

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER
PADA MATA PELAJARAN KEWARGANEGARAAN (PKn)
KELAS V DI SD**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh:
ELIZA SRI ANDROMEDA
NIM. 1304763**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS NILAI-NILAI KARAKTER
PADA MATA PELAJARAN KEWARGANEGARAAN (PKn)
KELAS V DI SD**

Nama : Eliza Sri Andromeda
NIM/BP : 1304763/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Februari 2018

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. Fetri Yeni J., M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Pembimbing II



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan/Prodi**



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
program studi Teknologi Pendidikan jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan (PKn) Kelas V di SD
Nama : Eliza Sri Andromeda
NIM/BP : 1304763/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Februari 2018

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Fetri Yeni J., M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	2. 
3. Anggota	: Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	3. 
4. Anggota	: Novrianti, M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	4. 
5. Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T NIP. 19840523 200812 1 003	5. 

ABSTRAK

Eliza Sri Andromeda (2018) : Pengembangan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan (PKn) Kelas V SD

Pengembangan media komik berbasis nilai-nilai karakter pada pelajaran kewarganegaraan (PKn) ini di latar belakang oleh beberapa permasalahan yang terdapat di sekolah salah satunya di SD Negeri 041/XI Kampung Tengah yaitu siswa beranggapan mata pelajaran PKn membosankan, minat membaca siswa rendah karena buku yang digunakan terlalu padat dengan tulisan. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi hanya berupa buku teks dan papan tulis, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media komik pembelajaran PKn yang valid dan praktis sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 3 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi yakni 2 orang dosen UNP dan 1 orang guru Kewarganegaraan (PKn) SD Negeri 041/XI Kampung Tengah. Sampel penelitian adalah 20 orang siswa kelas V SD Negeri 041/XI Kampung Tengah.

Berdasarkan hasil uji validasi produk untuk aspek media berada pada kategori “valid” dengan persentase yang diperoleh sebesar 88,33% dan untuk aspek materi berada pada kategori “valid” dengan persentase yang diperoleh sebesar 94,75%. Untuk hasil kepraktikalitas produk berada dikategori “praktis” dengan persentase yang diperoleh sebesar 89,33%. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media komik ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Kewarganegaraan (PKn) kelas V SD.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Komik, Nilai-nilai Karakter, PKn

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan (PKn) Kelas V Di SD”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J., M.Pd selaku dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku pembimbing II telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Novrianti M.Pd selaku ahli media yang telah membantu memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang penulis buat.
4. Ibu Zuliarni, M.Pd, Ibu Novrianti, M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T selaku dosen penguji ujian skripsi.

5. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Dosen dan karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
7. Kedua orangtua dan abang, kakak saya yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
8. Rekan-rekan teristimewa seperjuangan BP 2013 terutama TP 2013.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	9
G. Manfaat Penelitian	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media	11
2. Fungsi dan Manfaat Media	11
3. Kriteria Pemilihan Media	12
4. Jenis Media	13
B. Media Komik	
1. Pengertian Komik	14
2. Peranan Media Komik	15
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik	16
4. Komik Sebagai Media Pembelajaran	18

C. Pendidikan Kewarganegaraan	
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	17
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	19
D. Pendidikan Karakter	
1. Pengertian Pendidikan Karakter	21
2. Tujuan Pendidikan Karakter	23
3. Perkembangan Karakter Siswa Kelas V SD	23
4. Nilai-Nilai Karakter untuk Peserta Didik	26
E. Penelitian Yang Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Instrument Pengumpu Data	37
D. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	42
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	51
C. Revisi Produk	54
D. Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan Skor Skala Likert	38
2. Hasil Penilaian Validasi Media	51
3. Hasil Penilaian Validai Materi	52
4. Hasil Data Uji Praktikalitas Pada Siswa	54
5. Revisi Produk Media Komik	55
6. Hasil Akhir Validasi dan Praktikalitas	59
7. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Materi	68
8. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media	70
9. Kisi-kisi Respon Siswa	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pengembangan Model Borg & Gall	34
2. Tampilan Aplikasi <i>Photoshop</i>	45
3. Import Gambar.....	45
4. Seleksi Gambar	46
5. Panel Tool	46
6. Mewarnai Sketsa dengan Panel Tool.....	47
7. Detail Warna pada Sketsa Komik.....	47
8. Pewarnaan semua objek pada Sketsa Komik	48
9. Hasil setelah diwarnai.....	48
10. Pembuatan Narasi dan Dialog.	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Materi	68
2. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media	70
3. Kisi-kisi Respon Siswa	71
4. Penilaian Validator Media	72
5. Penilaian Validator Materi	78
6. Penilaian Uji Praktikalitas	82
7. Data Mentah Subjek Uji Coba Praktikalitas	90
8. Surat-surat.....	91
9. Dokumentasi Penelitian	94

