

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR PADA
MATA PELAJARAN PPKN MATERI KEWAJIBAN DAN HAK
KELAS III SDN PETUNGROTO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu SyaratMemperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

Indriati Rahayu

NPM: 2014060111

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh:

INDRIATI RAHAYU

NPM: 2014060111

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR PADA MATA
PELAJARAN PPKN KELAS III SDN PETUNGROTO**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 19 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

Dosen Pembimbing II



Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi

NIDN. 0714118403

..

PENGESAHAN

skripsi oleh:

INDRIATI RAHAYU

NPM: 2014060111

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR PADA MATA
PELAJARAN PPKN KELAS III SDN PETUNGROTO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
UN PGRI Kediri

Tanggal: 19 Juli 2024

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Inriati Rahayu

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Kediri, 18 November 2001

NPM : 2014060111

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-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, 19 Juli 2024

Yang menyatakan,



Indriati Rahayu

NPM. 2014060111

MOTTO

“Bangun kesuksesan dari kegagalan. Keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik menuju kesuksesan.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Terimakasih untuk Ayah, Ibu, dan keluargaku yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.
3. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatrit di hati.
4. Terimakasih untuk teman dan sahabat yang selalu memberikan saran, kritik, memotivasi, dan semangat kepada saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Indriati Rahayu: Pengembangan Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SDN Petungroto

Kata Kunci : Media, Komik, PPKN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PPKn memiliki nilai rata-rata terendah yaitu 73,73% dan masih terdapat peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM. Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn disebabkan oleh berbagai hal yaitu pembelajaran di kelas belum optimal karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang disediakan oleh guru maupun sekolah, pembelajaran di kelas kurang kondusif karena banyak peserta didik yang berbicara dengan temannya, dan menurunnya antusias peserta didik dalam belajar mata pelajaran PPKn.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SDN Petungroto. (2) Untuk mengetahui kepraktisan E Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SDN Petungroto. (3) Untuk mengetahui keefektifan Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SDN Petungroto.

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 III SDN Petungroto Kota Kediri yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument angket wawancara dan test. 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 86% dan validator materi mencapai persentase 94%. Maka hasil kevalidan dari Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SDN Petungroto memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 84% dan hasil angket respon siswa mencapai persentase 96%. Maka hasil kepraktisan dari Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SDN Petungroto memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil *post-test* memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,3% dengan kriteria sangat efektif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Komik Bergambar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SDN Petungroto yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

Penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Mumun Nurmilawati., M.Pd, selaku dosen pembimbing I.
5. Novy Nitya Santi, S.Pd., selaku dosen pembimbing II.
6. Orang tua yang telah memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan seminar proposal ini.
7. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 1 juli 2024

Mahasiswa,



INDRIATI RAHAYU

NPM. 2014060111

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Persetujuan.....	ii
Pengesahan.....	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Gambar	17
3. Komik	18
4. Mata Pelajaran Ppkn	28
B. Penelitian Terdahulu.....	31
B. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Model Pengembangan	40
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	43
D. Uji Coba Model/Produk	43

1. Desain Uji Coba.....	43
2. Subjek Uji Coba.....	44
E. Validasi Model/Produk.....	44
1. Desain Validasi	44
2. Validator dan Subjek Uji Coba	45
F. Teknik Analisis Data	45
G. Instrumen Pengumpulan Data	49
1. Pengembangan Instrumen.....	49
2. Validasi Instrumen.....	51
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	57
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	57
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	58
3. Desain Awal.....	59
B. Pengujian Model Terbatas	62
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli	62
C. Pengujian Model Perluas	66
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	66
2. Hasil Uji Coba Luas.....	67
3. Model Hipotik.....	72
D. Validasi Model	73
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	73
2. Impretasi Hasil Uji Validasi	75
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	75
4. Desain Model Akhir.....	78
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
1. Spesifikasi Produk	82
2. Keunggulan dan Inovasi	83
3. Kelemahan	84
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	84
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	86

A. Simpulan.....	86
B. Implikasi	87
C. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator	33
Tabel 2. 2 Penelitian TerdahuluKerangka Berfikir.....	38
Tabel 3. 1 Pedoman Skor Penilaian Ahli Validator	46
Tabel 3. 2 Range Presentase Kriteria Kualitatif Kevalidan.....	46
Tabel 3. 3 Range Presentase Kriteria Kepraktisan	48
Tabel 3. 4 Pedoman Penilaian Hasil Belajar	49
Tabel 3. 5 Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Angket Ahli Media Pembelajaran	53
Tabel 3. 7 Angket Kepraktisan Siswa	54
Tabel 3. 8 Angket Kepraktisan Guru.....	55
Tabel 3. 9 Instrumen keefektifan untuk siswa	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Model Pengembangan ADDIE	43
Gambar 4. 1 Halaman cover komik bergambar	59
Gambar 4. 2 Halaman Menu Daftar Isi Komik Bergambar	60
Gambar 4. 3 Halaman KD dan Indikator	60
Gambar 4. 4 Halaman Materi	61
Gambar 4. 5 Halaman Kuis	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan judul	93
Lampiran 2 Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	94
Lampiran 3 Hasil Angket Respon Guru	97
Lampiran 4 Hasil Angket Respon Siswa.....	98
Lampiran 5 Angket Respon Siswa	101
Lampiran 6 Surat Pemanfaatan Produk	102
Lampiran 7 Surat Izin Validasi Media	103
Lampiran 8 Surat Izin Validasi Materi	104
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	105
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi	108
Lampiran 11 Dokumentasi.....	125
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	128
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas plagiasi	129
Lampiran 14 Hasil Plagiasi	130

