

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
I-SPRING PADA MATERI NILAI PANCASILA KELAS IV
SDN 2 KUTOANYAR KABUPATEN TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RATNA AYU AMBARWATI
NPM : 2014060292

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI
KEDIRI
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
I-SPRING PADA MATERI NILAI PANCASILA KELAS IV
SDN 2 KUTOANYAR KABUPATEN TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

RATNA AYU AMBARWATI
NPM : 2014060292

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI
KEDIRI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

RATNA AYU AMBARWATI
NPM 2014060292

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
I-SPRING PADA MATERI NILAI PANCASILA KELAS IV
SDN 2 KUTOANYAR KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 16 Juli 2024

Pembimbing I



Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Pembimbing II



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
NIDN. 0710059001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

RATNA AYU AMBARWATI
NPM 2014060292

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
I-SPRING PADA MATERI NILAI PANCASILA KELAS IV SDN 2
KUTOANYAR KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 16 Juli 2024

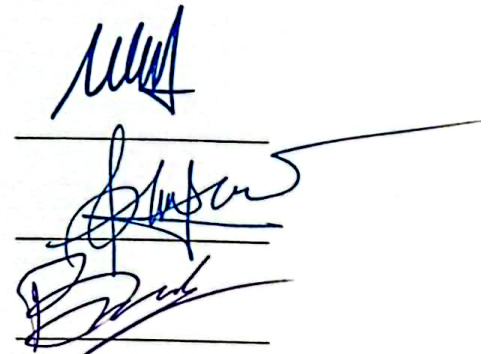
Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn.

2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd.

3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Ratna Ayu Ambarwati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Tulungagung, 29 Juli 2001

NPM : 2014060292

Fak/Jur/Prodi : FKIP / S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2024

Yang menyatakan



Ratna Ayu Ambarwati
NPM. 2014060292

Motto :

PRINSIP? Satu Prinsip Untuk Diri Sendiri

“Jangan pernah menyesali apapun pilihan hingga saat ini. Apapun Itu”

Bagi ku, Bertanggungjawab atas hidup, atas diri sendiri, membawa diri untuk paham cara menghargai diri sendiri.

ABSTRAK

Ratna Ayu Ambarwati :Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar

Kata Kunci : Komik, Multimedia, Pancasila

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang efektif karena media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa dalam menyerap materi yang disampaikan dan semangat mereka untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang minat belajar siswa adalah media Komik digital berbasis *I-Spring*.

Tujuan pengembangan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Untuk mengetahui kevalidan Media Komik digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Media Komik digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar. (3) Untuk mengetahui keefektifan Media Komik digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar.

Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Kutoanyar yang berjumlah 34 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 88% dan validator materi mencapai persentase 92%. Maka hasil kevalidan dari Media Komik Berbasis Multimedia Dengan *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid. (2) Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dengan skor hasil 92% dan hasil angket respon siswa mencapai hasil rata-rata 92,5%. Maka hasil kepraktisan dari Media Komik Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Berdasarkan data hasil uji keefektifan Komik Digital Berbasis *I-Spring* melalui soal evaluasi (Post Test) hasil uji terbatas 87,5%, dan hasil uji luas soal post test 90,4% yang berarti uji coba keefektifan media ini memiliki kriteria sangat efektif dan tuntas pada materi nilai Pancasila kelas IV SDN 2 Kutoanyar.

Kesimpulan bahwa Media Komik Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar Kabupaten Tulungagung" ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.P.d), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini saya ucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan/Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
6. Jatmiko M,Pd selaku dosen ahli media pembelajaran.
7. Frans Aditia Wiguna, M.Pd selaku dosen ahli materi pembelajaran.
8. Yuli Lutianingsih, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Kutoanyar yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.

9. Inez Shofa, S.Pd.I,S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 2 Kutoanyar yang telah membimbing selama penelitian.
10. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
11. Cinta Pertama dan Panutanku, Bapak dan Ibuku terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, memberikan perhatian, dukungan dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya agar dapat meraih gelar sarjana. Semoga bapak, ibu sehat, panjang umur sehat selalu.
12. Diri sendiri terimakasih telah kuat dengan kewarasan yang sangat luar biasa menghadapi lika-liku kehidupan sesungguhnya sampai di titik ini.
13. Teman teman semua yang telah menghibur dan memberikan dukungan ketika penulis berada di titik terendah.
14. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu skripsi ini mengharap kritik dan saran-saran dari pembaca yang sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra yang luas.