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan salah satu faktor untuk membuat bangsa ini menjadi lebih maju. Dunia pendidikan juga memiliki banyak fungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta mengembangkan bakat perseorangan demi kepuasan pribadi dan kepentingan masyarakat, karena dengan pendidikan dapat membentuk watak dan karakter warga sehingga mampu menjadi generasi.

Majunya sebuah Negara itu bisa dilihat dari pendidikan sebuah Negara tersebut. Perkembangan dan kemajuan sebuah Negara tidak hanya dilihat dari kekayaan alam, tingkat pertumbuhan penduduk, sosial maupun ekonomi. Pendidikan disuatu Negara juga termasuk kedalam perkembangan dan kemajuan Negara.

Sesuai dengan UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pasal 1 ayat 1 :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Berdasarkan penjelasan di atas pendidikan merupakan wadah tempat peserta didik mampu untuk melakukan proses belajar. Di dalam dunia pendidikan peserta didik mampu untuk mengembangkan potensi dirinya melalui proses

pembelajaran, dan dari hasil pembelajaran yang diharapkan adalah terwujudnya manusia yang berkualitas.

Jhon Dewey seorang ahli filsafat pendidikan Amerika pragmatisme dan dinamis, pendidikan diartikan sebagai “proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Menurut Sharon E. Smaldino dan James D. Russel dalam bukunya “*Instructional Tecnology and Media for Learning*” belajar adalah mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan, dan perilaku yang merupakan intraksi individu dengan informasi dan lingkungan.

Belajar merupakan hal yang paling penting, di mana yang perlu diperhatikan dalam belajar adalah proses, bukan hasil yang diperolehnya. Karena belajar diperoleh dengan usaha sendiri, orang lain hanya dikatakan sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar mengajar, dimana agar pembelajaran tersebut mendapatkan tujuan yang diinginkan serta mendapatkan hasil yang baik dan hendak dicapainya.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia lisan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stakeholders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Pendidikan karakter penting untuk diimplementasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Secara umum, pendidikan sesungguhnya dibutuhkan semenjak anak usia dini. Karakter seseorang apabila telah terbentuk sejak usia dini, maka ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh yang datang. Adanya pendidikan karakter semenjak usia dini, diharapkan mampu mengatasi persoalan mendasar dalam dunia pendidikan yang akhir-akhir ini sering menjadi keprihatian bersama. Pendidikan karakter di Indonesia dirasakan amat perlu pengembangannya.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan proses dan upaya pengembangan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga Negara Indonesia agar berperilaku sesuai dengan nilai yang dianut oleh bangsa Indonesia. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sering kali dianggap siswa mata pelajaran yang menjenuhkan karena biasanya mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan

(PKn) sering menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu ada sebagian siswa yang tidak antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan juga ada sebagian siswa yang sulit dalam mengamati materi pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar kewarganegaraan (PKn) kelas V SD pada tanggal 20 Maret 2017 bahwa tidak semua siswa menyukai pelajaran PKn, karena siswa beranggapan mata pelajaran PKn membosankan, sebab setiap guru menjelaskan materi sering menggunakan metode ceramah, dan dari buku yang digunakan saat ini kurang menarik, selain itu siswa kurang minat untuk membaca dan mendengar dikarenakan buku yang digunakan terlalu padat dengan tulisan yang kurang komunikatif, selain itu guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar. Jika ada menggunakan media, media yang digunakan tidak menarik menurut siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam belajar, tingkat kemalasan siswa cenderung tinggi ketika belajar PKn. Selain itu guru kesulitan menentukan media yang tepat karena kurangnya pilihan media untuk mata pelajaran PKn. Media yang biasa digunakan guru sebatas gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun penggunaan gambar-gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa secara maksimal. Penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang relatif monoton.

