

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN IPA MATERI DAUR HIDUP HEWAN
KELAS IV SD**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
KADEK NITA PURIASIH
NIM 1811031075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004


Pembimbing II,




Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912232015042002

Skripsi oleh Kadek Nita Puriasih ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 27 Mei 2022


Dewan Penguji,


Dr. Basinus Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
NIP 196606142003121002


(Ketua)


Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M. Pd.
NIP 199206042019032014

(Anggota)


Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M. Pd.
NIP 198408202012121004

(Anggota)


Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M. Pd.
NIP 198912232015042002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Mei 2022

Menyetujui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198504022009121009

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD” beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 19 Mei 2022

Yang membuat pernyataan



Kadek Nita Puriasih

NIM 1811030175

PRAKATA

Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa/Sang Hyang Widhi Wasa karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD” ini tepat waktu. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
2. Drs. Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
3. Dr. Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
4. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

5. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.
6. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd.M.Pd. yang telah bersedia membantu menjadi *Judges* dalam penelitian ini.
7. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. dan I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd. karena telah bersedia menilai media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan.
8. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Poh Bergong yang telah berkenan memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Ni Wayan Putu Aniti, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Poh Bergong yang telah bersedia menilai media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan.
10. Kedua orang tuaku tercinta Wayan Rediasa dan Nengah Antariani, kakakku Luh Cinta Krismiari, A.Md. dan adikku Komang Ayu Rasthi Julyani serta keluargaku yang tak henti-hentinya selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. I Kadek Jeni Widiada, S.Pd. yang selalu setia dan sabar membantu penulis menyelesaikan skripsi serta sahabat-sahabatku dari Grup Uno yang selalu ada untuk mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan, dan membantu dalam segala hal saat menyelesaikan skripsi.

12. Serta rekan-rekan mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas semua dukungannya serta peran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna dalam penyusunan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Singaraja, 27 Mei 2022



DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN SAMPUL	
LOGO	
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN DAN PANITIA UJIAN.....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.8 Pentingnya Pengembangan	11
1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan	12
1.10 Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Pembelajaran IPA SD	15
2.2 Media Pembelajaran	16
2.3 Komik Digital	19

2.3.1 Pengertian Komik	19
2.3.2 Pengertian Komik Digital	19
2.4 Model Pembelajaran PBL	20
2.4.1 Model Pembelajaran	20
2.4.2 <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	21
2.5 Media Komik Digital Berbasis PBL	22
2.6 Daur Hidup Hewan	24
2.6.1 Pengertian Daur Hidup Hewan	24
2.6.2 Proses Daur Hidup Hewan	25
2.7 Kajian Hasil yang Relevan	30
2.8 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Metode Penelitian Pengembangan	34
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	35
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	35
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	37
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	37
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	38
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	38
3.3 Uji Coba Produk	39
3.3.1 Desain Uji Coba	39
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba	40
3.3.3 Jenis Data	40
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	40
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.4.3 Uji Validitas Instrumen	44
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	46
3.5.1 Analisis Deskriptif Kualitatif	46
3.5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Hasil Rancang Bangun Media Komik Digital	50
4.1.2 Hasil Validitas Media Komik Digital	56
4.1.3 Hasil Analisis Respons Guru	60
4.1.4 Hasil Analisis Respons Siswa	64
4.1.5 Revisi Produk	67
4.2 Pembahasan	68
4.3 Implikasi Penelitian	74
BAB V PENUTUP	75
5.1 Rangkuman	75
5.2 Simpulan	77
5.3 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	88

