# KATA PENGANTAR

*Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

**

**Artinya :** *Dengan menyebut nama allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, wahai orang-orang beriman maukah kamu aku tunjukan suatu peniaga yang dapat menyelamatkan mu dari azab yang pedih, 10 yaitu kamu beriman kepada allah dan rasul-rasulnya dan berjihad dijalan allah dengan harta dan jiwamu,itulah yang lebih baik bagimu jika kamu mengetahuinya.11*

Segalah puji bagi Allah yang telah melimpahkan segalah karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“pengembangan media komik digital berbantuan canva untuk meningkatkan minat belajar pada materi negaraku Indonesia pelajaran PPKn kelas IV SDN 105359 Sumberejo”**

Dalam Proses pembuatan proposal Skripsi ini, tentunya peneliti mendapatkan bimbingan, arahan, koreksi, dan saran, untuk rasa itu terima kasih yang sedalam dalamnya peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam proses pembuatan Proposal Skripsi ini.

1. Bapak Dr. H. Firmansyah, M. Si. Selaku Rektor Universitas muslim nusantara Al-Washliyah medan.
2. Bapak Dr Abdul Mujib, S. Pd., M. PMat. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.
3. Bapak Sujarwo, S. Pd., M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar dan juga Selaku Dosen pembimbing yang memberikan waktu, tenaga dan pikiran untuk kesediannya membimbing serta pengarahan dalam penyusunan proposal Skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen dan para pegawai dilingkungan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah medan.
5. Terimakasih kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak Sudiman dan Mama Sulasmi yang telah membiayai, mendukung cita-cita anak perempuannya dan makasih atas semangat yang kalian berikan kepada penulis.
6. Teruntuk Adik laki-laki, Muhammad Aldo Syahputra. Terima kasih telah memberi semangat, dan doa Penulis juga berharap buat adik laki-laki semangatlah untuk buat pendidikan railah cita-citamu, dan semoga bisa ikut serta langkah pendidikan seperti penulis.
7. Terima kasih Buat Kakak Eka yang telah membantu meringatkan biaya prin skripsi penulis dan juga mau di repotkan untuk membantun prinkan skripsi penulis.
8. Terima kasih untuk diri sendiri, Karena mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebagai mungkin walaupun terkadang hati yang sedang patah hati tetapi sih penulis mengerjakan Skripsi dengan semangat.
9. Teruntuk teman-teman seperjuangan yaitu Nahdhah Ummy Siregar, Try Ayunda Tasya, Fakhira Aisyah Putri, Sri Kumala Sari, dan Dinda Arianti. Terima kasih Kepada Teman-teman Seperjuangan yang membantu dalam Proposal ini dan juga saling menyemangatin.

 Akhirnya penulis mengharapkan semoga proposal ini bermanfaat bagi kita semua dan bagi kemajuan pendidikan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua Amiinn.

