

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KOGNITIF  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA BALADAN AMINA BANJARBARU**

**SKRIPSI**



Oleh :

**MUHAMMAD TAUFIK**

1810130110006

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARMASIN**

**2022**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KOGNITIF  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA BALADAN AMINA BANJARBARU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana  
Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

**MUHAMMAD TAUFIK**

**1810130110006**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARMASIN**

**2022**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KOGNITIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH SWASTA BALADAN AMINA BANJARBARU**

**ABSTRAK**

Kurangnya media pembelajaran yang belum efektif mengakibatkan guru kesulitan dalam menjelaskan materi gaya sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah. Permasalahan tersebut memicu peneliti untuk mencari solusi agar terciptanya kelas yang aktif dan efektif sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Swasta Ibtidaiyah Baladan Amina, (2) Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kognitif pada mata pelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina, (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina setelah menggunakan media komik digital berbasis kognitif pada mata pelajaran IPA materi gaya. Penelitian pengembangan media komik digital ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan komik digital berbasis kognitif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis kognitif pada mata pelajaran IPA materi gaya layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Rekomendasi pada penelitian ini adalah agar pendidik dapat memanfaatkan komik digital berbasis kognitif ini guna mengoptimalkan proses pembelajaran, dan untuk peneliti selanjutnya agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik

**Kata kunci** : Pengembangan, media, komik digital, kognitif, materi gaya kelas IV

**DEVELOPMENT OF COGNITIVE-BASED DIGITAL COMICS TO  
IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN GRADE IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH PRIVATE BALADAN AMINA BANJARBARU**

**ABSTRACT**

*The lack of learning media that has not been effective has resulted in teachers having difficulties in explaining style material, causing low student learning outcomes. These problems trigger researchers to find solutions to create active and effective classes that affect the improvement of student learning outcomes. The aims of this study were (1) to find out the stages of developing digital comic learning media in Class IV science subjects at Baladan Amina private Islamic elementary schools, (2) to find out the feasibility of developing cognitive-based digital comic learning media development in class IV science subjects at the Baladan Amina Private Islamic Elementary School, (3) To find out the learning outcomes of fourth grade students at the Baladan Amina Private Islamic Elementary School after using cognitive-based digital comic media in science subjects, style material. This digital comic media development research is a type of R&D research using 4D namely Define, Design, Development, and Dissemination. The results of this study indicate that the development of cognitive-based digital comics can improve student learning outcomes in science subject matter style. Based on the results of the study, it can be concluded that cognitive-based digital comic media for science students in style material is appropriate for use as learning media for students. The recommendation in this study is that educators can utilize this cognitive-based digital comic to optimize the learning process, and for future researchers to make this research a reference so that the media developed becomes better*

**Keywords:** *Development, media, digital comics, cognitive, class IV force material*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

#### SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Taufik

NIM : 1810130110006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis Kognitif Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah  
Swasta Baladan Amina Banjarbaru

Menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya dan pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 15 Desember 2022



Muhammad Taufik

NIM. 1810130110006

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KOGNITIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH SWASTA BALADAN AMINA BANJARBARU**

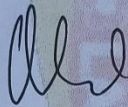
Disusun Oleh:

Muhammad Taufik

1810130110006

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing untuk  
Dilaksanakan Sidang Skripsi bagi yang bersangkutan:

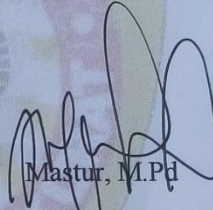
Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Jumadi, M.Pd

NIP. 196402161990101001

Dosen Pembimbing II

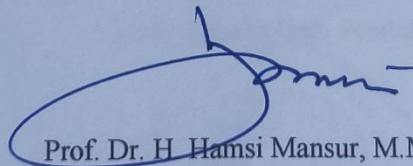


Mastur, M.Pd

NIP. 198707152019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd

NIP. 1958111119840310

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KOGNITIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH SWASTA BALADAN AMINA BANJARBARU**

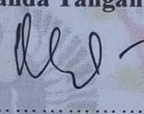


Disusun Oleh:

**Muhammad Taufik**

**1810130110006**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
Dilaksanakan Ujian Skripsi Bagi yang Bersangkutan

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Jumadi, M.Pd Pembimbing/Ketua Penguji		27 MAR 2023
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd Penguji Utama		27 MAR 2023
Mastur, M.Pd Pembimbing/Anggota Penguji		27 MAR 2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197604272008011011



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

### HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KOGNITIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH SWASTA BALADAN AMINA BANJARBARU**

Disusun Oleh:

