagaol

No. Registrasi : 1107619362

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Discovery Learning* Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan April 2023 hingga Juli 2023
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis 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, 10 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

A blue rectangular stamp with the text "METTA TIALE" and "MBCAKX64803024" is visible. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Devi Febriyanti Cristin Hutagaol



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Devi Febriyanti Cynthia Hutagaol
NIM : 1107619362
Fakultas/Prodi : PGSD
Alamat email : hutagaoldevi19@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran PPTn Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeksplor dan Memecahkan Masalah Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar


Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 5 September 2023

Penulis


(Devi Febriyanti Cynthia Hutagaol)

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas hikmat dan kesehatan yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Discovery Learning* Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”. terselesaikan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

Pertama kepada Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan penyusunan skripsi.

Kedua kepada Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan penyusunan skripsi.

Ketiga kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta, seluruh dosen, dan civitas akademik Perogam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.

Keempat kepada Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah meluangkan waktunya di sela-sela kesibukannya untuk membimbing, memotivasi dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Kelima kepada Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah meluangkan waktunya di sela-sela kesibukannya untuk membimbing, memotivasi dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Keenam kepada Linda Zakiah, M.Pd., Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., Prof. Sumantri yang telah berperan dalam memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Ketujuh kepada Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik di SDN yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Kedelapan 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 Masrifikro Benusu selaku staff Yayasan Suluh Kasih yang telah berjasa dalam membimbing dan memberi semangat kepada peneliti.

Kesembilan kepada kedua orang tua dan keluarga besar peneliti yang selalu memberikan penyemangat terbesar yang selalu mendukung, memberikan doa dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

Kesepuluh kepada Abang Steven David Ikari, Kak Yesi, Jansen, yang telah meluangkan waktunya untuk membantu tugas akhir skripsi ini dan kepada sahabat terbaik peneliti Valentina Renata, Evi Juliarni, Meilina Nurhafifa, Andhika Agustino, Uray Fajar Novendra, Eriviana Putri, Yenika Dwi Asnari Putri, Riza Selvina, Umi Kholifa, Dwi Putri Mulyasari, Randikal Manurung yang telah memberikan dukungan, motivasi dan mengingatkan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi dalam setiap kondisi.

Kesebelas kepada Kak Yulia dan dr Widya selaku dokter dan Psikolog peneliti yang telah berjasa membantu penyembuhan dan memberikan semangat, dukungan serta motivasi kepada peneliti untuk sembuh dan menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.

Kiranya skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademik Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, 08 Agustus 2023

Peneliti,

Devi Febriyanti Cristin Hutagaol



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10
1. Kegunaan teoritis	10
2. Kegunaan Praktis.....	10
BAB II KAJIAN TEORETIK	12
A. Hakikat Pengembangan	12
B. Hakikat Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
C. Hakikat Komik Digital	18
1. Pengertian Komik digital	18
2. Elemen Komik Digital	21
3. Karakteristik Komik	22
D. Hakikat Discovery Learning	22