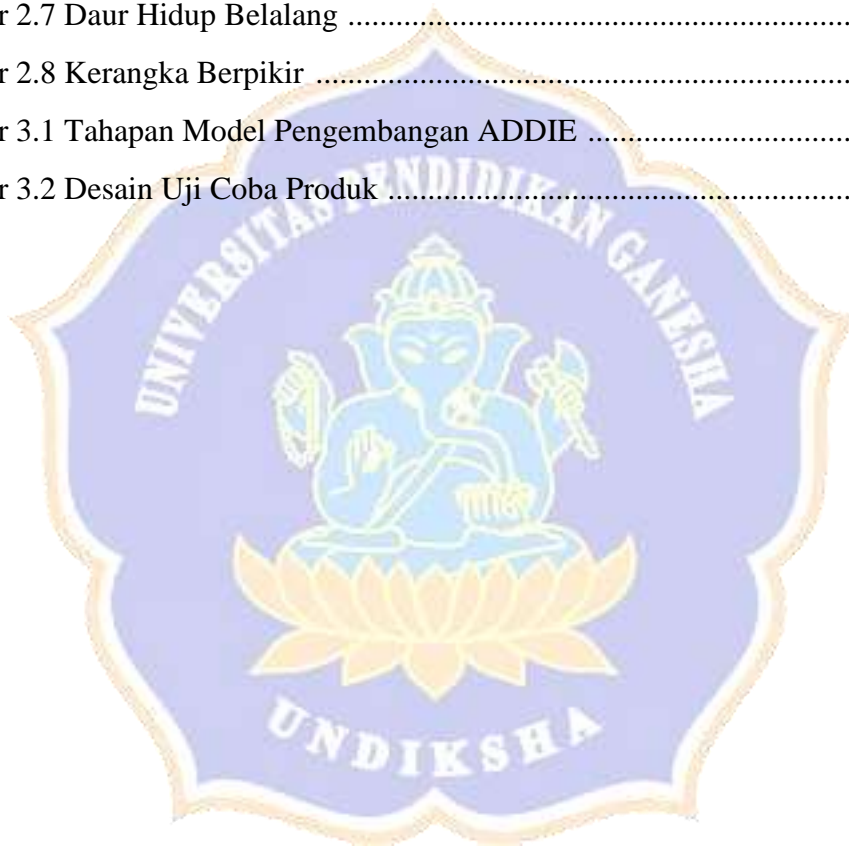


DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	24
Tabel 3.1 Penjabaran KD dan Indikator.....	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respons Guru	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa	43
Tabel 3.6 Tabulasi Silang.....	44
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validitas	46
Tabel 3.8 Penilaian Skala Lima	48
Tabel 4.1 Rancang Bangun Media	52
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Ahli Materi	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Ahli Media	57
Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Materi	58
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Validitas Ahli Media	59
Tabel 4.6 Uji Validitas Respons Guru	61
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Validitas Respons Guru.....	62
Tabel 4.8 Uji Validitas Respons Siswa	64
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Validitas Respons Siswa	66
Tabel 4.10 Masukan, Saran dan Komentar	67

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 2.1 Contoh Komik Digital	20
Gambar 2.2 Daur Hidup Hewan	25
Gambar 2.3 Daur Hidup Tanpa Metamorfosis	26
Gambar 2.4 Daur Hidup Kupu-kupu	27
Gambar 2.5 Daur Hidup Nyamuk	27
Gambar 2.6 Daur Hidup Kecoa	28
Gambar 2.7 Daur Hidup Belalang	29
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	34
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk	39



DAFTAR LAMPIRAN

	HALAMAN
Lampiran 01. Surat Keterangan Observasi	89
Lampiran 02. Surat Pengantar Uji <i>Judges</i>	90
Lampiran 03. Surat Keterangan Uji <i>Judges</i>	92
Lampiran 04. Surat Permohonan Uji Produk	94
Lampiran 05. Surat Keterangan Uji Produk	100
Lampiran 06. Hasil Wawancara	106
Lampiran 07. Kisi-kisi Instrumen Validitas	107
Lampiran 08. Instrumen Validasi Media Komik Digital	110
Lampiran 09. Lembar Hasil Uji <i>Judges</i> Instrumen	119
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Isi	137
Lampiran 11. <i>Link</i> Media Komik Digital Berbasis PBL	143
Lampiran 12. <i>Storyline</i> Media Komik Digital Berbasis PBL	144
Lampiran 13. Tampilan Media Komik Digital Berbasis PBL	157
Lampiran 14. Lembar Hasil Uji Validitas Produk	160
Lampiran 15. Pedoman Konversi Lima	184
Lampiran 16. Analisis Validitas Produk	185
Lampiran 17. Revisi Produk	190
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan	193