

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS  
PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA  
SMA KELAS X**

**SKRIPSI**



**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Matematika  
Oleh  
Ni Kadek Shinta Devi Arsitawati  
NIM. 1613011042**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN MATEMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2020**

# SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing 1,



Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si

NIP 196212151988031002

Pembimbing 2,



Made Juniantari, S.Pd, M.Pd

NIP 198706062015042001

---

**LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI**

Skripsi oleh Ni Kadek Shinta Devi Arsitawati  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 12 Agustus 2020

Dewan Penguji,



Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si  
NIP 196212151988031002

(Ketua)



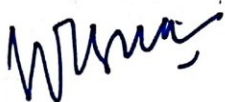
Made Juniantari, S.Pd, M.Pd  
NIP 198706062015042001

(Anggota)



Drs. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes.  
NIP 196012311986011003

(Anggota)



Dr. I Putu Wisna Ariawan, M.Si  
NIP 196805191993031001

(Anggota)

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 12 Agustus 2020

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. Wyan Sukra Warpala, S.Pd.,M.Sc.

I Putu Pasek Suryawan, S.Pd.,M.Pd

NIP. 19671013 199403 1 001

NIP. 19880617 201404 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**DEKAN**  
**Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.**

NIP. 19650711 199003 1 003

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa SMA Kelas X” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakkan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/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, 12 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Ni Kadek Shinta Devi Arsitawati

NIM.1613011042

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA Kelas X”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini merupakan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk mendapatkan gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Matematika di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyusunan penulisan ini, penulis mendapat banyak bantuan, saran, bimbingan maupun dukungan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus – tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., selaku pembimbing I dan pembimbing akademik yang senantiasa bersabar, meluangkan waktu untuk membimbing penulis, memberikan saran dan kritikan serta memotivasi penulis agar disiplin dan kerja keras dalam menyelesaikan skripsi ini demi mencapai hasil yang maksimal.
2. Made Juniantari, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini , meluangkan waktu untuk membimbing penulis dan memotivasi penulis agar menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.
3. Drs. I Gusti Ngurah Pujawan, M.Kes, selaku penguji I yang telah memberikan saran guna memperbaiki skripsi ini.
4. Drs. I Putu Wisna Ariawan, M.Si, selaku penguji II yang turut memberikan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staff di Lingkungan Jurusan Matematika Undiksha yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak, Ibu, Kakak, Kak Amel, Cila, Rora, Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan segala bantuan berupa tenaga ataupun materi demi keberhasilan penulis.
7. Soso tersayang yang selalu berada dibalik layar dalam suka duka, penyemangat di segala bidang dan pendengar setia keluh kesah dari penulis.

8. Sahabat dan teman-teman sebagai kerabat penulis yang turut membantu penulis dan memberikan motivasi.
9. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu – per satu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan anugrah atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu penulis.

Dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca guna lebih menyempurnakan karya – karya selanjutnya.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua demi perkembangan pendidikan di Indonesia pada masa mendatang.

Singaraja, 2 Juli 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman

### COVER LUAR

### COVER DALAM

<b>PRAKATA.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>

### BAB I PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	5
1. 3 Tujuan Penelitian.....	5
1. 4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
1.4.1 Nama Produk.....	6
1.4.2 Konten Produk.....	6
1. 5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
1. 6 Definisi Istilah.....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Media Pembelajaran Matematika.....	11
2.1.3 Media Komik.....	12
2.1.4 Pendidikan berbasis nilai karakter.....	15
2.1.5 Minat Belajar Matematika.....	17
2.1.6 Materi Trigonometri kelas X.....	19



2.1.7	Penilaian Kualitas Kelayakan Perangkat Pembelajaran.....	19
2.1.8	Model Pengembangan <i>Four D</i> (4D).....	20
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
2.3	Kerangka Berpikir.....	25

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3. 1	Model Penelitian Pengembangan.....	27
3. 2	Jenis Penelitian.....	28
3. 3	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	28
3. 4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31
3. 5	Teknik Analisis Data.....	31

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4. 1	Rancangan media komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Kelas X.....	37
4.1.1	Hasil pada Tahap <i>Define</i> (Tahap Pendefinisian).....	37
4.1.2	Hasil pada Tahap <i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	39
4.1.3	Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	43
4. 2	Validitas media komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Kelas X.....	43
4. 3	Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	46
4. 4	Implikasi Penelitian.....	48