Kediri, 16 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ratna Ayu Ambarwati', written in a cursive style.

Ratna Ayu Ambarwati
Npm. 2014060292

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Pengembangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Komik	17
3. Media I-Spring	22
4. Pembelajaran PPKn	27
B. Penelitian Terdahulu	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan	39
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	39
2. Desain (<i>Design</i>)	41
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	42
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	43
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	44
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	45
1. Lokasi Penelitian.....	45
2. Subjek Penelitian	45
D. Uji Coba Model/Produk.....	45
1. Desain uji coba.....	46
2. Subjek uji coba.....	47
E. Validasi Model/Produk	47

F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	48
1.	Pedoman Wawancara.....	49
2.	Angket Kebutuhan Siswa.....	49
3.	Lembar Validasi.....	50
4.	Lembar Kepraktisan.....	52
5.	Keefektifan.....	53
G.	Teknik Analisis Data.....	54
1.	Angket Validasi	55
2.	Angket Kepraktisan	56
3.	Angket Keefektifan.....	57

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Studi Pendahuluan.....	59
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	59
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	60
3.	Desain Awal.....	62
B.	Pengujian Model Terbatas	65
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli	65
2.	Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas.....	69
3.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	69
4.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	72
C.	Pengujian Model Perluas	72
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	72
2.	Hasil Uji Coba Luas.....	72
3.	Keefektifan.....	75
4.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	76
5.	Model Hipotik.....	77
D.	Validasi Model.....	78
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	78
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	79
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	80
4.	Desain Model Akhir.....	82
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	86
1.	Spesifikasi Produk	86
2.	Keunggulan dan Inovasi	88
3.	Kelemahan	89
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model ..	89

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A.	Simpulan	91
B.	Implikasi	92
C.	Saran	92
1.	Untuk Kepala Sekolah	92
2.	Untuk Guru	93
3.	Untuk Peneliti Selanjutnya	93

DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	31
Tabel 2. 2	Penelitian Terdahulu	35
Tabel 3. 1	Pengembangan Instrumen.....	48
Tabel 3. 2	Pedoman Wawancara.....	49
Tabel 3. 3	Angket Kebutuhan Siswa.....	50
Tabel 3. 4	Lembar Validasi Ahli Media	51
Tabel 3. 5	Lembar Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3. 6	Lembar Angket Respon Guru	52
Tabel 3. 7	Lembar Angket Respon Siswa.....	53
Tabel 3. 8	Kisi-kisi Pre-Test	54
Tabel 3. 9	Kisi-kisi Post-Test.....	54
Tabel 3. 10	Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan.....	55
Tabel 3. 11	Pedoman Penilaian Kepraktisan	56
Tabel 3. 12	Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	58
Tabel 4. 1	Penyajian Skor Ahli Materi	66
Tabel 4. 2	Penyajian Skor Ahli Media.....	67
Tabel 4. 3	Angket Kepraktisan Siswa.....	70
Tabel 4. 4	Data Nilai <i>Post Test</i> Uji Coba Terbatas.....	71
Tabel 4. 5	Angket Kepraktisan Siswa.....	73
Tabel 4. 6	Kepraktisan Guru	74
Tabel 4. 7	Hasil Post Tes Subjek Luas.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Konsep / Berfikir.....	37
Gambar 3. 1	Model Pengembangan ADDIE	39
Gambar 3. 2	Desain perancangan materi.....	41
Gambar 3. 3	Desain perancangan aplikasi.....	42
Gambar 4. 1	Halaman awal Media Komik Digital Berbasis <i>I-Spring</i> :.....	62
Gambar 4. 2	Halaman Menu Media Komik Digital Berbasis <i>I- Spring</i>	63
Gambar 4. 3	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	63
Gambar 4. 4	Halaman Komik.....	64
Gambar 4. 5	Halaman Materi	64
Gambar 4. 6	Kuis Media Komik Digital Berbasis <i>I-Spring</i>	65
Gambar 4. 7	Model Hipotik.....	78
Gambar 4. 8	Halaman Utama Sesudah Revisi.....	82
Gambar 4. 9	Halaman Utama Sebelum Revisi	82
Gambar 4. 10	Halaman Petunjuk Penggunaan Sesudah Revisi.....	83
Gambar 4. 11	Halaman Menu Sesudah Revisi	83
Gambar 4. 12	Halaman profil pengembang Sesudah Revisi	84
Gambar 4. 13	Halaman komik Sesudah Revisi	84
Gambar 4. 14	Halaman komik sebelum Revisi	84
Gambar 4. 15	Halaman materi Sesudah Revisi	85
Gambar 4. 16	Halaman kuis Sesudah Revisi.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Berita Acara.....	97
Lampiran 2	Lembar pengajuan judul.....	100
Lampiran 3	Lembar observasi	102
Lampiran 4	Lembar izin penelitian.....	104
Lampiran 5	Lembar sudah melakukan penelitian.....	105
Lampiran 6	Lembar pemanfaatan media	106
Lampiran 7	Lembar validasi materi.....	107
Lampiran 8	Lembar validasi media	111
Lampiran 9	Modul Ajar / RPP+.....	115
Lampiran 10	Kurikulum Merdeka (Bahan Ajar PPKN : Penyusun Ratna Ayu Ambarwati).....	120
Lampiran 11	Lembar Pre Test	133
Lampiran 12	Lembar Post Test Soal Evaluasi.....	138
Lampiran 13	Penilaian dari beberapa Aspek.....	142
Lampiran 14	Lembar keterangan plagiasi.....	147
Lampiran 15	Hasil Pretest.....	148
Lampiran 16	Hasil Post Test.....	153
Lampiran 17	Report Plagiasi	163
Lampiran 18	Dokumentasi.....	164
Lampiran 19	Lembar Revisi	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran mengacu pada proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003). Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan itu sendiri, dan pendidikan bertujuan agar peserta didik dapat mewujudkan potensi dirinya dan memperoleh berbagai keterampilan yang disebutkan dalam Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2013, yang berlangsung dalam pembelajaran. (Wahyuni, 2018).

