

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN PADA SISWA KELAS 5 DI SDN
PAKIS V SURABAYA**

SKRIPSI



**Oleh:
DWI NADILA ANGGRAINI
NPM. 21650002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN PADA SISWA KELAS 5 DI SDN
PAKIS V SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

DWI NADILA ANGGRAINI
NPM. 21650002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Dwi Nadila Anggraini, NPM. 21650002, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Persatuan dan Kesatuan Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 8 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama,



Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15742-ET

Pembimbing Kedua,



Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15747-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Dwi Nadila Anggraini
NPM : 21650002
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi
Persatuan dan Kesatuan Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada 14 Juli 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat.

PENGUJI

PENGUJI I

Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15742-ET

TANDA TANGAN

.....

PENGUJI II

Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15747-ET

.....

PENGUJI III

Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd.

NIK. 16754-ET

.....



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Drs. Kaswadi, M.Hum.

NIK. 91122-ET

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Nadila Anggraini
NPM : 21650002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Tandes Kidul 6/10

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya).
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung risiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 8 Juli 2025

Yang membuat pernyataan


Dwi Nadila Anggraini

NPM. 21650002

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa. Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Impron. Beliau memang tidak pernah merasakan bangku perkuliahan namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat dan motivasi, serta dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu mendapatkan gelar sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibu Listianah. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
3. Seluruh keluarga tercinta, M. Adi Saputra, Yuli Suciati, Aula Ziana Abida, Asyifa Fitriana Saputri, dan Falisha Putri Adeliensyah. Yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan, serta doa hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman tercinta, Riana, Caca, Yosepin, Diah, Nana, dan Nadya. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
5. Dosen pembimbing skripsi, Ibu Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd. Terima kasih telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk mengarahkan, memberikan bimbingan, dan pelajaran yang tiada ternilai harganya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

6. Terakhir tidak lupa, kepada diri saya sendiri. Terima kasih tetap memilih berusaha dan bertahan saat meragukan diri sendiri, namun tetap menjadi manusia yang tidak lelah mencoba. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan dengan baik dan semaksimal mungkin.

ABSTRAK

Anggraini, Dwi Nadila, 2025, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Persatuan dan Kesatuan Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd. dan Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Persatuan dan Kesatuan, Minat dan Motivasi Belajar Siswa.

Pengembangan media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan pada siswa kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya dilatarbelakangi oleh belum adanya pengembangan media digital yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Pakis V Surabaya. Sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa khususnya materi persatuan dan kesatuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan dapat diterapkan pada siswa kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap. Tahap-tahap tersebut meliputi: 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) tahap implementasi, 5) tahap evaluasi. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket dan test. Angket ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Test terdiri atas lembar penilaian *pretest* dan lembar penilaian *posttest*. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa kelas 5 SDN Pakis V Surabaya.

Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran komik digital materi persatuan dan kesatuan diperoleh persentase skor sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan hasil penilaian respon siswa diperoleh persentase skor sebesar 98,43% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil persentase skor yang diperoleh, media dinyatakan layak digunakan. Selanjutnya penilaian hasil belajar siswa (*pretest* dan *posttest*) diperoleh hasil r hitung 0,974 lebih besar dari r tabel 0,367 maka media dinyatakan efektif digunakan.

ABSTRACT

Anggraini, Dwi Nadila, 2025, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Persatuan dan Kesatuan Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd. dan Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Digital Comics, Unity and Cohesion, Student Interest and Learning Motivation.*

The development of digital comic learning media on the topic of unity and togetherness for fifth-grade students at SDN Pakis V Surabaya is driven by the lack of digital media development applied in the subject of Pancasila Education at SDN Pakis V Surabaya. Therefore, there is a need for innovation in the use of learning media to increase students' interest and motivation to learn, especially regarding the topic of unity and togetherness.

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of digital comic learning media on the material of unity and integrity that can be applied to fifth-grade students at SDN Pakis V Surabaya. This research is a development study using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages. The stages include: 1) analysis stage, 2) design stage, 3) development stage, 4) implementation stage, 5) evaluation stage. The instruments in this study use questionnaires and tests. The questionnaires are directed to media experts, content experts, and student responses. The tests consist of pretest assessment sheets and posttest assessment sheets. The trial subjects in this study amounted to 29 fifth-grade students at SDN Pakis V Surabaya.

The results of validation by media experts on the digital comic learning media for the material of unity and oneness obtained a score percentage of 98% with the criterion of 'Very Good.' The results of validation by material experts obtained a score percentage of 96% with the criterion of 'Very Good.' Meanwhile, the results of student response assessments obtained a score percentage of 98.43% with the criterion of 'Very Good.' Based on the percentage scores obtained, the media is declared suitable for use. Furthermore, the assessment of student learning outcomes (pretest and posttest) resulted in a calculated r of 0.974, which is greater than the table r of 0.367, thus the media is declared effective for use.

