

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR GUGUS 3
PADANG TIMUR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

MIFTHAHUL JANNAH

NIM. 19129039

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

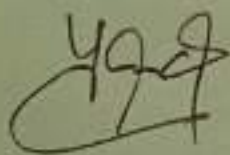
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR GUGUS 3
PADANG TIMUR**

Nama : Mifthahul Jannah
NIM : 19129039
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, Mei 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001



Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 19630604 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur

Nama : Mifhahul Jannah
NIM : 19129039
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 05 Mei 2023

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd.

1. 

2. Anggota : Drs. Zuardi, M.Si

2. 

3. Anggota : Drs. Muhammadi, M.Si, PhD

3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mifhahul Jannah

NIM : 19129039

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima saksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Mei 2023

Saya yang menyatakan



Mifhahul Jannah

NIM. 19129039

ABSTRAK

Mifthahul Jannah. 2023. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media yang menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi serta sering merasa bosan dan kurangnya motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kesukaan peserta didik, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik digital berbasis PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan karakter peserta didik Sekolah Dasar Kelas IV yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development, Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Tahap pertama, menghasilkan analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi. Tahap kedua adalah diproduksi sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Tahap ketiga, desain produk distandarisasi melalui uji validitas oleh para ahli dan praktisi. Sesuai dengan penilaian dan saran dari para ahli dan praktisi, revisi dibuat untuk produk. Tahap keempat kegiatan menggunakan produk. Tahap keempat adalah evaluasi, penilaian apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan yang ditentukan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV Gugus 3 Padang Timur.

Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas materi 78,75% dengan kategori sangat valid, validitas media 94,695% dengan kategori sangat valid, validitas bahasa 75% dengan kategori valid. Hasil angket respon guru 94,79% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon peserta didik 98% dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan presentase hasil 85,18% meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa komik digital pada pembelajaran kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya, nikmat, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur”**. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia ke jalan yang benar dan menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd selaku kepala departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan dan terwujudnya Skripsi ini.
4. Ibu Dra.Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat,

saran, masukkan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, PhD selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Atri Waldi, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T selaku validator ahli materi, validator ahli kebahasaan dan validator ahli media yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan produk komik digital ini.
8. Bapak dan Ibu dosen program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
9. Bapak Ibu guru SDN 32 Andalas, SDN 13 Simpang Haru, SDN 34 Simpang Haru, SDN 03 Simpang Haru yang telah memberi izin untuk dapat melakukan penelitian di kelas IV dan peserta didik yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
10. Keluarga tercinta, Bapak dan Ibu serta adik-adik yang telah memberikan do'a, yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak hingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada sahabat dan teman-teman terdekat (dila, tia, dini, aisyah, nadia, kak aya, ferdi), teman-teman komunitas Discite Institute, teman-teman BEM FIP

UNP 0.1, teman-teman studi independen Sekodlah Forest Interaktive, teman-teman kampus mengajar angkatan 2 yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mengingatkan peneliti untuk selalu menyelesaikan skripsi.

12. Kepada teman-teman seperjuangan dan pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Padang, 05 Mei 2023

Mifthahul Jannah

NIM. 19129039

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	10
E. Manfaat Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan teori	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Media Pembelajaran Komik Digital	24
3. Hakikat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar	27
4. Model Problem Based Learning (PBL).....	32
5. Pembentukan Karakter Peserta Didik.....	36
B. Penelitian Yang Relevan	47
C. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik Digital	49
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	50
B. Prosedur Pengembangan	52

