

**PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK BERBASIS *CONTEXTUAL*
TEACHING AND LEARNING (CTL) PADA MUATAN PELAJARAN PPKn DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

SAHILFAH

1107618030

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Komik Elektronik Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Muatan Pelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Sahilfah

Nomor Registrasi : 1107618030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 15 Agustus 2023

Pembimbing I

Linda Zakiah, M.Pd
NIP:198103132015042002

Pembimbing II

Dra. Yetty Auliaty, M.Pd
NIP: 195808141982102001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		4-9/2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		4-9/2023
Engga Dallion Ew., M.Pd (Ketua Penguji)***		29-8/2023
Dr. Nidya Chandra M.U, S.Pd., M.Si. (Anggota)****		29-8/2023
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. (Anggota)****		29-8/2023

Catatan:

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

PENGEMBANGAN KOMIK ELEKTRONIK BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* PADA PEMBELAJARAN PPKn DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

2023

Sahilfah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* khususnya dalam materi Keberagaman Budaya Indonesia Muatan Pelajaran PPKn peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dan melihat kelayakan komik elektronik materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Instrumen yang digunakan adalah angket yang diuji oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan persentase 94% dengan kriteria sangat layak, ahli materi mendapatkan 84% dengan kriteria sangat layak dan ahli bahasa mendapatkan persentase 94% dengan kriteria sangat layak. Penilaian uji kelayakan oleh para ahli mendapatkan rata-rata 95% yang masuk kedalam kriteria sangat baik. Dalam uji coba respon peserta didik tahap one to one mendapatkan persentase 92,9%, small group 93,3%, dan 92,2% dalam tahap field test dimana ketiganya masuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa komik elektronik komik materi keberagaman budaya Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.

Kata kunci: Komik Elektronik, *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, PPKn, Keberagaman Budaya Indonesia

**DEVELOPMENT OF ELECTRONIC COMICS BASED CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING (CTL) IN PPKn LESSON FOR GRADE IV
ELEMENTARY SCHOOL**

2023

Sahilfah

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop electronic comic media based on Contextual Teaching and Learning (CTL), especially in PPKn lessons on Indonesian Cultural Diversity for grade IV elementary schools and to see the feasibility of electronic comics on Indonesian cultural diversity material for grade IV elementary schools. This development research uses the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The instrument used is a questionnaire tested by three experts, namely media experts, material experts, and language experts. The results of the feasibility test by media experts get a percentage of 94% with very feasible criteria, material experts of 84% with very feasible criteria and linguists get a percentage of 94% with very feasible criteria. The feasibility test assessment by experts gets an average of 95% which was included in the very good criteria. In the student response trial, the one to one stage got a percentage of 92.9%, small group 93.3%, and 92.2% in the field test stage where all three were in the very good category so it can be concluded that electronic comics material for cultural diversity Indonesia is suitable for use in Civics learning.

Keywords: Electronic Comics, Contextual Teaching and Learning (CTL).PPKn, Indonesian Cultural Diversity

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Sahifah
No Registrasi : 1107618030
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Komik Elektronik Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Muatan Pelajaran PPKn Di Kelas IV Sekolah Dasar**" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juni 2022-Juli 2023
2. bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh 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, 03 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Sahifah



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 : Sahilfah
NIM : 1107618030
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : Sahilfahulifatu19@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 Komik Elektronik Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Muatan Pelajaran PPKn Di 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, 06 September 2023

Penulis

(Sahilfah)
nama dan tanda tangan

LEMBAR MOTTO

Lambat Bukan Berarti Kalah, Cepat Bukan Berarti Menang. Nyatanya Semua Akan Di Garis Finish Di Waktu Yang Tepat.

(Rugen)



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Elektronik Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Pada Muatan Pelajaran PPKn Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

Dengan rasa syukur yang mendalam, telah diselesaikannya skripsi ini yang peneliti persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak, Ibu, Kakak, dan Abang yang tiada hentinya memberikan do'a, dukungan dan biaya kepada peneliti selama proses pengerjaan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Keluarga besar Majelis Ta'lim Al-Kasyifah yang senantiasa memberikan do'a dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman satu bimbingan yaitu, Willy dan Melya yang sudah berbagi kisah, suka, dan duka selama proses bimbingan skripsi ini berlangsung.
5. Teman sewaktu SMA yaitu, Putri, Ratu, Rifka, Leviana, dan Arifa yang selalu mendengarkan cerita dan memberikan semangat serta mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman – teman semasa kuliah yaitu, Arifah, Afna, Selvia, Willy, Melya, Novel, Syifa, Afna, Silvy, Dhanti, Fina, Yesi, Nurul, Septi, Aya, Afnit, Mae, yang tidak kenal lelah mendukung, memberikan semangat, dan mewarnai hari-hari peneliti selama menjalani perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
7. Rumbel Ceria PGSD FIP UNJ, Khususnya Divisi PSDM
8. Kepada diriku sendiri yang sudah dapat dengan kuat bertahan untuk menyelesaikan skripsi yang penuh dengan halangan dan rintangan ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, dapat diselesaikan Penelitian dan Pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik Elektronik Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Pada Muatan Pelajaran PPKn Di Kelas IV Sekolah Dasar“. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku koordinator program studi PGSD, Ibu Dra. Rosinar Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik, serta Ibu Linda Zakiah, M.Pd dan Ibu Dra Yetty Auliaty, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga, dan rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak memberikan dukungan kepada penulis.