Menurut (Mansir & Purnomo, 2020) Pembelajaran yang ideal dan baik adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa secara menyeluruh, menggunakan beragam metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mereka, salah satunya adalah pembelajaran PPKn, pembelajaran pendidikan kewarganegaraan memiliki peran penting dalam membangun kurikulum dalam

pendidikan karena pada PPKn memiliki dasar dasar hidup menjadi warga negara.

PPKn adalah bidang studi atau mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum sekolah dari SD sampai SMA. Pendidikan kewarganegaraan dipraktikkan dan dikembangkan hampir di seluruh dunia, meskipun dengan istilah atau nama yang berbeda. PPKn pada dasarnya memuat materi pancasila dan kewarganegaraan yang menjadi dasar kehidupan bernegara. Dalam pembahasannya tentang ilmu politik, hukum, kenegaraan, demokrasi dan hak asasi manusia (Parawangsa et al., 2021).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dasar (PPKn) dimaksudkan sebagai suatu proses pedagogik yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik dan membentuk Bahasa Indonesia yang utuh, membentuk karakter bangsa, yang diharapkan mengarah pada terciptanya masyarakat yang demokratis berdasarkan pancasila, konstitusi, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. (Kurniawan, 2018).

Pancasila adalah dasar negara Indonesia, sehingga dapat diartikan kesimpulan bahwa Pancasila adalah dasar falsafah dan ideologi bangsa, dan diharapkan menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia, sebagai dasar persatuan, lambang persatuan dan kesatuan, dan bagian dari pertahanan negara dan negara. Sebagai satu-satunya ideologi yang dianut oleh bangsa Indonesia, Pancasila tidak ada bandingannya. Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa dan suku bangsa yang dapat dipersatukan melalui Pancasila (Ikhwani & Nuriadi, 2021). Karena itu pancasila sering dianggap sebagai ideologi yang

suci. Siapapun yang berusaha menggulingkannya akan berhadapan dengan semua elemen kekuatan bangsa dan negara Indonesia. Sebagai dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia (way of life), nilai-nilai Pancasila telah dianut oleh bangsa Indonesia sejak dahulu kala. Nilai-nilai tersebut meliputi nilai budaya, adat istiadat, dan keyakinan agama yang dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Jati diri bangsa Indonesia melekat kuat melalui nilai-nilai yang dijadikan pedoman hidup. Sikap dan perilaku masyarakat nusantara telah lama tercermin dalam nilai-nilai Pancasila. Untuk itu, para pendiri Republik Indonesia berusaha untuk mewujudkan nilai-nilai luhur tersebut ke dalam sebuah ideologi yang disebut “Pancasila” (Kurniawan, 2018).