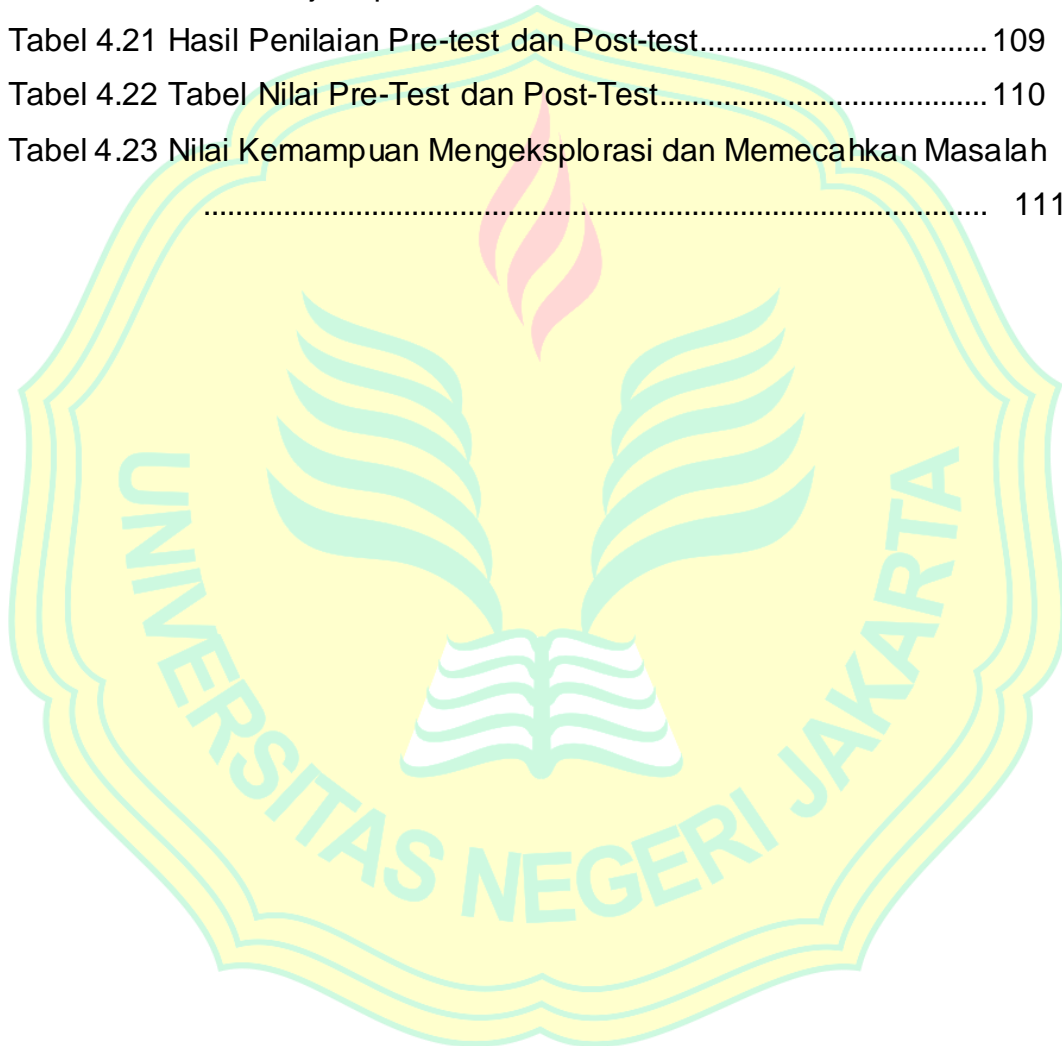
1. Pengertian Discovery Learning	22
2. Karakteristik Discovery Learning	25
3. Langkah-Langkah Discovery Learning	27
4. Kelebihan dan Kekurangan Discovery Learning	28
E. Hakikat Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar	30
1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ...	30
2. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	32
3. Elemen PPKn Sekolah Dasar	35
F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar	36
G. Hasil Penelitian yang Relevan	41
H. Kerangka Konsep Pengembangan	42
I. Rancangan Model	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Tujuan Penelitian	51
B. Waktu dan Tempat Penelitian	51
C. Metode Penelitian	51
1. Analisis kebutuhan (<i>Need assessment</i>)	52
2. Desain (<i>Design</i>)	53
3. Pengembangan dan implementasi (<i>Development and implementation</i>)	60
D. Prosedur Pengembangan	61
A. Fase 1	62
B. Fase 2	62
C. Fase 3	62
1. Fase Analisis Kebutuhan	62
2. Fase Desain	64
E. Teknik Pengumpulan Data	64
1. Observasi	65
2. Wawancara	65
3. Kuesioner	65
F. Instrumen Penelitian	68
1. Instrumen Observasi	69

