

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* PADA MUATAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

FITRIA RAIS RAMADANTI

1107620131

SKRIPSI

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

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL *BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Fitria Rais Ramadanti

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran berupa komik digital berbasis *problem-based learning* yang layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap *Development*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kenari 08 dengan melibatkan 32 peserta didik kelas V SD sebagai responden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis dokumen, dan analisis situasi. Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa komik digital berbasis *problem-based learning*. Uji coba dilakukan 2 tahap yaitu, uji validasi yang dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta uji coba pengguna kepada peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil uji validasi ahli mendapatkan perolehan, yaitu ahli materi 90%, ahli media 98,3%, dan ahli bahasa 97,5%. Rekapitulasi rata-rata penilaian dari uji ahli sebesar 95,2% dengan kategori “sangat layak”. Hasil uji coba pengguna kepada peserta didik kelas V sekolah dasar dilakukan 3 tahapan, yaitu *one to one* yang memperoleh penilaian sebesar 93,8%, *small group* sebesar 86%, dan *field evaluation* sebesar 90,6%. Rekapitulasi rata-rata penilaian dari uji coba pengguna sebesar 95,2% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa komik digital berbasis *problem-based learning* valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik Digital, *Problem Based Learning*, Pendidikan Pancasila, ADDIE

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMICS BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING IN THE PANCASILA EDUCATION CONTENT FOR FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Fitria Rais Ramadanti

ABSTRACT

This study aims to produce a final learning media product in the form of a digital comic based on problem-based learning that is suitable for use by students in the learning process, both independently and collaboratively, to achieve learning objectives in accordance with the independent curriculum. The research method used was the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). However, this study only reached the Development stage. This study was conducted at SDN Kenari 08, involving 32 fifth-grade elementary school students as respondents. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, needs analysis, document analysis, and situational analysis. This study produced a final product in the form of a digital comic based on problem-based learning. The testing was conducted in two stages: a validation test conducted by three experts, namely a subject matter expert, a media expert, and a language expert, and a user test with fifth-grade elementary school students. The results of the expert validation test yielded the following scores: subject matter expert 90%, media expert 98.3%, and language expert 97.5%. The average score from the expert validation test was 95.2%, categorized as “very worthy.” The user testing with fifth-grade elementary school students was conducted in three stages: one-to-one (93.8%), small group (86%), and field evaluation (90.6%). The average score from the user testing was 95.2%, categorized as “very worthy.” Based on these research results, it can be concluded that the digital comic based on problem-based learning is valid and suitable for use as an educational medium to support the learning process of Pancasila education for fifth-grade elementary school students.

Keywords: Digital Comics, Problem Based Learning, Pancasila Education, ADDIE

MOTTO

Jangan hanya menunggu, lakukan sesuatu.

- Ida Raihan -



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Komik Digital *Berbasis Problem Based Learning* Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Fitria Rais Ramadanti

Nomor Registrasi : 1107620131

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : Selasa, 15 Juli 2025

Pembimbing I

Dr. Linda Zakiah, M.Pd.
NIP. 198103132015042002

Pembimbing II

Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd.
NIP. 19650928199402001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M. Pd (Penanggungjawab)*		26 / 2025 08
Karta Sasmita, S. Pd., M. Si., Ph. D (Wakil Penanggungjawab)**		26 / 2025 08
Anggit Aruwiyantoko, M. Pd (Ketua Sidang)***		11 / 2025 08
Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M. Pd (Anggota)****		05 / 2025 08
Dr. Nidya Chandra Muji U, M. Si (Anggota)****		25 / 2025 07

Catatan:

- * : Dekan FIP UNJ
- ** : Wakil Dekan FIP UNJ
- *** : Ketua Sidang
- **** : Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/KARYA

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

Nama : Fitria Rais Ramadanti

No. Registrasi : 1107620131

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan September 2023 – Juni 2025
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, Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Fitria Rais Ramadanti



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

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Fitria Rais Ramadanti
NIM : 1107620131
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : unjfitriaraisr@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 DIGITAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V 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, 13 Agustus 2025

Penulis

(Fitria Rais Ramadanti)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar” ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Selama proses penulisan ini, peneliti menyadari tidak sedikit hambatan dan tantangan yang dilalui. Dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan lemah lembut telah memberikan arahan, bimbingan, kritik dan saran yang sangat berharga demi membangun kesempurnaan skripsi ini.

Kedua, kepada Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin untuk berkesempatan dalam melaksanakan penelitian ini.

Ketiga, kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan baik dari segi administratif dan akademik selama berjalannya proses penelitian dan penulisan skripsi ini. Kepada Bapak Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya dengan kemurahan hatinya selama peneliti mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Bapak Abdullah Cahyono Hadi, S.Pd., M.Si., selaku Kepala Sekolah SDN Kenari 08, Jakarta Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data dan penelitian di kelas V-A.

Lebih khusus kepada seluruh anggota keluarga, terutama ayahanda dan ibunda yang telah memberikan motivasi, semangat, doa tulus yang tidak ada hentinya bagi peneliti, serta jerih payah dan cucuran keringat yang telah kebersamai dan itu semua tak mampu peneliti gantikan.