Hasil wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas IV SDN 2 Kutoanyar, menunjukkan saat pembelajaran siswa lebih banyak diam dan kadang sibuk dengan temannya atau hal lain saat guru menerangkan materi PPKn di depan kelas, dikarenakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran PPKn materi nilai pancasila. Penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas IV tersebut hanya menarik sebagian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 50% dan yang tidak tuntas 50%. Oleh karena itu, guru kelas IV SDN 2 Kutoanyar ini mengatakan bahwa media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dalam penggunaannya. Permasalahan tersebut ada kaitannya dengan media pembelajaran (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Perkuliahan tanpa alat peraga akan tampak membosankan dan tidak dapat diintegrasikan ke dalam struktur kognitif mahasiswa. Pendidik

juga menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif, dimana pembelajaran di kelas dan kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memberikan ceramah materi secara tradisional kemudian dilanjutkan dengan siswa menyelesaikan soal-soal latihan.

Melalui angket kebutuhan siswa, ditemukan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran PPKn. Sehingga kurang menarik siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari data yang diperoleh, sebanyak (52,94%) siswa menganggap materi nilai Pancasila sulit dipelajari. Hal itu karena (73,52%) siswa menganggap bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di kelas kurang membantu dalam memahami materi yang disampaikan. Dapat diketahui bahwa rata-rata siswa (82,35%), membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Pada presentase rata-rata (79,41%) siswa menyukai media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik, terdapat gambar-gambar, berwarna, font/huruf yang digunakan lucu menarik serta ukuran yang besar terlihat jelas.

Metode pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar melibatkan kegiatan interaktif seperti permainan peran, cerita pendek, diskusi kelompok, dan kegiatan kreatif lainnya yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak di usia tersebut. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pembelajaran PPKn di sekolah

dasar, penting bagi guru untuk menciptakan suasana yang inklusif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan visualisasi yang menarik dan interaktif, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, meningkatkan daya tarik dan minat belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar melalui penggunaan beragam sumber informasi, serta mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang efektif karena media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa dalam menyerap materi yang disampaikan dan semangat mereka untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang minat belajar siswa adalah media komik multimedia berbasis *I-Spring*.

Pembelajaran menggunakan media komik digital dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media komik yang disajikan melalui bentuk percakapan antar tokoh cerita yang menampilkan materi nilai Pancasila dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi. Selain itu, melalui narasi yang melibatkan materi pembelajaran, dalam media komik digital, konten pembelajaran diatur secara visual dan disertai dengan ilustrasi sehingga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri. Media yang menarik tidak akan

memepersulit peserta didik dan akan merasa nyaman saat belajar tanpa adanya unsur keterpaksaan.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran, dan penggunaan serta pemanfaatan media pembelajaran yang kurang baik akan mengurangi keefektifan pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan belajar, salah satu media pembelajaran yang menarik minat siswa dan merangsang motivasi belajarnya adalah media komik multimedia berbasis *I-Spring*. (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Komik ini menggabungkan gambar dan teks untuk membentuk cerita atau narasi yang menarik. Keunggulan media pembelajaran komik adalah sebagai berikut: Daya tarik visual: Komik menggunakan gambar-gambar menarik yang dapat membantu memancing minat dan perhatian siswa. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur (Qoiruni & Wicaksono, 2022).

Narasi yang kohesif: Komik memiliki alur cerita yang terstruktur dengan baik, sehingga informasi dan konsep-konsep dapat disampaikan secara berkesinambungan. Alur cerita dalam komik dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Representasi yang kuat: Melalui gambar dan dialog, komik dapat merepresentasikan situasi dan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Representasi visual dalam komik membantu siswa dalam mengingat dan memahami informasi secara lebih baik. Keterlibatan siswa: Komik memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Membaca dan melihat gambar-gambar dalam komik dapat mendorong siswa untuk memikirkan, merespon, dan merenungkan materi pembelajaran (Ernawati et al., 2020).

