

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah objek-objek yang dapat memungkinkan seseorang untuk memperoleh suatu pengalaman dan pengetahuan. Proses belajar yang dialami seseorang merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Dalam belajar, peserta didik memerlukan seorang pembimbing yang dapat membantu dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar disebut dengan proses pembelajaran. Pada hakikatnya, pembelajaran dapat dimaknai dengan suatu proses. Proses dalam hal ini yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane dan Dasopang, 2017). Komponen-komponen utama dalam proses pembelajaran yaitu terdiri atas peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru sebagai orang yang mengajar dan membimbing, dan siswa sebagai orang yang melakukan aktivitas belajar

dimana kedua kegiatan ini tidak terlepas dari bahan pelajaran atau sumber belajar.

Di masa sekarang, sekolah-sekolah di Indonesia telah menerapkan sistem pembelajaran daring, pembelajaran tatap muka terbatas dan campuran (*hybrid*). Salah satu sistem pembelajaran yang diterapkan di masa pandemi ini yaitu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan istilah “daring”. Pada pembelajaran daring, peserta didik diharapkan untuk dapat memahami dan menguasai materi pelajaran walaupun pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka langsung dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berupa penggunaan jaringan internet pada kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat lebih leluasa dalam belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu peserta didik juga dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar yang ada di internet. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang cepat ini menuntut guru untuk menyesuaikan dengan cara dan strategi dalam mengajar.

Dalam kurikulum 2013, guru berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru memiliki peran dalam membimbing peserta didik dalam menemukan dan mengolah informasi yang didapatkan. Perkembangan teknologi yang pesat khususnya di dunia pendidikan, menuntut keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam mengelola pembelajaran di kelas. Guru harus dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif. Apabila kegiatan pembelajaran menyenangkan, tentunya dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Jika kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan tidak menyenangkan dapat

membuat peserta didik menjadi bosan sehingga minat belajar dan prestasi belajar peserta didik menurun. Meningkat atau menurunnya minat belajar peserta didik tergantung dari guru dalam mengelola kegiatan pembelajarannya. Faktor terpenting dalam suatu kegiatan pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu adanya strategi pembelajaran, pemilihan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Pada era digital ini, hampir sebagian besar kegiatan manusia dapat terselesaikan dengan bantuan teknologi. Dalam bidang Pendidikan, teknologi yang dimanfaatkan adalah internet. Internet memuat banyak informasi yang bisa diperoleh dengan waktu yang singkat. Banyaknya penggunaan internet ini menjadikan manusia sebagai sumber daya yang paling besar dalam mendayagunakan internet. Hal tersebut membuat kemampuan manusia cukup baik dalam pemanfaatan teknologi digital. Dengan adanya teknologi digital ini, dapat dimanfaatkan untuk membantu dunia pendidikan. Teknologi digital ini dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan menciptakan berbagai media pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak hanya bersifat konvensional saja. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran menjadi berkualitas, guru harus kreatif dan berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran seiring dengan perkembangan jaman.

Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar dalam proses pembelajaran agar terciptanya lingkungan belajar yang efektif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berperan penting dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain

itu penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat memicu suasana belajar yang efektif dan lebih menyenangkan. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar mengajar seperti media pembelajaran konkret dan semi konkret. Media pembelajaran konkret dapat berupa benda-benda nyata yang ada disekitar, sedangkan media semi konkret yaitu dapat berupa sebuah gambar maupun video.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran digital di masa sekarang ini. Media pembelajaran digital dapat berupa visual, audio dan audiovisual. Contoh dari media pembelajaran berbasis digital yaitu buku digital (*e-book*), kelas maya (*e-learning*), video animasi (*cartoon*), *flipbook*, komik digital, *slide powerpoint*, *Google slide*, kuis online seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, *Educandy*, *Google Form* dan masih banyak media lainnya. Umumnya anak-anak lebih tertarik pada media pembelajaran yang visualnya menarik. Visualisasi dalam media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu seperti tokoh kartun atau karakter animasi. Selain itu pemilihan warna yang tepat juga dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Apabila guru dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran maka proses pembelajaran akan semakin berkualitas dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran akan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampain materi sebagai penunjang pembelajaran baik pembelajaran tematik maupun pembelajaran lainnya. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggabungkan kompetensi-kompetensi mata pelajaran dan diikat dalam sebuah tema atau topik pembahasan (Syaifuddin,

2017). Salah satu muatan mata pelajaran dalam pembelajaran tematik integratif ini adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini merupakan bentuk usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar mengenai hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara. Tujuannya adalah untuk membentuk seorang warga negara yang baik dan dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Pembelajaran PPKn dapat mengembangkan potensi seseorang sehingga memiliki wawasan, sikap dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara aktif, cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan Pancasila yang merupakan dasar negara dan sebagai filsafat bangsa dan negara Indonesia yang mengandung makna bahwa dalam setiap aspek kehidupan kebangsaan, kemasyarakatan dan kenegaraan harus berdasarkan nilai-nilai Ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia (Apriliani dkk., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri yaitu Ibu Ni Luh Putu Dilianti Danaprapti S.Pd. SD. pada tanggal 13 September 2021 serta kegiatan observasi di kelas V, pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah ini masih sangat kurang. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi. Di SD Negeri 28 Dangin Puri ini melaksanakan kegiatan pembelajaran daring secara penuh dari awal pandemi. Sebagian besar guru SD Negeri 28 Dangin Puri sudah menggunakan kelas maya seperti *Google*