2. Instrumen Wawancara	70
3. Instrumen Kuesioner	72
G. Teknik Analisis Data	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	80
1. Need Assessment.....	80
2. Design.....	81
3. Development and Implementation.....	88
B. Nama Produk.....	102
C. Karakteristik Produk	103
D. Analisis Data	103
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Media.....	104
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	105
3. Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa	105
4. Analisis Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i>	106
5. Analisis Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	106
6. Analisis Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	107
7. Analisis Uji Kepraktisan Peserta Didik.....	107
8. Analisis Tingkat Keefektifan	109
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	112
F. Pembahasan.....	114
G. Keterbatasan Penelitian.....	116
BAB V KESIMPULAN	118
A. Kesimpulan	118
B. Implikasi.....	119
C. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Discovery Learning.....	27
Tabel 2.2 Elemen dan Capaian Pembelajaran	35
Tabel 2.3 Gambar Storyboard Komik Digital	43
Tabel 3.1 Gambar Storyboard Komik Digital	54
Tabel 3.2 Gambar Storyboard Komik Digital	56
Tabel 3.3 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data Responden.....	68
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Analisis Kebutuhan Guru.....	69
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	70
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik	71
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	72
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi.....	73
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media.....	74
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa	75
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Peserta Didik Kelas IV SD (One To One, Small Group, Uji Coba Lapangan)	76
Tabel 3.12 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.....	77
Tabel 3.13 Kriteria Validitas.....	78
Tabel 4.1 Storyboard Komik Digital.....	82
Tabel 4.2 Gambar Storyboard Komik Digital	85
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	95
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	96
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa.....	96
Tabel 4.6 Tahapan revisi.....	97
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Oleh Ahli.....	99
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Oleh Ahli.....	100
Tabel 4.9 Uji Coba Small Group.....	101
Tabel 4.10 Uji Coba Field Test	102
Tabel 4.11 Analisis Data Rekapitulasi Oleh Peserta Didik.....	102
Tabel 4.12 Kategori Interval Skor Analisis Data.....	104
Tabel 4.13 Analisis Hasil Validasi Ahli Media	104

Tabel 4.14 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	105
Tabel 4.15 Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	105
Tabel 4.16 Analisis Hasil Uji Coba One-to-One	106
Tabel 4.17 Analisis Hasil Uji Coba Small Group.....	106
Tabel 4.18 Analisis Hasil Uji Coba Field Test.....	107
Tabel 4.19 Kriteria Kepraktisan	108
Tabel 4.20 Analisis Uji Kepraktisan Peserta Didik.....	108
Tabel 4.21 Hasil Penilaian Pre-test dan Post-test.....	109
Tabel 4.22 Tabel Nilai Pre-Test dan Post-Test.....	110
Tabel 4.23 Nilai Kemampuan Mengeksplorasi dan Memecahkan Masalah	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan <i>Flowchart</i> Komik digital.....	43
Gambar 2.2 Cover	49
Gambar 2.3 Tampilan Menu.....	50
Gambar 3.1 Model Pengembangan Hannafin dan Peck	52
Gambar 3.2 Model Desain Pengembangan Media Berbasis Discovery Learning	62
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	82
Gambar 4.2 Desain Mentah Cover	89
Gambar 4. 3 Desain Mentah Menu Utama	90
Gambar 4.4 Desain Mentah Menu Petunjuk.....	90
Gambar 4.5 Desain Mentah Halaman Tokoh Komik.....	90
Gambar 4.6 Desain Mentah Halaman Komik	90
Gambar 4.7 Desain Mentah Kuis	91
Gambar 4.8 Desain Mentah Profil.....	91
Gambar 4.9 Tampilan Awal Cover	91
Gambar 4.10 Tampilan Awal Menu.....	92
Gambar 4.11 Tampilan Awal Tokoh	92
Gambar 4.12 Tampilan Awal Komik.....	92
Gambar 4.13 Tampilan Awal Quiz	92
Gambar 4.14 Tampilan Awal Profil	93
Gambar 4.15 Tampilan Pengaturan Scene	93
Gambar 4.16 Membuat Scene Tampilan Cover	93
Gambar 4.17 Desain menu	94
Gambar 4.18 Desain Tokoh.....	94
Gambar 4.19 Desain Balon Kata	94
Gambar 4.20 Desain Awal Quiz	94
Gambar 4.21 Desain Awal Tampilan Profil	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Validasi	129
Lampiran 2 Instrumen Kuesioner Ahli Materi.....	130
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi	133
Lampiran 4 Instrumen Kuesioner Ahli Media.....	134
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi	137
Lampiran 6 Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa	138
Lampiran 7 Pedoman Penilaian Instrumen Uji Pengguna (<i>One-to-One, Small Group, Field Test, dan Kepraktisan</i>).....	141
Lampiran 8 Pedoman Soal <i>Post-test</i> dan <i>Pre-test</i>	143
Lampiran 9 Surat Penelitian.....	145
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian.....	146
Lampiran 11 Dokumentasi.....	147