Pada kesempatan kali ini juga peneliti tidak lupa untuk berterima kasih kepada seluruh dosen, dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan. Dengan demikian, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membantu menyempurnakan penelitian ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Yuyus Kardiman, S.Pd., M. Pd. selaku ahli materi, Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd., M. Pd. selaku ahli media, dan Bapak Dudung Amir Soleh, M.Pd. selaku ahli media yang telah memberikan banyak saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan untuk Kepala Sekolah SDN Pegadungan 01 Pagi Ibu Yeny Suryani, M.Pd. bersama bapak Agus Hikayat, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Pegadungan 01

Pagi. Berserta jajaran guru lainnya yang sudah menerima dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD tersebut.

Jakarta, 03 Agustus 2023

Penulis

Sahilfah



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	13
A. Kajian Kajian Konsep dari Produk Yang Akan Dikembangkan	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Komik elektronik	21
3. Contextual Teaching and Learning (CTL)	29
4. Minat Belajar.....	38
5. Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar	43
6. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	52
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	61
C. Kerangka Konsep Pengembangan Komik Elektronik	64

D. Rancangan Model	66
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	71
A. Tujuan Penelitian.....	71
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	71
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	72
D. Prosedur Pengembangan	73
E. Instrumen Penelitian.....	79
F. Teknik Analisis Data.....	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	91
B. Nama Produk.....	124
C. Karakteristik Produk	124
D. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model	125
E. Pembahasan Hasil Penelitian	126
F. Keterbatasan Penelitian	131
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	132
A. Kesimpulan	132
B. Implikasi.....	134
C. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA.....	136
LAMPIRAN	145

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran	47
Tabel 2. 2 Unit dan pembelajaran	48
Tabel 2. 3 Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	49
Tabel 2. 4 Ragam Rumah Adat.....	50
Tabel 2. 5 Ciri perkembangan fisik	54
Tabel 3. 1 Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)	74
Tabel 3. 2 Storyboard	76
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD.....	83
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	84
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Media	85
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Materi	86
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Bahasa.....	86
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	87
Tabel 3. 9 Kriteria Skor Pedoman Penilaian Angket	89
Tabel 3. 10 Skala Kelayakan.....	90
Tabel 4. 1 Tabel Pemilihan Karakter Komik.....	98
Tabel 4. 2 Tabel Halaman cerita berbasis CTL	106
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	110
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	112
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	115
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Expert Review	116
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi One to One Evaluation	117
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Small Group	118
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Field Test	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain <i>Flowchart</i> Komik elektronik	69
Gambar 3. 1 Desain Model Pengembangan ADDIE	73
Gambar 4. 1 Storyboard cover	95
Gambar 4. 2 Storyboard Tampilan menu kompetensi	96
Gambar 4. 3 Storyboard Tampilan Cerita Komik Elektronik	96
Gambar 4. 4 Storyboard Tampilan Games	97
Gambar 4. 5 Storyboard Tampilan profil pengembang	97
Gambar 4. 6 Sketsa	103
Gambar 4. 7 Pewarnaan Dasar dan Menambah Bayangan pada Objek ..	104
Gambar 4. 8 Shading dan Lighting	104
Gambar 4. 9 Cover Depan Komik Elektronik berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL).....	105
Gambar 4. 10 Deskripsi Komik elektronik berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Daftar Isi.....	105
Gambar 4. 11 Panduan Membaca Komik dan Pengenalan Karakter	105
Gambar 4. 12 Menu Kompetensi dan Tampilan untuk Menstimulus	106
Gambar 4. 13 Assesmen dan dan Profil Pengembang	109
Gambar 4. 14 Cover Belakang Komik elektronik berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL)	110
Gambar 4. 15 Garis Rentang Skor Expert Review Ahli Media	112
Gambar 4. 16 Garis Rentang Skor Expert Review Ahli Materi	114
Gambar 4. 17 Garis Rentang Skor Expert Review Ahli Bahasa	115
Gambar 4. 18 Sebelum Icon Control komik di revisi	122
Gambar 4. 19 Sesudah Icon Control komik di revisi	122
Gambar 4. 20 Sebelum nama tokoh komik di revisi	123
Gambar 4. 21 Sesudah nama tokoh komik di revisi.....	123
Gambar 4. 22 Sebelum komik di revisi	123
Gambar 4. 23 Sesudah komik di revisi	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	146
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	147
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Kelas	148
Lampiran 4 Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	152
Lampiran 5 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	158
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	165
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi	168
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa	171
Lampiran 9 Surat Keterangan Ahli Media	174
Lampiran 10 Surat Keterangan Ahli Materi	175
Lampiran 11 Surat Keterangan Ahli Bahasa	176
Lampiran 12 Instrumen Respon Peserta Didik	177
Lampiran 13 Foto Kegiatan	180
Lampiran 14 Produk Penelitian	181
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup	182