Sumberejo, 02 Febuari 2024

Penulis

**NOVIKA APRI YUNANDA**

 **NPM. 201434119**

# DAFTAR ISI

**ABSTRAK i**

**KATA PENGANTAR ii**

**DAFTAR ISI v**

**DAFTAR TABEL viii**

**DAFTAR GAMBAR ix**

**DAFTAR LAMPIRAN x**

**BAB 1 PENDAHULUAN 1**

 I.I Latar Belakang 1

 1.2 Identifikasi Masalah 8

 I.3 Batas Masalah 8

 I.4 Rumus Masalah 9

 I.5 Tujuan Masalah 9

 I.6 Manfaat Penelitian 10

**BAB II KAJIAN TEORI 12**

 2.1 Media Pembelajaran 12

 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 12

 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran 13

 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran 14

 2.1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran 15

 2.1.5 Macam-macam Media Pembelajaran 16

 2.2 Media Komik digital 17

 2.2.1 Pengertian Media Komik digital 17

 2.2.2 Jenis-jenis Media Komik digital 18

 2.2.3 Karakteristik Media Komik digital 19

 2.2.4 Penggunaan Media Komik digital 20

 2.2.5 Kelebihan Media Komik digital 20

 2.2.6 Kekurangan Media Komik digital 21

 2.2.7 Kriteria Media Komik digital 21

 2.2.8 Perbedaan Produk Media Baru dan Media Lama 24

 2.3 Bentuk Aplikasi Canva 26

 2.3.1 Aplikasi Canva 26

 2.3.2 Langkah-langkah Menggunakan canva 26

 2.3.3 Penyusun Format Komik Melalui Aplikasi Canva 28

 2.4 Kelebihan dan Kekurangan Canva 30

 2.4.1 Kelebihan Canva 30

 2.4.1 Kekurangan Canva 31

 2.5 Minat Belajar 31

 2.5.1 Pengertian Minat Belajar 31

 2.5.2 Ciri-ciri Meningkatkan Minat Belajar 33

 2.5.3 Fungsi Minat Belajar 34

 2.5.4 Karakteristik Minat Belajar 35

 2.5.5 Indikantor Minat Belajar 37

 2.6 Pengertian Kurikulum 37

 2.7 Mata Pelajaran PPKn di SD 38

 2.7.1 Tujuan Pembelajaran PPKn di SD 39

 2.7.2 Materi 40

 2.8 Kajian Relavan 48

 2.9 Kerangka Berpikir 51

**BAB III PENELITIAN 53**

 3.1 Model Pengembangan 53

 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 56

 3.3 Subjek dan Objek Penelitian 56

 3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan 57

 3.5 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data 60

 3.5.1 Instrumen pengumpulan data kevalidan Media Pembelajaran.. 62

###  3.5.2 Instrumen pengumpulan data Kepraktisan Media Pembelajaran. 66

###  3.3.3 Angket Respon Siswa 65

 3.6 Teknik Analisi Data…………………………………………….. 71

**BAB IV HASIL PEMBAHASAN 73**

 4.1 Hasil Penelitian 73

 4.1.1 Tahap Analisi *(Analysis)*  74

 4.1.2 Tahap perancangan *(Design)* 80

 4.1.3 Tahap pengembangan *(Development)*  83

 4.1.4 Tahap penerapan *(Implementasi)*  97

 4.1.5 Tahap Evaluasi ( Evalution) 101

 4.2 Pembahasan 103

 **BAB V KESIMPULAN 108**

 5.1 Kesimpulan 108

5.2 Saran 109

**DA****FTAR PUSTAKA 110**

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Instrumen Lembar Validasi Media komik digital. 63

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Materi 64

Tabel 3.3 Kisi- kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 65

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media komik

 Digital 67

Tabel 3.5 Angket Minat Belajar Siswa 68

Tabel 3.6 Angket Penilaian respon guru 70

Tabel 3.7 Skalah Likert 71

Tabel 3.8 Kelayakan Media Pembelajaran 72

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa 77

Tabel 4.2 Hasil Analisi Karakter Siswa 79

Tabel 4.3 Tampilan Desain Awal Komik digital 81

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi 84

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media komik digital tahap I 87

Tabel 4.6 Hasil Data Penilaian Saran dan masukan 89

Tabel 4.7 Hasil Validasi Media komik gital tahap II 94

Tabel 4.8 Angket Respon Siswa 97

Tabel 4.9 Angket Minat Belajar 98

Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa 99

Tabel 4.11 Hasil Observasi media komik digital 100

Tabel 4.12 Wawancara 101

Tabel 4.13 Rekapitulasi Validasi 102

# Tabel 4.14 Respon siswa dan Respon guru…………………………… 103

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Aplikasi Canva 26

Gambar 2.2 Cara Mendaftar Aplikasi Canva 26

Gambar 2.3 Menyediakan berbagai pilihan yang berada di canva 27

Gambar 2.4 Template Lembaran Kosong 27

Gambar 2.5 Desain Fitur-Fitur Canva 27

Gambar 2.6 Undu atau save saat menyampai desain 28

Gambar 2.7 Loging Pada Aplikasi Canva 28

Gambar 2.8 Template dan karakter tokoh 28

Gambar 2.9 Cover komik digital 29

Gambar 2.10 Desain Isi Komik 29

Gambar 2.11 Menambahkan Suara Sesuai Karakter Tokoh 29

Gambar 2.12 Save Desain Komik digital 30

Gambar 2.13 Kerangka Berpikir 52

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE 54

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penilaian Ahli Media 113

Lampiran 2 Angket Penilaian Ahli Matei 116

Lampiran 3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 119

Lampiran 4 Angket Respon Siswa 120

Lampiran 5 Angket Minat Belajar 121

Lampiran 6 Angket Respon Guru 122

Lampiran 7 Dokumentasi Pelaksanaan Peneliti 123