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila PPKN adalah kurikulum di sekolah-sekolah Indonesia yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap prinsip-prinsip dasar Pancasila yang menjadi dasar negara Indonesia, serta memperkuat rasa cinta tanah air dan kewarganegaraan yang baik. Mata pelajaran PPKN mencakup berbagai topik seperti sejarah Indonesia, Pancasila sebagai ideologi negara, UUD 1945 (Undang-Undang Dasar 1945), sistem pemerintahan Indonesia, hak dan kewajiban warga negara, perbedaan budaya, demokrasi, HAM (Hak Asasi Manusia), hubungan internasional, dan isu-isu aktual dalam konteks kewarganegaraan (Lesmana, 2018).

Tujuan utama dari pembelajaran PPKN adalah untuk membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman yang baik tentang identitas nasional, kebhinekaan, dan prinsip-prinsip demokrasi (Parawangsa et al., 2021). Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, beretika, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat dan negara (Qoiruni & Wicaksono, 2022).

PPKN di sekolah dasar merupakan suatu metode pedagogi yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menumbuhkan pengembangan individu Indonesia yang berwawasan luas. Tujuan utamanya

adalah untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan menumbuhkan masyarakat demokratis yang menjunjung tinggi Pancasila, Konstitusi, dan norma-norma masyarakat. Proses pendidikan ini berlangsung selama enam tahun. Di dunia pendidikan Indonesia, kurikulum PPKn masih menghadapi permasalahan. Hal ini diungkapkan Farida pada tahun 2016 dengan menyoroti masih adanya peserta DIDIK yang masih menemui kendala dalam proses pembelajaran konten PPKn. Nilainya dibawah KKM dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran muatan PPKn masih kurang. Sehingga dirasa masih perlu peningkatan kualitas pembelajaran pada muatan pembelajaran muatan PPKn Di sekolah dasar (Fitri et al., 2023),

Metode pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKN di sekolah dasar biasanya 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.

Dengan demikian, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman dasar yang kuat tentang nilai-nilai Pancasila, cinta tanah air, dan kewarganegaraan yang baik sejak usia dini. Dalam proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif,

inspirasi, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik .

Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menumbuhkan kreativitas mereka dalam mengarahkan pengajaran di kelas secara efektif. Namun demikian, di Indonesia, terdapat kekurangan di kalangan pendidik dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam pengelolaan kelas. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran PPKN oleh pendidik kurang memiliki keberagaman dalam penggunaan media, hanya mengandalkan metode konvensional. Selain itu, proses pembelajaran sebagian besar berpusat pada guru, dan siswa mengambil peran pasif. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk menghasilkan kemandirian pembelajaran guna memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Hal ini menyenangkan dan menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN Petungroto, ditemukan melalui analisis data observasi, wawancara, dan kinerja siswa bahwa instruktur memiliki keterbatasan dalam penggunaan media selama pembelajaran di kelas. Persediaan media tambahan yang ada saat ini tidak mencukupi untuk mencakup seluruh materi pendidikan. Media yang tersedia di ruang kelas antara lain bola dunia, peta, dan kerangka manusia. Dalam disiplin ilmu lain, pendidik biasanya menggunakan alat bantu visual, seperti ilustrasi atau foto, dalam buku teks.

Siswa mengalami kelangkaan bahan ajar pada saat menerima materi, karena kurikulum otonom baru diperkenalkan pada kelas III sehingga menyebabkan kurangnya buku yang disediakan sekolah. Berdasarkan hasil observasi, pendekatan pembelajaran yang digunakan sebagian besar berbasis ceramah, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang berpusat pada guru dimana siswa cenderung menunjukkan sikap pasif.

Memanfaatkan pendekatan ceramah tanpa adanya alat peraga tambahan akan menghasilkan pengalaman yang membosankan bagi siswa dan gagal mengintegrasikannya ke dalam kerangka kognitif mereka. Cakupan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik terbatas. Di kelas, proses belajar mengajar sering kali dimulai dengan pendidik menyajikan informasi dengan cara tradisional, diikuti oleh siswa yang melakukan latihan praktik. Selain itu, permasalahan lain di SDN Petungroto adalah kondisi kelas yang kurang sesuai, karena siswa cenderung berbincang dengan teman sebayanya dibandingkan fokus pada proses belajar mengajar. Perilaku tersebut menunjukkan kurangnya semangat belajar di kalangan siswa. Dari berbagai permasalahan tersebut data hasil belajar peserta didik menunjukkan perolehan hasil belajar muatan PPKn yang memperoleh nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) I dengan nilai rata-rata kelas terendah yaitu 73,73 dan masih terdapat peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 11 peserta didik.

