

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* BERBASIS KOMIK *SEJARI*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS V SD 9 GONDOSARI**

Oleh :

APRILIA DEBBY ANGGRAENI

NIM 202033028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* BERBASIS KOMIK *SEJARI*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS V SD 9 GONDOSARI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Progam Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

APRILIA DEBBY ANGGRAENI

NIM 202033028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Setiap langkah dalam penelitian ini adalah langkah menuju masa depan”
(Aprilia Debby Anggraeni)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penelitian pada tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Sunanto, S.Pd. yang merupakan cinta pertama saya dan pintu surgaku Ibu Puji Hastuti, S.Pd. yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material, serta selalu memberikan doa setiap hari untuk saya sampai pada hari ini saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi, kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga Allah SWT selalu memberikan kebahagiaan dan kesehatan kepada beliau.
2. Kakak saya Muharrom Panji Prasetya, S.Pd. dan istrinya Uun Ma'arif S.Pd. terimakasih atas motivasi, doa dan dukungannya.
3. Adik terkasih saya Nurlita Anggraeni yang telah memberikan semangat, dukungan, dan doa tulus.
4. Keponakan tercinta Arshaka Radeya Atharazka, terimakasih atas kelucuan yang membuat penulis senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
5. Sahabat saya (Eigi, Aulia, Fitri, Fachrina, Nafira, Safina, Irawan, Rizal, Galih dan Fadel) yang telah kebersamaan peneliti dari awal perkuliahan, saling mengingatkan dan sama-sama berjuang dalam menyusun skripsi, terimakasih atas segala waktu, usaha dan dukungan yang telah diberikan.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skrripsi dengan judul **Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik *Sejari* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD 9 Gondosari, Kudus** oleh Aprilia Debby Anggraeni NIM 202033028 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di setujui untuk di uji.

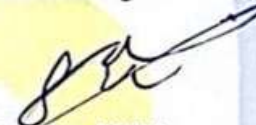
Kudus, 1 Agustus 2024

Pembimbing I



Ika Ari Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0607018801

Pembimbing II



Santoso, M.Pd.
NIDN. 0608038502

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfual, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Aprilia Debby Anggraeni (NIM:202033028) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, 18 September 2024

Tim Penguji


Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

NIDN. 0607018801

Ketua


Santoso, M.Pd.

NIDN. 0608038502

Anggota


M. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or

NIDN. 0604059102

Anggota


Diana Ermawati, M.Pd.

NIDN. 0627039105

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan


Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan, arahan, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik Sejari Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD 9 Gondosari”** ini.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari banyaknya bantuan, bimbingan, masukan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyusun skripsi ini. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfuah, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan, untuk melaksanakan ujian skripsi.
3. Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Santoso, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan ilmu selama menempuh Pendidikan di Universitas Muria Kudus.
6. Sunanto, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SD 9 Gondosari yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD 9 Gondosari.
7. Cintya Rizky Ardyanti, S.Pd. wali kelas V SD 9 Gondosari yang telah bersedia memberikan informasi dan masukan selama melakukan penelitian di SD 9 Gondosari.

8. Siswa kelas V SD 9 Gondosari, Gebog, Kudus yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Keluarga, saudara, dan teman-teman yang telah memberikan do'a terbaik dan memotivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati peneliti meminta maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan atau kekeliruan serta mohon saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk bersama-sama memajukan pendidikan di Indonesia.

Kudus, 1 Agustus 2024

Peneliti



Aprilia Debby Anggraeni

NIM 202033028

ABSTRACT

Anggraeni, Aprilia Debby. 2024. **Development of *Flipchart Media Based on Comic Sejari* in Increasing Interest in Learning Pancasila Education Class V SD 9 Gondosari.** Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors (1) Ika Ari Pratiwi, M.Pd. (2) Santoso, M.Pd.

Keywords: *Comics, Knowing the History of NKRI, Interest in Learning*

In this study, researchers developed flipchart media based on comics sejari to increase student interest in learning. The purpose of this study was to determine students' responses to flipchart media based on comics sejari, test the feasibility of flipchart media based on comics sejari, and measure the level of student interest in learning.

Comic-based flipchart media sejari (NKRI History) is a learning media that uses images, text, and storylines. The content of this learning media is to present a storyline that discusses material about the history of the Republic of Indonesia to increase student interest in learning.