Kajian sebelumnya yang mendukung menjawab persoalan tersebut adalah kajian tahun 2015 oleh Henggang Bara Saputro dan Suharto berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Terintegrasi Tematik SD Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik berbasis pendidikan karakter dihasilkan dalam pembelajaran terpadu tematik; (2) menurut guru media komik dikembangkan ditinjau dari aspek media dan variabel kualitas materi menurut ahli, dan hasil respon siswa tergolong sangat baik; (3) penggunaan media komik yang dikembangkan untuk pembelajaran efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa termasuk dalam kategori sedang dengan skor gain 0,62, peningkatan karakter tanggung jawab siswa termasuk dalam kategori sedang dengan skor gain 0,66.

Dengan permasalahan yang ada, maka penulis mengangkat suatu topik tugas akhir dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *I-SPRING* PADA MATERI NILAI PANCASILA KELAS IV SDN 2 KUTOANYAR KABUPATEN TULUNGAGUNG**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa lebih banyak diam dan kadang sibuk dengan gadget-nya

2. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran
3. Guru kebanyakan menggunakan metode ceramah terlihat kurangnya minat siswa pada pelajaran pkn
4. Keadaan kelas kurang kondusif karena siswa banyak berbicara dengan temannya

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar Kabupaten Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar?
2. Bagaimana kepraktisan siswa dan guru terhadap Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar?
3. Bagaimana keefektifan Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kevalidasian Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar.

- b. Untuk mengetahui kepraktisan siswa dan guru terhadap Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar.
- c. Untuk mengetahui efektivitas Media Komik Digital Berbasis *I-Spring* Pada Materi Nilai Pancasila Kelas IV SDN 2 Kutoanyar

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, P., & Purwaningsih, H. (2021). DESAIN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT DESA ARJOWILANGUN. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(2). <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i2.3829>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2).
- Handayani, S. (2023). Integrasi Metode Pembelajaran Sosiodrama dan Media Komik Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1535>
- Herni, Waspo, M., & Wibowo, M. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN KELAS V SDN BABAKAN 02 KECAMATAN CISEENG KABUPATEN BOGOR. *Educate*, 8(1), 75–85. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i1.8278>
- Ikhwan, R., & Nuriadi, N. (2021). Pemahaman Serta Penerapan Hak dan Kewajiban Pada Anak Usia Dini (TK dan SD) Melalui Pembelajaran PPKn Di Taman Belajar Santai Dusun Bunsalak Desa Jago Kecamatan Praya Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i1.555>
- Kurniawan, M. I. (2018). Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. In *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-32-4>
- Kusuma, Y. A., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3). <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.214>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran

daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).

- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Optimalisasi Peran Guru PAI Ideal dalam Pembelajaran Fiqh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(2\).5692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(2).5692)
- Mukmin, Bagus Amirul and Primasatya, Nurita (2020) Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5 (2). pp. 211-226. ISSN 2579-6461
- Ningrum, A. A. L., & Talib, J. (2023). PEMANFAATAN CANVA FOR EDUCATION UNTUK PEMBUATAN KOMIK BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI SMA NEGERI 1 BANTAENG. *Anterior Jurnal*, 22(1). <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4188>
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Pertiwi, S. G., & Hidayah, Y. (2021). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN HAK ASASI MANUSIA DALAM DUNIA PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2). <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1717>
- Prasastiningsih, Ribka Triemay and WAHYUDI, WAHYUDI and WIGUNA, FRANS ADITIA (2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Canva Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Undergraduate thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4).
- Rahmawati, N., & Wiyatmo, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis software ispring suite 9 untuk meningkatkan minat belajar dan bemandirian Belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). *Pengembangan “Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar*. 7(1). <https://doi.org/10.25299/al->

thariqah.2022.vol7(1).7239

- Salsabila, S. S., & Permatasari, C. L. (2023). DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA IN ECONOMIC SUBJECTS FOR SENIOR HIGH SCHOOL GRADE 10. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 1(19). <https://doi.org/10.19166/pji.v1i19.5868>
- Sawaludin, S., Haslan, M. M., & Basariah, B. (2023). Civic Culture dalam Kearifan Lokal Masyarakat Sade Rambitan Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1164>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Umar, I. P., Uloli, R., & Jahja, M. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Kalor di SMP Negeri 1 Tapa. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.416>
- Utama, C., Widiyono, Y., & Anjarini, T. (2023). Media Komik Berbasis Literasi Sains Terintegrasi Karakter Islami Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i1.202>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *JIP*, 8(2), 85–94.