1. Studi Pendahuluan	52
2. Pengembangan Model	52
C. Uji Coba Produk.....	56
1. Subjek Penelitian	56
2. Jenis Data	56
3. Instrumen Pengumpulan Data	57
4. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Ujicoba	63
1. Tahap Analisis.....	63
2. Tahap Desain.....	66
3. Tahap Developmen	72
4. Tahap Implementasi	73
B. Analisis Data	74
1. Analisis Uji Validitas Media Komik Digital	74
2. Analisis Uji Praktikalitas Media Komik Digital	77
3. Analisis Uji Efektivitas Media Komik Digital	80
C. Revisi Produk	96
1. Hasil Revisi Validitas Ahli Materi	96
2. Hasil Revisi Validitas Ahli Kebahasaan	97
3. Hasil Revisi Validitas Ahli Media	99
D. Pembahasan	100
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	110
1. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	110
B. Saran	111
1. Saran Pemanfaatan	111
2. Saran Diseminasi	111
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	112
DAFTAR RUJUKAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Skala Penilaian Angket Validasi	58
Tabel 2	Kategori Kevalidan Media Pembelajaran.....	59
Tabel 3	Skala Penilaian Angket Guru	59
Tabel 4	Skala Penilaian Angket Peserta Didik	60
Tabel 5	Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	60
Tabel 6	Skala Penilaian Pengamatan Sikap Peserta Didik	62
Tabel 7	Perhitungan Hasil Pretest dan Posttest	80
Tabel 8	Indeks Pemilihan Siswa Yang Disukai Memiliki Sikap Menghargai di Kelas IV Gugus 3 Padang Timur	85
Tabel 9	Perhitungan Hasil Pengamatan Sikap Menghargai Peserta Didik	90
Tabel 10	Saran dan Revisi Ahli Materi	96
Tabel 11	Saran dan Revisi Ahli Kebahasaan.....	98
Tabel 12	Saran dan Revisi Ahli Media.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Proses Awal Pembuatan Karakter Komik	67
Gambar 2	Proses Pembuatan Balon Percakapan dan Keterangan	67
Gambar 3	Tampilan Cover Komik	68
Gambar 4	Tampilan Petunjuk Membaca Komik	68
Gambar 5	Tampilan Pengenalan Karakter Komik	68
Gambar 6	Tampilan Awal Isi Cerita Komik	69
Gambar 7	Tampilan Akhir Isi Cerita Komik	69
Gambar 8	Tampilan Capaian Pembelajaran	70
Gambar 9	Tampilan Alur Tujuan Pembelajaran	70
Gambar 10	Tampilan Tujuan Pembelajaran	70
Gambar 11	Tampilan Perancangan Kuis Jika Jawaban Benar	71
Gambar 12	Tampilan Perancangan Kuis Jika Jawaban Salah	71
Gambar 13	Tampilan Perancangan Profil	71
Gambar 14	Tampilan Perancangan Menu	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara Observasi Awal	118
Lampiran 2	Hasil Wawancara Observasi Awal	119
Lampiran 3	Kisi-kisi Lembar Validasi	129
Lampiran 4	Lembar Validasi Media Pembelajaran (ahli materi)	130
Lampiran 5	Lembar Validasi Media Pembelajaran (ahli media)	137
Lampiran 6	Lembar Validasi Media Pembelajaran (ahli bahasa)	146
Lampiran 7	Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Siswa	151
Lampiran 8	Lembar Angket Respon Siswa	152
Lampiran 9	Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Guru	154
Lampiran 10	Lembar Angket Respon Guru	155
Lampiran 11	Lembar Perhitungan Validitas	164
Lampiran 12	Lembar Perhitungan Praktikalitas	168
Lampiran 13	Hasil Wawancara	172
Lampiran 14	Lembar Pengamatan Sikap Menghargai Peserta Didik	177
Lampiran 15	Hasil Pengamatan Peningkatan Karakter Menghargai Peserta Didik	178
Lampiran 16	Lembar Soal	186
Lampiran 17	Modul Ajar	194
Lampiran 18	LKPD	241
Lampiran 19	Media Pembelajaran	247
Lampiran 20	Dokumentasi Penelitian	283
Lampiran 21	Surat Tugas Observasi Awal	286
Lampiran 22	Surat Balasan Observasi Awal	291