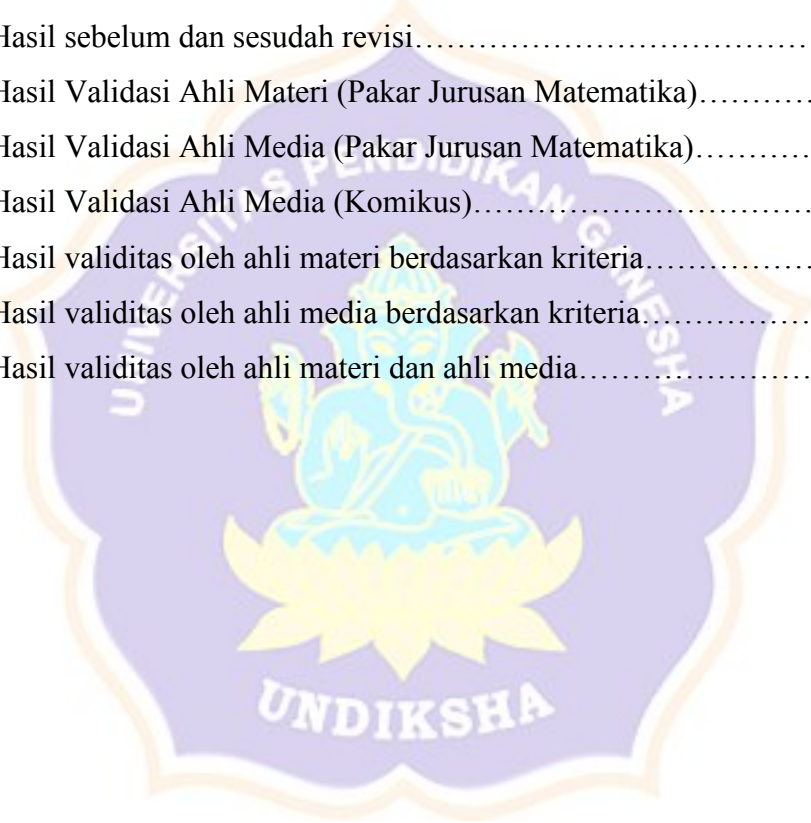
### **BAB V PENUTUP**

5. 1	Simpulan.....	49
5. 2	Saran.....	50

### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan.....	28
<b>Tabel 3.2</b> Instrumen Validasi Ahli Materi Berdasarkan LORI.....	32
<b>Tabel 3.3</b> Instrumen Validasi Ahli Media.....	33
<b>Tabel 3.4</b> Pengubahan Nilai Kualitatif menjadi Nilai Kuantitatif.....	34
<b>Tabel 3.5</b> Acuan Pengubahan Skor Menjadi Skala Empat.....	35
<b>Tabel 3.6</b> Hasil Konversi Skor menjadi Skala Empat.....	35
<b>Tabel 4.1</b> Hasil sebelum dan sesudah revisi.....	42
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Validasi Ahli Materi (Pakar Jurusan Matematika).....	43
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Validasi Ahli Media (Pakar Jurusan Matematika).....	44
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Validasi Ahli Media (Komikus).....	44
<b>Tabel 4.5</b> Hasil validitas oleh ahli materi berdasarkan kriteria.....	45
<b>Tabel 4.6</b> Hasil validitas oleh ahli media berdasarkan kriteria.....	45
<b>Tabel 4.7</b> Hasil validitas oleh ahli materi dan ahli media.....	46



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Komik Matematika.....	15
<b>Gambar 3.1</b> Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D.....	27
<b>Gambar 4.1</b> Hasil UN 2019.....	38
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Sampul.....	40
<b>Gambar 4.3</b> Pengenalan Tokoh Utama.....	40
<b>Gambar 4.4</b> Proses <i>Story Board</i> .....	41
<b>Gambar 4.5</b> Proses Pemensilan.....	41
<b>Gambar 4.6</b> Proses Penintaan.....	41
<b>Gambar 4.7</b> Proses setelah di <i>Scan</i> .....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 01.** Instrumen validasi ahli materi
- Lampiran 02.** Instrumen validasi ahli media 1
- Lampiran 03.** Instrumen validasi ahli media 2 (komikus)