Terakhir kepada teman-teman *Netflix Kuy!* Khususnya Allya Apriliyani Sari, dan Nida Silma, serta teman-teman semasa PKM yaitu Intan Nuraini, Hana Naurah Khalilah, Shifa Sonya Nur Amanda, dan Siti Maesaroh yang selalu kebersamai dan dengan senang hati berbagi ilmu, motivasi, membantu menjaga ketenangan mental, dan memberikan dukungan semangat untuk peneliti. Tak lupa juga kepada Mas Fahrul yang dengan senang hati selalu meluangkan waktunya untuk membantu, dan menemani dalam perjalanan penelitian ini. Kepada, Hirotada Radifan, Jurnal Risa dan Nadia Omara yang telah menemani hari-hari penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti berharap untuk diberikan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya, khususnya bagi civitas akademik Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Bekasi, Juni 2025

Peneliti,

Fitria Rais Ramadanti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR.....	i
ABSTRAK.....	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	15
C. Pembatasan Masalah.....	15
D. Perumusan Masalah.....	15
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	16
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	17
A. Kajian Konsep.....	17
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	17
2. Hakikat Komik.....	24
3. <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	33
4. Pendidikan Pancasila.....	40
5. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.....	45
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	49
C. Kerangka Teoretis.....	51
D. Model Konseptual.....	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	54
A. Tujuan Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	54
D. Prosedur Pengembangan.....	56
E. Instrumen Penelitian.....	67
F. Teknik Pengumpulan Data.....	69
G. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	76
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	76
2. <i>Design</i> (Desain).....	78
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	86
B. Nama Produk.....	106
C. Karakteristik Produk	107
D. Prosedur Pemanfaatan Produk	108
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	116
A. Kesimpulan	116
B. Implikasi.....	118
C. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	132



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V SD.....	7
Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C Elemen Pancasila	58
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Peserta Didik.....	65
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa	67
Tabel 3. 4 Teknik Pengumpulan Data.....	69
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Wawancara Guru dan Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	70
Tabel 3. 6 Skor Skala Likert	73
Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Produk	74
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Fase C.....	79
Tabel 4.2 <i>Storyline</i> Komik Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	81
Tabel 4.3 Pengembangan Komik Digital Berbasis PBL.....	89
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	96
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Materi	97
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	97
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Media	98
Tabel 4.8 Revisi Komik Digital Berdasarkan Komentar dan Saran	98
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	100
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	101
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Keseluruhan dari Uji Coba Ahli	101
Tabel 4.12 Rekapitulasi <i>One to One</i>	102
Tabel 4.13 Rekapitulasi <i>Small Group</i>	103
Tabel 4.14 Rekapitulasi <i>Field Evaluation</i>	104
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Konseptual	53
Gambar 3. 1Fase Model ADDIE.....	56
Gambar 3. 2 Bagan Desain Komik Digital Berbasis PBL	60
Gambar 3. 3 Storyboard Komik Digital Berbasis PBL.....	64
Gambar 3. 4 Tahapan Miles dan Huberman (1984).....	72
Gambar 3. 5 Garis Rentang Skor	74
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Kuis Komik Digital	87
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan <i>Flipbook</i> pada <i>Heyzine.Flipbooks</i>	87
Gambar 4.3 Tampilan pembuatan Komik Digital di <i>Canva</i>	88
Gambar 4.4 Tampilan Komik Digital dalam <i>Heyzine.Flipbooks</i>	89
Gambar 4.5 Tampilan Komik Digital Berbasis PBL di Laptop.....	109
Gambar 4.6 Tampilan Komik Digital Berbasis PBL di <i>Gadget</i>	109
Gambar 4.7 Tampilan Kuis Komik Digital di Laptop	110
Gambar 4.8 Tampilan Kuis Komik Digital di Laptop dan <i>Gadget</i>	110



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Angket Analisis Kebutuhan.....	133
Lampiran 2: Pengolahan Data Angket Analisis Kebutuhan	135
Lampiran 3: Instrumen Wawancara Guru.....	137
Lampiran 4: Dokumentasi Analisis Kebutuhan, dan Wawancara Guru	139
Lampiran 5: Hasil Produk Komik Digital Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	139
Lampiran 6: Lembar Uji Validasi Ahli Materi	145
Lampiran 7: Lembar Uji Validasi Ahli Media.....	148
Lampiran 8: Lembar Uji Validasi Ahli Bahasa.....	152
Lampiran 9: Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Ahli (<i>Expert Review</i>).....	155
Lampiran 10: Kuesioner Uji Coba Pengguna (<i>One to One</i>)	159
Lampiran 11: Kuesioner Uji Coba Pengguna (<i>Small Group</i>)	165
Lampiran 12: Kuesioner Uji Coba Pengguna (<i>Field Evaluation</i>).....	170
Lampiran 13: Rekapitulasi Hasil Penilaian <i>One to One</i>	175
Lampiran 14: Rekapitulasi Hasil Penilaian <i>Small Group</i>	176
Lampiran 15: Rekapitulasi Hasil Penilaian <i>Field Evaluation</i>	177
Lampiran 16: Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Uji Coba.....	180
Lampiran 17: Dokumentasi Uji Coba Pengguna Ke Peserta Didik	181
Lampiran 18: Surat Permohonan Izin Penelitian	182
Lampiran 19: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	183
Lampiran 20: Daftar Riwayat Hidup	184