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca materi pelajaran. Penerapan media

pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran PKn akan lebih menarik apabila guru mampu menggunakan media pembelajaran yang menggunakan berbagai gambar yang akan membuat peserta didik mampu tertarik dan berminat dalam belajar. Hal tersebut merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran PKn, sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Apalagi pada pembelajaran PKn, materi pada pembelajaran PKn dikemas dalam bentuk komik, dan di dalamnya terdapat nilai-nilai karakter, dengan demikian siswa akan mudah mempelajari PKn mengenai tata urutan perundang-undangan di Indonesia.

Media komik dipilih dengan alasan mempertimbangkan berbagai alasan yaitu, 1) anak-anak pada umumnya suka membaca komik, 2) media komik

mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa, 4) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja.

Media pembelajaran komik dalam pelajaran PKn menerapkan nilai-nilai karakter di dalamnya. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran PKn, tentu harus melambangkan nilai-nilai karakter agar siswa mampu memiliki karakter yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah media komik pada mata pelajaran kewarganegaraan (PKn) dan melakukan kajian cermat, teliti dan terencana melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan (PKn) Kelas V SD”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media komik pada mata pelajaran PKn yang valid sesuai dengan kelayakan media ?
2. Bagaimana pratikalitas penggunaan media komik dalam pembelajaran PKn untuk membina karakter kewarganegaraan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah media komik dalam mata pelajaran PKn yang sesuai dengan kelayakan kriteria media.

2. Menghasilkan media komik yang praktis pada pelajaran PKn bagi siswa kelas V SD

D. Speksifikan Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah diharapkan dalam penelitian ini adalah media komik yang berisi nilai-nilai karakter pada materi pelajaran PKn untuk kelas V SD yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri. Media komik pelajaran Kewarganegaraan ini akan mendeskripsikan secara umum aspek-aspek yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Pada aspek isi, media komik disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas V SD
2. Pada aspek pembelajaran, media komik ini terdapat teks berupa cerita ataupun dialog antar tokoh dan gambar yang berfungsi untuk menggambarkan karakter tokoh dalam komik.
3. Media komik yang dikembangkan di desain dengan semenarik mungkin dan dipadukan dengan materi pembelajaran Kewarganegaraan (PKn).
4. Media komik ini berisi materi tentang tata urutan perundang-undangan di Indonesia untuk SD kelas V semester I yang terdiri dari KD memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, seperti pajak, antikorupsi, lalu lintas dan larangan merokok.
5. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan median ini adalah *comic life* dan *Adobe Photoshop*.

6. Media komik digunakan dalam pembelajaran yang berfungsi untuk menunjang pembelajaran, media komik dibuat semenarik mungkin sehingga media tersebut dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran.
7. Media komik terdiri dari KD, halaman cover, halaman isi, dan halaman petunjuk penggunaan,

E. Pentingnya Pengembangan

Media merupakan seperangkat alat yang digunakan guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Gagne “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa dan dapat merangsangnya untuk belajar”.

Salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media komik. Media komik dapat dikembangkan dalam pembelajaran PKn. Pengembangan media komik dalam pembelajaran Kewarganegaraan ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pelajaran. Permasalahan dalam pembelajaran kewarganegaraan yang dianggap menonton dan tidak memberikan motivasi belajar. Adanya media komik pembelajaran ini diharapkan menarik dan memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar.

Pengembangan media komik berbasis nilai-nilai karakter pada pelajaran kewarganegaraan (PKn) ini dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri. Pengembangan media komik ini diproyeksi untuk dapat

mempermudah proses belajar mengajar, memperjelas materi pelajaran dengan visualisasi menarik dari media komik.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran, peranan dari media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan hanya dengan menggunakan media ceramah. Pengembangan dari media komik adalah salah satu langkah inovatif yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran karena media komik menyajikan suatu materi lebih menarik dan menyenangkan. Namun demikian media komik masih jarang digunakan dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini, sebaiknya dibuat secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan. Namun, karena keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan, maka penulis membatasi pengembangan media media komik pada mata pelajaran Kewarganegaraan (PKn) kelas V SD.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar kewarganegaraan (PKn).

3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi dan pertimbangan media pembelajaran khususnya media komik pembelajaran.
4. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengembangan media komik.