Terbatasnya ketersediaan materi pembelajaran, baik dari sekolah maupun pendidik, membuat pendidik tidak dapat mengoptimalkan secara maksimal pengetahuan siswa terhadap pembelajaran konten PPKn. Padahal media pembelajaran merupakan unsur pelengkap dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pendidikan membantu siswa memperoleh informasi melalui representasi visual, sehingga memudahkan pemahaman dan retensi konten PPKn yang mencakup berbagai topik. Selain memfasilitasi perolehan informasi siswa, penggunaan media akan meningkatkan dan melengkapi proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pendidikan sangat penting dalam mengatasi masalah ini. Melalui analisis observasi dan pemberian angket kepada siswa di SD Petungroto diketahui bahwa 89% dari 25 siswa menyatakan setuju dan menginginkan penggunaan perangkat pembelajaran tingkat lanjut. Salah satu solusi yang dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran pada konten PPKn adalah dengan pemanfaatan komik.

Komik adalah media seni berurutan yang memanfaatkan visual untuk menggambarkan karakter dan menceritakan sebuah cerita, yang bertujuan untuk menghibur dan mendidik pemirsanya. Media pembelajaran komik adalah salah satu bentuk media yang menggunakan format komik untuk menyampaikan informasi dan konsep-konsep pembelajaran kepada siswa (Salsabila & Permatasari, 2023). 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 (Salsabila & Permatasari, 2023). 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 (Megantari et al., 2021). Kreativitas dan imajinasi komik memungkinkan siswa untuk menggunakan imajinasi mereka dalam memahami cerita dan melengkapi informasi yang diberikan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran PPKN di sekolah dasar, media pembelajaran komik dapat digunakan untuk menjelaskan nilai-nilai Pancasila, menggambarkan situasi-situasi kehidupan berbangsa dan bernegara, serta mengajarkan tentang

pentingnya cinta tanah air dan kewarganegaraan yang baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media komik bergambar pada mata pelajaran PPKn kelas III SDN Petungroto”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya media pembelajaran PPKn yang mendukung proses pembelajaran di kelas.
2. Pendidik masih belum optimal dalam menggunakan media di kelas.
3. Kurang dilaksanakan model pembelajaran yang variatif oleh pendidik.
4. Nilai rata-rata terendah ada pada pembelajaran muatan PPKn.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan media komik bergambar pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak kelas III SDN Petungroto?
2. Bagaimana kepraktisan siswa dan guru terhadap media komik bergambar pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak kelas III SDN Petungroto?
3. Bagaimana efektivitas media komik bergambar pada mata pelajaran

PPKn materi kewajiban dan hak kelas III SDN Petungroto?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media komik bergambar pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak kelas III SDN Petungroto.
2. Untuk mengetahui kepraktisan siswa dan guru terhadap media komik bergambar pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak kelas III SDN Petungroto.
3. Untuk mengetahui efektivitas media komik bergambar pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak kelas III SDN Petungroto

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Apriyani, D. D., Sirait, E. D., & Ramdhan, V. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK DENGAN APLIKASI FLIPBOOK BERBASIS MOBILE LEARNING. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 7(1). <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6353>
- Araya, B., Pena, P., & Leiner, M. (2021). Developing a health education comic book: the advantages of learning the behaviours of a target audience. *Journal of Visual Communication in Medicine*, 44(3). <https://doi.org/10.1080/17453054.2021.1924639>
- Arief, M. . (2021). Keterampilan Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) MI/SD dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Darussalam*, 22(2).
- Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2).
- Farhan Saefudin Wahid, O., Mutaqin, A., & Muhadi Setiabudi, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *MEDIA BINA ILMIAH*, 16(5).
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1). <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. In *Media*

pembelajaran.

- Hastira, E. A., & Latuconsina, N. K. (2023). Inovasi Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Flipbook. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* , 6(1).
- Ikhwani, 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>
- Lesmana, D. (2018). KANDUNGAN NILAI DALAM TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL (CORE ETHICAL VALUES). *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 17(1).
<https://doi.org/10.15408/kordinat.v17i1.8103>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1).
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Mitra, M., & Keziah, S. (2019). Advantages of Using Comics Pedagogy in English Language Teaching - A Practical Approach. *Pramana ResearchJournal*, 9(6).
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1).
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1).
- 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>
- 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>
- 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).
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1).
<https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>
- 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>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM MENGGUNAKAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2).
<https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).

- Sugiyono. (2021a). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). In *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sugiyono. (2021b). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, dan Penelitian Pendidikan). *Alfabeta*.
- 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>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*.
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>