Lampiran 23	Surat Izin Penelitian	296
Lampiran 24	Surat Balasan Penelitian	300

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hadirnya revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk bisa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar memiliki kemampuan (skill). *Technology has been a bridge between engaged students and positive classroom environments. Appropriate technology can be hugely helpful in providing students with tools to become productive learners and assist in creating a learning environment that allow active student engagement* (Tarbutton, 2018). “Teknologi telah menjadi jembatan antara peserta didik dan lingkungan kelas yang baik. Teknologi yang tepat dapat membantu dalam menyediakan alat bagi peserta didik untuk menjadi pembelajar yang produktif dan membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik.” Perkembangannya teknologi yang pesat terlihat pada pemanfaatan gadget dalam aktifitas yang dilakukan setiap hari termasuk pemanfaatan gadget dalam pendamping sebagai pengasuh dan pembelajaran bagi anak. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Pada usia Sekolah Dasar, mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikirkan, lebih cerdas dari yang terlihat

dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya (Chusna.2017). Hal ini menjadikan guru harus ekstra dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran saat ini menggunakan Kurikulum merdeka dimana Kurikulum Merdeka dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek dalam rangka untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama kita hadapi, dan menjadi semakin diperparah karena pandemi. Krisis ini ditandai oleh rendahnya hasil belajar dan penanaman karakter peserta didik , bahkan dalam hal yang mendasar seperti literasi membaca. Berdasarkan hasil AN tahun 2021, kata Mendikburistek, terdapat 43 persen peserta didik yang mampu memenuhi standar minimum untuk literasi. Untuk itu, kita harus semakin mendorong inisiatif-inisiatif yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi, salah satunya dengan menerapkan Kurikulum Merdeka. Maka dari itulah, keterampilan dan kreativitas dari seorang guru sangat diperlukan dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan peserta didik akan mudah menerima konsep materi pelajaran.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi dapat mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. *Educational media is commonly defined as tool, method, and technique used in order to further make the communication and interaction between teacher and students in the*

process of education and teaching more effective. Thus educational media is an integral part of the educational process, and is one aspect that must be mastered by every teacher in carrying out his professional functions (Ramdhani & Muhammadiyah, 2015). “Media pembelajaran secara umum diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan secara berurutan untuk lebih membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pengajaran lebih efektif. Dengan demikian media pembelajaran merupakan satu kesatuan bagian dari proses pembelajaran dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam menjalankan fungsi profesionalnya”.

Menurut Asyar (Kustianingsari & Dewi, 2021) Prosedur pemilihan media pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan (need assesment). Analisis kebutuhan ini didasarkan pada faktor-faktor yang menjadi dasar pemilihan media, diantaranya meliputi telaah terhadap karakteristik peserta didik, kompetensi yang diharapkan, dan karakteristik materi ajar. Selain itu hal lain yang perlu dipertimbangkan yaitu diantaranya ketersediaan media, keterbatasan sumber daya, fasilitas sekolah, biaya dan waktu. Oleh karena itu agar dapat menyelesaikan masalah pembelajaran, maka perlu adanya media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik karena peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lain. Khususnya dalam pembelajaran pancasila dan kewarganegaraan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran yang dapat mengefisienkan

waktu pembelajaran yang terbatas. Penggunaan media dalam penyampaian materi pada saat ini termasuk bentuk penyelesaian masalah pembelajaran dalam bidang teknologi pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. According to (A. Putri & Reinita, 2022; Saralee, 2022) *Teachers must be able to prepare themselves to learn well in improving the quality of teaching in schools. With the development of science and technology (IPTEK), the times are also growing. The development of science and technology itself has a very large influence on various fields of life, including in the field of education. One of the influences of science and technology in the world of education is efforts to renew and utilize technology results in the teaching and learning process, as well as in facilitating and streamlining the teaching and learning process through the application of learning media. The media can expedite the stimulus response between students and teachers as a result the concepts and messages learned can be conveyed appropriately.* Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa Guru harus mampu mempersiapkan diri dengan belajar untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Salah satu pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan adalah upaya memperbaharui dan memanfaatkan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, serta dalam mempermudah

dan mengefektifkan proses belajar mengajar melalui penerapan media pembelajaran sehingga konsep dan pesan yang dipelajari dapat tersampaikan dengan tepat.