*Classroom* dan *Whatsapp Group*. Pada kelas maya tersebut, guru hanya mengunggah materi berupa foto dan video yang didapatkan melalui aplikasi *Youtube*. Namun, sebagian guru juga memberikan materi melalui *slide powerpoint* atau video pembelajaran yang dibuat sendiri. Dilihat dari media pembelajaran yang telah diberikan masih kurang variasi dan kreatif. Kurangnya variasi dalam penggunaan media ini dapat menjadi salah satu penyebab siswa menjadi cepat jenuh dan materi yang dipelajarinya akan sulit diserap dengan baik. Dengan penggunaan media yang kurang bervariasi tersebut, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran komik digital. Media komik digital merupakan media pembelajaran yang terbentuk dari susunan gambar yang urut dan terdapat teks percakapan yang membentuk sebuah alur cerita menarik. Media pembelajaran komik digital ini disajikan secara virtual/digital yang dapat digunakan secara fleksibel. Media komik digital ini sangat praktis dan dapat dibaca kapan dan dimana saja melalui berbagai media elektronik seperti handphone, laptop dan tablet. Media pembelajaran komik digital ini dirasa dapat digunakan dalam berbagai materi pelajaran, terutama pada pembelajaran PPKn. Guru biasanya hanya memberikan materi berupa teks bacaan yang dapat membuat anak menjadi jenuh. Pada penelitian ini, penulis mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai luhur yang dapat menimbulkan kebiasaan baik bagi orang yang melakukannya. Dengan berbasis pendidikan karakter, pembelajaran ini diarahkan pada penguatan dan pengembangan perilaku anak

secara utuh, serta penguatan atau pengembangan perilaku yang didasari oleh nilai yang dirujuk sekolah. Pentingnya pengintegrasian nilai-nilai karakter ini adalah untuk kesiapan peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan dan tahapan dalam kehidupannya. Melalui pendidikan karakter diharapkan dapat menghasilkan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkembang secara utuh sehingga dapat berperan aktif dalam pembangunan bangsa. Dengan media komik digital berbasis pendidikan karakter, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mendalami materi dengan baik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital berbasis pendidikan karakter dengan memuat materi hak, kewajiban dan tanggung jawab pada pembelajaran PPKn untuk kelas V sekolah dasar. Sehingga judul yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Muatan Pelajaran PPKn Materi Hak, Kewajiban Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.2.1 Masih kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1.2.2 Terbatasnya sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran dimasa pandemi ini.

- 1.2.3 Rendahnya minat belajar siswa dimasa pandemi.
- 1.2.4 Media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan menarik sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 1.2.5 Belum adanya penggunaan komik digital dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.6 Kurangnya variasi media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada muatan PPKn.
- 1.2.7 Belum adanya pengembangan komik digital di SD Negeri 28 Dangin Puri.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan dari berbagai permasalahan yang melatar belakangi, maka fokus dari penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri tahun ajaran 2021/2022.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri tahun ajaran 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis

pendidikan karakter pada muatan pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri tahun ajaran 2021/2022 ditinjau dari isi, desain dan media?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri tahun ajaran 2021/2022.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri tahun ajaran 2021/2022 ditinjau dari isi, desain dan media.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis manfaat penelitian adalah untuk menambah wawasan, konsep dan referensi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis manfaat penelitian ini berguna untuk memecahkan suatu permasalahan. Adapun Manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu :

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PPKn mengenai hak, kewajiban dan tanggung jawab.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran visual berupa komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1.7.1 Media pembelajaran komik digital memuat materi PPKn mengenai hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk siswa kelas V sekolah dasar.
- 1.7.2 Media pembelajaran komik digital memadukan unsur gambar, warna dan kata.
- 1.7.3 Media pembelajaran komik digital menyajikan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.7.4 Media pembelajaran komik digital berbasis pada pendidikan karakter.
- 1.7.5 Media pembelajaran komik digital dapat disajikan dalam bentuk cetak dan *virtual*.

1.7.6 Media pembelajaran komik digital dapat digunakan pada saat pembelajaran luring maupun daring.

1.7.7 Media pembelajaran komik digital dapat dibuka melalui berbagai jenis media elektronik seperti *handphone*, laptop, tablet dan computer.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan variatif pada proses pembelajaran dikelas. Guru cenderung menggunakan media yang sudah ada seperti buku dan video pembelajaran yang terdapat dalam *Youtube*. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media yang tidak bervariasi dapat menurunkan minat belajar sehingga siswa cepat merasa bosan dan menjadi tidak efektif. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik digital, diharapkan guru dapat termotivasi dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran baru dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran komik digital diharapkan dapat menarik perhatian siswa karena terdapat unsur gambar, warna dan alur cerita menarik yang diadaptasi dari peristiwa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kualitas proses pembelajaran dapat meningkat dan menjadi efektif.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

- 1.9.1 Media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh siswa untuk mempelajari muatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab.
- 1.9.2 Media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter dirancang dengan menarik guna untuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.
- 1.9.3 Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik digital yang memuat materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

- 1.9.4 Pengembangan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter untuk siswa kelas kelas V sekolah dasar.
- 1.9.5 Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter terbatas pada pembelajaran PPKn bermuatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk siswa kelas V sekolah dasar.

## **1.10 Definisi Istilah**

Agar terhindar dari kesalahpahaman antara istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan yakni sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk.
- 1.10.2 Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai

perantara untuk proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar dalam proses pembelajaran agar terciptanya lingkungan belajar yang efektif.

1.10.3 Media pembelajaran komik digital adalah sebuah media pembelajaran visual dengan format digital yang berisi perpaduan antara gambar dan dialog percakapan yang membentuk sebuah alur cerita.

1.10.4 Pendidikan karakter adalah suatu pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai luhur yang dapat menimbulkan kebiasaan baik bagi orang yang melakukannya.

1.10.5 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang berfungsi untuk menanamkan, mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral budaya bangsa Indonesia.