In this study, the type of research used is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted on fifth grade students of SD 9 Gondosari. The trial technique used was qualitative and quantitative data analysis. The independent variable in this study is flipchart media based on comics sejari, while the dependent variable is student interest in learning.

The results of the study showed that comic-based flipchart media got validation results from validator 1 with a percentage of 92% in the "Very feasible" category, validator 2 with a percentage of 98% in the "Very feasible" category, from validator 3 with a percentage of 100% in the "Very feasible" category, and validator 4 with a percentage of 100% in the "Very feasible" category. The average validation score was 97,5% with the criteria "Very feasible." Student responses show the practicality of using the media in 12 students getting the lowest score of 40 with a percentage of 83% and the highest score of 46 with a percentage of 96%, this shows that comic-based flipchart media is "practical" to use. The increase in student interest in learning from the N-Gain test results above shows that the average N-Gain score is 0.83 and the N-Gain percent is 83% which indicates that there is a high increase.

Conclusion flipchart media based on historical comics with "Very feasible" criteria is valid for use in fifth grade Pancasila Education subjects. Student responses show that the media is "practical" to use in learning. Learning interest using comic-based flipchart media shows an increase with a high learning interest category.

ABSTRAK

Anggraeni, Aprilia Debby. 2024. **Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik *Sejari* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD 9 Gondosari.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Ika Ari Pratiwi, M.Pd. (2) Santoso, M.Pd.

Kata Kunci: *Komik, Mengenal Sejarah NKRI, Minat Belajar*

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *flipchart* berbasis komik *sejari* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui respon siswa terhadap media *flipchart* berbasis komik *sejari*, menguji kelayakan media *flipchart* berbasis komik *sejari*, dan mengukur tingkat minat belajar siswa.

Media *flipchart* berbasis komik *sejari* (Sejarah NKRI) adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar, teks, dan alur cerita. Isi dari media pembelajaran ini adalah menyajikan alur cerita yang membahas materi tentang sejarah NKRI untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD 9 Gondosari. Teknik uji coba yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Variable bebas pada penelitian ini adalah media *flipchart* berbasis komik *sejari*, sedangkan variable terikatnya adalah minat belajar siswa.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *flipchart* berbasis komik *sejari* mendapatkan hasil validasi dari validator 1 dengan hasil presentase sebesar 92% kategori “sangat layak”, validator 2 dengan hasil presentase sebesar 98% kategori “sangat layak”, dari validator 3 hasil presentase sebesar 100% kategori “sangat layak”, dan validator 4 hasil presentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Skor rata-rata validasi sebesar 97,5% dengan kriteria “sangat layak”. Respon siswa menunjukkan kepraktisan penggunaan media pada 12 siswa mendapatkan skor terendah 40 dengan presentase sebesar 83% dan skor tertinggi 46 dengan presentase 96%, hal ini menunjukkan bahwa media *flipchart* berbasis komik *sejari* “praktis” digunakan. Peningkatan minat belajar siswa dari hasil uji *N-Gain* diatas dilihat bahwa nilai rata-rata *N-Gain* skor sebesar 0,83 dan *N-Gain* persen sebesar 83% yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang “tinggi”.

Kesimpulan media *flipchart* berbasis komik *sejari* dengan kriteria “sangat layak” valid untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Respon siswa menunjukkan bahwa media “praktis” digunakan pada pembelajaran. Minat belajar menggunakan media *flipchart* berbasis komik *sejari* menunjukkan peningkatan dengan kategori minat belajar “tinggi”.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional Variabel.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Media <i>Flipchart</i>	13
2.1.3 Media Komik	16
2.1.4 Media <i>flipchart</i> Berbasis Komik <i>Sejari</i>	18
2.1.5 Minat Belajar.....	21
2.1.6 Pembelajaran Pendidikan Pancasila	24
2.2 Penelitian Relevan	27
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Rencana Pengembangan Media.....	31
2.5 Desain Media Pembelajaran	31