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, penulis mengucapkan terima kasih atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Persatuan dan Kesatuan Pada Siswa Kelas 5 di SDN Pakis V Surabaya”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dan kendala yang membutuhkan perhatian, usaha, serta pemikiran yang matang. Namun berkat doa, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, semua hambatan dapat teratasi, dan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Drs. Kaswadi, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Desi Eka Pratiwi, S.Pd.M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, serta selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu, dan memberikan arahan kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
3. Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu, dan memberikan arahan kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan, bantuan, serta memberikan berbagai ilmu selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang telah mengajarkan berbagai ilmu dan memberikan pengalaman selama perkuliahan.
6. Irawan Muhanik, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Pakis V Surabaya yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.

7. Syahrul Adhi Sugiarto, S.Pd., selaku Guru Wali Kelas 5 SDN Pakis V Surabaya yang telah membantu, memberikan arahan, serta memberikan izin kepada penulis untuk bisa melaksanakan penelitian di kelas.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstrutif sangat diharapkan untuk memperbaiki skripsi ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media komik digital.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
G. Manfaat Pengembangan	7
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Media Pembelajaran Digital.....	10
a. Definisi Media Pembelajaran.....	10
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
c. Keunggulan dan Tantangan Media Pembelajaran Digital.....	13
2. Komik Digital	14
a. Pengertian Komik Digital	14
b. Unsur-unsur dalam Komik Digital.....	15
c. Manfaat Komik Digital dalam Pembelajaran.....	17

d. Ciri-ciri Komik Digital.....	18
e. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital.....	18
3. Teknologi dan Aplikasi dalam Pembuatan Komik Digital.....	19
a. Alat dan Aplikasi Pembuatan Komik Digital.....	19
b. Proses Desain dan Produksi Komik Digital.....	21
4. Materi Persatuan dan Kesatuan.....	22
a. Nilai yang Terkandung dalam Persatuan dan Kesatuan.....	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pikir	25
D. Pertanyaan Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Desain Uji Coba Produk	32
1. Desain Uji Coba	32
2. Subjek Uji Coba	33
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
a. Teknik Pengumpulan Data	34
b. Instrumen Pengumpulan Data	34
4. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	46
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	46
B. Hasil Uji Coba Produk	53
1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Media	53
2. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
3. Penyajian Data Hasil Penilaian Respon Siswa.....	56
4. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa	58
C. Revisi Produk.....	60
1. Revisi Ahli Media	60
2. Revisi Ahli Materi.....	60
D. Kajian Produk Akhir	61
E. Keterbatasan Penelitian.....	63

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan tentang Produk	64
B. Saran Pemanfaatan Produk	65
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
Lampiran-lampiran.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan	27
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	35
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Angket Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Angket Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Siswa	37
Tabel 3.6 Daftar Pertanyaan Angket Respon Siswa.....	37
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest.....	38
Tabel 3.8 Daftar Soal Pretest dan Posttest	39
Tabel 3.9 Skala Penilaian Angket.....	40
Tabel 3.10 Kriteria Persentase Kevalidan	41
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Respon Siswa	56
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Siswa (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	58

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 3.1 Model <i>ADDIE</i>	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh Data Pada Microsoft Excel	42
Gambar 3.2 Tampilan SPSS <i>Statistics</i> 23.....	42
Gambar 3.3 Tampilan Kolom <i>Variable View</i>	43
Gambar 3.4 Tampilan Kolom <i>Data View</i>	43
Gambar 3.5 Tampilan Menu <i>Analyze</i>	44
Gambar 3.6 Tampilan Menu <i>Bivariate Correlations</i>	44
Gambar 3.7 Tampilan Menu <i>Bivariate Correlations Options</i>	45
Gambar 3.8 Tampilan Hasil <i>Correlations</i> r Hitung.....	45
Gambar 4.1 Tampilan Kanvas	47
Gambar 4.2 Tampilan Elemen Gambar	48
Gambar 4.3 Tampilan Desain Cover	48
Gambar 4.4 Tampilan Pengaturan Kanvas	49
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan Margin	49
Gambar 4.6 Tampilan Panel Komik	50
Gambar 4.7 Tampilan Background Komik	50
Gambar 4.8 Tampilan Karakter Tokoh dan Balon Kata	51
Gambar 4.9 Tampilan Komik yang Sudah Jadi.....	51
Gambar 4.10 Data r Hitung	60