Salah satu media yang memanfaatkan teknologi adalah media komik digital. Media komik digital ini memiliki beberapa keunggulan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh (A. D. Saputri et al., 2021) *The advantages of digital comics are that they are durable, inexpensive, interactive, and easily accessible. Comics can increase students' literacy skills and change in the 21st century.* “Kelebihan komik digital adalah tahan lama, murah, interaktif, dan mudah diakses. Komik dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dan perubahan di abad 21.”

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan di kelas IV SDN 32 Andalas peneliti menemukan bahwa guru sebagai fasilitator sudah menggunakan media dalam mengajar khususnya pada mata pelajaran PKN. Namun media tersebut masih sangat sederhana, diantaranya berupa tempelan gambar-gambar yang terdapat dalam buku peserta didik yang diprint dan ditempel di depan kelas. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk membaca teks berupa bacaan cerita terkait dari gambar yang disajikan oleh guru, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dimana peserta didik tidak mendapat pembelajaran tentang bagaimana cara pemecahan masalah dan belajar berpikir kreatif, serta kegiatan pembinaan karakter peserta didik belum dilaksanakan secara maksimal oleh guru

sehingga peserta didik tidak mampu mengimplementasikan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari.

Dan hasil wawancara bersama wali kelas IV SDN 32 Andalas, wawancara dengan wali kelas IV SDN 13 Simpang Haru, wali kelas IV SDN 34 Simpang Haru, wali kelas IV SDN 03 Simpang Haru, wali kelas IV SDN 16 Simpang Haru diperoleh informasi bahwa motivasi peserta didik dalam belajar masih kurang, peserta didik sulit untuk fokus dan tidak konsentrasi dalam belajar, anak-anak sering bosan belajar dan tidak tertarik untuk belajar jika banyak teks bacaan, hal ini terlihat sekali dari rendahnya minat baca peserta didik. Guru menambahkan ketika dalam kegiatan pembelajaran PKN menggunakan media berupa gambar, peserta didik sedikit lebih tertarik karena terdapat gambar yang berwarna. Namun, tidak pada setiap materi media gambar tersebut digunakan, hal ini disebabkan karena terbatasnya waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Maka dalam wawancara tersebut peneliti mengetahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran peserta didik cenderung lebih menyukai teks yang disertai gambar yang menarik, menyenangkan, mudah untuk dipahami, dan dapat membentuk karakter peserta didik dalam belajar.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik serta terciptanya proses pembelajaran menarik yang mengikuti karakteristik peserta didik, peneliti membuat suatu alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, efektif dan dapat membantu peserta didik maupun guru selama proses pembelajaran. Media

pembelajaran yang digunakan yaitu media komik digital berbasis model Problem Based learning (PBL).

Comics have strengthened poor readers' desire to read well, for they see reading as an immediate means to obtain the full pleasure that can come from comics (Sagri et al., 2018).” Komik membuat keinginan pembaca untuk membaca dengan baik, karena mereka melihat membaca sebagai sarana langsung untuk mendapatkan kesenangan yang bisa datang dari komik.” Menurut Azizi (2017) Komik berisi cerita dengan gambar dapat dijadikan sebagai hiburan, dan dapat diambil manfaatnya untuk membentuk karakter siswa. Menurut Khairi (2016) melalui media komik dapat disajikan materi pelajaran sekaligus bisa juga ditanamkan nilai-nilai karakter dengan pesan-pesan bergambar yang mudah dipahami oleh siswa SD.

Selain penggunaan media pembelajaran komik digital, penggunaan model dalam pelaksanaan pembelajaran juga berperan penting. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Trianto dalam (Reinita, Suarman, et al., 2020) *Learning model is a conceptual framework that describes a systematic procedure in organizing learning experiences to achieve learning objectives.*” Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan suatu prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran” Model pembelajaran yang melibatkan banyak peran peserta didik, akan mengaktifkan peserta didik.

Model pembelajaran tersebut sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan perhatian serta pembentuk karakter peserta didik dalam mata pelajaran PKN (Hidayat, 2019).