2.6	Hipotesis	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		34
3.1	Tempat dan Waktu Pelaksanaan	34
3.2	Metode Pengembangan	36
3.3	Populasi dan Sampel	39
3.4	Uji Coba Model	40
3.5	Uji Validitas	45
3.6	Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain).....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Proses Pengembangan Model.....	48
4.1.1	<i>Analyze</i> (Analisis)	48
4.1.2	<i>Design</i> (Desain).....	50
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	55
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	62
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	69
4.2	Pembahasan Hasil.....	69
4.2.1	Validasi media <i>flipchart</i> berbasis komik <i>sejari</i>	69
4.2.2	Respon terhadap media <i>flipchart</i> berbasis komik <i>sejari</i>	72
4.2.3	Peningkatan Minat Belajar Siswa	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	Simpulan.....	77
5.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Relevan	28
Tabel 3. 1 Pedoman skor skala likert	43
Tabel 3. 2 Kriteria Minat Belajar	43
Tabel 3. 3 Kriterion Uji Validitas	46
Tabel 3. 4 Kriteria Uji Validitas Respon	46
Tabel 3. 5 Kategori Pembagian N-Gain Score	47
Tabel 3. 6 Kategori Tafsiran Keefektifan N-Gain	47
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Validitas Media flipchart berbasis komik sejari.....	56
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Ahli Media per Indikator	57
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Ahli Materi per Indikator.....	57
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Validitas Perangkat Modul Ajar	58
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Validitas Perangkat Modul Ajar per Indikator.....	58
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Angket	59
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Validitas Angket per Indikator.....	59
Tabel 4. 8 Revisi Desain Media flipchart berbasis komik sejari.....	60
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	60
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk per Indikator	61
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa per Indikator	63
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru per Indikator	65
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Jumlah Siswa Hasil Pretest dan Posttest	66
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Pretest Angket Minat Belajar per Indikator.....	67
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Posttest Angket Minat Belajar per Indikator	67
Tabel 4. 16 Hasil Uji N-Gain	68
Tabel 4. 17 Hasil Uji N-Gain Per Indikator Minat Belajar	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	37
Gambar 4. 1 Tampilan Desain sampul cover	51
Gambar 4. 2 Rancangan kata pengantar, CP dan TP, petunjuk penggunaan, dan pengenalan tokoh	52
Gambar 4. 3 Tampilan Materi	53
Gambar 4. 4 Tampilan Pojok Baca.....	53
Gambar 4. 5 Tampilan Daftar Pustaka dan Biografi Penulis	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan	82
Lampiran 2 Daftar Peserta Didik	83
Lampiran 3 Lembar wawancara guru	84
Lampiran 4 Lembar wawancara peserta didik	88
Lampiran 5 Lembar Observasi Minat Belajar.....	92
Lampiran 6 Hasil Angket Analisis Kebutuhan.....	94
Lampiran 7 Hasil Data Analisis Kebutuhan.....	98
Lampiran 8 Hasil Validasi Materi Ahli 1	100
Lampiran 9 Hasil Validasi Materi Ahli 2	103
Lampiran 10 Hasil Validasi Media 1.....	106
Lampiran 11 Hasil Validasi Media 2.....	110
Lampiran 12 Hasil Validasi Perangkat Modul Ajar Ahli 1	114
Lampiran 13 Hasil Validasi Perangkat Modul Ajar Ahli 2	117
Lampiran 14 Perangkat Modul Ajar.....	120
Lampiran 15 Hasil validasi angket ahli 1.....	147
Lampiran 16 Hasil validasi angket ahli 2.....	149
Lampiran 17 Hasil respon guru.....	151
Lampiran 18 Hasil respon siswa	153
Lampiran 19 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Penggunaan Media	155
Lampiran 20 Hasil Angket Minat Belajar Sesudah Penggunaan Media	159
Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Penggunaan Media.....	163
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Sesudah Penggunaan Media.....	164
Lampiran 23 Dokumentasi.....	165
Lampiran 24 Media <i>Flipchart</i> berbasis komik <i>Sejari</i>	170
Lampiran 25 Surat Izin Penelitian.....	173
Lampiran 26 Surat Keterangan Selesai Penelitian	174
Lampiran 27 Letter Of Accepted (LOA).....	175
Lampiran 28 Hak Kekayaan Intelektual (HKI).....	176
Lampiran 29 Surat Selesai Bimbingan.....	177
Lampiran 30 Surat Orisinil Skripsi	177
Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup.....	179