**Muhammad Taufik**

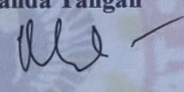

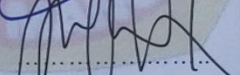
**1810130110006**

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi

Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

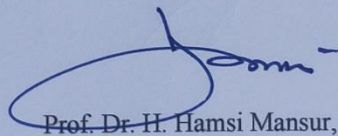
Universitas Lambung Mangkurat

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Jumadi, M.Pd Pembimbing/Ketua Penguji		27 MAR 2023
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M.Pd Penguji Utama		27 MAR 2023
Mastur, M.Pd Pembimbing/Anggota Penguji		27 MAR 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M.Pd

NIP 195811111984031005



## **MOTTO**

“Konsisten dalam melakukan sesuatu. Sebab, semua orang menjadi lebih baik jika terus melakukannya”

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Kognitif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Dalam kesempatan ini saya sebagai penulis menyampaikan terimakasih atas segala bantuan, dorongan dan dukungannya kepada.

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd. yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan di prodi Teknologi Pendidikan FKIP.
4. Dosen pembimbing 1, Prof. Dr. Jumadi, M.Pd. yang selalu mendorong dan memberikan motivasi kepada mahasiswanya untuk lulus dengan baik.
5. Dosen pembimbing 2, Mastur, M.Pd. yang selalu memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah memberikan ilmu pengajaran, motivasi, serta kontribusi besar dalam kelancaran penelitian dalam penyelesaian skripsi.
7. Seluruh staf dan admin Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah banyak membantu khususnya pada administrasi untuk kelancaran pembuatan skripsi.
8. Guru mata pelajaran IPA yang telah membantu kelancaran skripsi saya.
9. Siswa Madrasah Ibtidaiyah Swasta Baladan Amina Banjarbaru kelas IV yang telah bersedia menjadi objek penelitian saya.
10. Orang tua, keluarga, serta seluruh teman yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang diberikan selama penelitian hingga terselesaikan skripsi ini mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna penulis jadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas diri kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Banjarmasin 15 Desember 2022

Muhammad Taufik

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	vii
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	viii
<b>MOTTO</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
G. Spesifikasi Produk .....	6
H. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II</b> .....	10
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Kawasan Pengembangan .....	10
B. Kajian Teori Media Pembelajaran .....	10
C. Komik Digital .....	15
D. Kajian Teori Kognitif .....	16
E. Hasil Belajar .....	17
F. Kajian Teori Mata Pelajaran IPA Gaya .....	20

G.	Penelitian yang Relevan .....	22
H.	Kerangka Berpikir Penelitian .....	25
I.	Pertanyaan Penelitian.....	28
	<b>BAB III</b> .....	35
	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	35
A.	Jenis Penelitian .....	35
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	36
C.	Subjek dan Objek Penelitian.....	43
D.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	44
F.	Instrumen Pengumpulan Data .....	45
G.	Teknik Analisis Data .....	48
	<b>BAB IV</b> .....	36
	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	36
A.	Hasil Penelitian.....	36
B.	Kajian Produk Akhir.....	67
C.	Pembahasan .....	70
	<b>BAB V</b> .....	79
	<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b> .....	79
A.	Kesimpulan.....	79
B.	Implikasi .....	80
C.	Saran .....	80
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	81
	<b>LAMPIRAN</b> .....	83

## DAFTAR TABEL

Table 1. Waktu Penelitian .....	43
Table 2. Pedoman Observasi.....	45
Table 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	47
Table 4. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	48
Table 5. Penentuan Skor Skala <i>Likert</i> .....	49
Table 6. Kriteria Data Dan Hasil Tes .....	50
Table 7. Tujuan Pembelajaran.....	54
Table 8. Format Media.....	56

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 2. Model Pengembangan .....	36
Gambar 3. Prosuder Pengembangan model 4-D .....	37
Gambar 4. Teknik Normalized Gain Score .....	49
Gambar 5 Pengertian gaya dan gaya otot .....	67
Gambar 6 Gaya listrik dan gaya magnet .....	68
Gambar 7 Gaya Gravitasi dan Gaya Gesekan .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara .....	84
Lampiran 2. Pedoman Observasi .....	86
Lampiran 3. Silabus Pembelajaran.....	87
Lampiran 4. Lembar Soal Pre-Test .....	95
Lampiran 5. Lembar Jawaban Pre-Test .....	97
Lampiran 6. Lembar Soal Post-Test.....	98
Lampiran 7. Lembar Jawaban Post-Test.....	101
Lampiran 8. Surat Menyurat .....	102
Lampiran 9. Hasil Validasi Instrumen .....	109
Lampiran 10. Hasil Validasi Materi.....	113
Lampiran 11. Hasil Validasi Media .....	124
Lampiran 12 Lampiran Perhitungan Hasil Belajar Siswa.....	132
Lampiran 13. Dokumentasi.....	134