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif adalah model pembelajaran Problem Based Learning. Model problem based learning (PBL) menurut Fatorrohman dalam (Gusriyenti & Reinita, 2020) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Pemanfaatan komik dalam pembelajaran sesuai dengan taraf berfikir peserta didik, khususnya pada peserta didik sekolah dasar. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah ketika peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru untuk membentuk karakter peserta didik melalui media pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khairi (2016) dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan media sangat valid dan praktis.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti memilih judul penelitian “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur yang valid?
2. Bagaimanakah Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur yang praktis?
3. Bagaimanakah Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur yang efektif?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur yang valid.

2. Untuk mengetahui Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur yang praktis.
3. Untuk mengetahui Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Meningkatkan Karakter Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Gugus 3 Padang Timur yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan berupa komik. Perbedaan media komik yang akan dikembangkan adalah media komik oleh Khairi (2016) yang dirujuk masih bersifat komik cetak dalam bentuk buku sedangkan komik yang akan peneliti kembangkan dalam bentuk komik digital. Komik yang akan peneliti buat terkait pembelajaran kurikulum merdeka di kelas IV SD karena belum ada penemuan pengembangan komik pada pembelajaran kurikulum merdeka yang peneliti temukan.

Spesifikasi komik digital antara lain: Media komik digital dikemas dalam bentuk file powerpoint, kemudian dimasukkan pada googledrive dan di salin linknya sehingga ketika link dibagikan media tersebut bisa dibuka dan digunakan secara digital, media komik digital menyajikan materi berbentuk cerita bergambar yang bersuara, terdapat balon-balon teks dan gambar kartun yang menarik dan berwarna, komik tersebut menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik,

komik tersebut kemudian dilengkapi dengan adanya menu-menu yang telah dirancang dalam komik tersebut.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti: untuk menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman serta dapat dijadikan bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru: sebagai referensi atau acuan untuk mengembangkan media yang baru dan sebagai alat bantu pembelajaran pembentukan karakter siswa.
3. Bagi peserta didik: sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta membantu siswa dalam pembentukan karakter yang baik.
4. Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
5. Bagi Mahasiswa PGSD FIP UNP: sebagai acuan mahasiswa lain untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Digital.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang akan dilakukan ini yaitu media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa komik digital dan dapat diuji validitas, praktilitas dan efektivitasnya. Pada uji validitas, dilakukan

untuk mengetahui valid atau tidak validnya media yang akan dikembangkan. Pada uji praktikalitas, dilakukan untuk mengetahui praktis atau tidak praktisnya media yang akan dikembangkan sedangkan pada uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidak efektifnya media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu, biaya dan tenaga. Sehingga hanya dikembangkan pada elemen Pancasila di kelas IV SD.

G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dilakukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan

Menurut Sutarti (2017) Penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu penyampaian maksud pembelajaran sesuai dengan fokus awal pembelajaran, serta mampu mengkomunikasikan pesan atau informasi yang akan disampaikan (M. E. Putri & Reinita, 2020).

3. Komik Digital

Menurut Lubis dalam (Dewi, 2019) Komik digital adalah suatu gambar atau lambang yang dijabarkan dalam urutan yang disengaja, yang

dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer dan diterbitkan secara digital.

4. Validitas

Menurut Azwar dalam (Zulkifli. 2009) Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya

5. Praktikalitas

Menurut Cepi dalam (Alfianika. 2018) Praktikalitas adalah aspek yang dapat menentukan suatu instrumen mudah digunakan praktis dan tidak rumit.

6. Efektivitas

Menurut Vebrianto dalam (Alfianika. 2018) Efektivitas adalah pengukuran terhadap prestasi atau hasil belajar yang telah dicapai peserta didik.

7. Model Problem Based Learning (PBL)

Menurut Cahyani & Setyawati (2016) model PBL adalah model yang menggunakan permasalahan dari dunia nyata sebagai suatu objek bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif dan kritis.

8. Model ADDIE

Menurut Pribadi (2020) Model ADDIE adalah model pengembangan yang memiliki 5 tahapan, yakni Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation or Delivery) dan Evaluasi (Evaluation).