

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat menjadikan individu lebih berbudi pekerti serta dapat mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan ialah mentransfer pengetahuan, pengalaman serta kemampuan kepada generasi penerus sebagai perjuangan generasi tua dalam menyiapkan kehidupan generasi selanjutnya, baik secara jasmani ataupun rohani (Kurniawan, 2017). Dengan adanya pendidikan, maka akan tercipta generasi muda penerus bangsa yang berkualitas. Suatu kegiatan yang saling bertautan serta memiliki hubungan yang erat satu sama lain antar unsur-unsurnya disebut dengan pendidikan (Sutrisno, 2016). Terdapat beberapa unsur dalam pendidikan yaitu antara lain tujuan pendidikan, siswa, guru, materi, alat, dan lingkungan pendidikan (Elfachmi, 2015). Agar pendidikan dapat berjalan dengan baik maka harus ada keterkaitan antara unsur-unsur yang sudah disebutkan seperti pendidik yang bermutu.

Pendidik yang bermutu tentu mewujudkan kelas yang interaktif dengan mengembangkan sebuah media yang bisa dimanfaatkan saat pembelajaran. Guru yang berkualitas berkaitan erat dengan kemampuan dasar guru atau yang dikenal dengan kompetensi guru. Ada 4 kompetensi guru yaitu diantaranya kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi intelektual, serta kompetensi profesional. Pendidik juga harus memiliki keterampilan baik dalam menguasai strategi pembelajaran maupun menerapkan metode-metode yang efektif dalam

kegiatan belajar-mengajar (Kompri, 2015). Dalam penyelenggaraan pembelajaran, seorang guru yang berkualitas akan menciptakan kelas interaktif dengan mengembangkan sumber belajar atau media pembelajaran.

Sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar khususnya yang berusia 7-11 tahun masih berada pada tahap operasional konkret (Rifa'i & Anni, 2015). Artinya anak sekolah dasar belum mampu menyelesaikan masalah yang tidak jelas wujudnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa menunjang siswa mengatasi permasalahan seperti masalah yang bersifat abstrak. Media adalah salah satu unsur yang ada pada proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan belajar-mengajar akan menjadi kian mudah serta bermakna (Nurrita, 2018). Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dengan adanya komunikasi. Agar komunikasi dapat berjalan secara terarah atau terorganisir maka diperlukan sebuah media pembelajaran. Media dapat dikatakan sebagai sesuatu yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik guna mentransfer materi dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Alat yang bisa menunjang pendidik serta peserta didik saat proses pembelajaran disebut dengan media (Indriana, 2011). Media berfungsi untuk menerangkan materi yang disalurkan oleh pendidik pada saat mengajar. Dalam hal ini, guru menggunakan media sebagai ragam penjelasan mengenai materi pembelajaran (Sudjana, 2015). Secara umum, media pembelajaran ialah sebuah alat bantu yang difungsikan guna menyalurkan informasi atau materi pembelajaran sehingga bisa memotivasi pikiran serta kemauan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran sangat membantu karena dapat mempermudah guru maupun siswa dalam menyampaikan maupun menerima informasi. Tetapi pada

kenyataannya penggunaan media masih terbatas hanya pada penggunaan media Powerpoint dan buku siswa. Hal ini dikarenakan keterampilan dalam menggunakan media masih kurang. Akibatnya penyampaian materi hanya menggunakan beberapa media saja sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton. Penggunaan media pembelajaran yang monoton tentu akan mempengaruhi minat siswa dalam proses pembelajaran (Wijayanto, dkk., 2017). Permasalahan lainnya adalah kurangnya pemanfaatan teknologi buat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer. Media yang digunakan khususnya pada pembelajaran PPKn belum maksimal begitupun dengan ketersediaan media pembelajaran PPKn di sekolah belum banyak dikembangkan dan hanya menggunakan media PowerPoint dan gambar.

Hasil wawancara bersama wali kelas V SD Gugus VI Kecamatan Sawan yang dilaksanakan dari tanggal 18-20 Oktober 2021 menyatakan bahwa media pembelajaran di sekolah serta media yang diterapkan kurang beragam dan kurang memadai. Selain itu, pendidik di sekolah sasaran belum pernah menggunakan komik digital khususnya pada muatan PPKn dan hanya memanfaatkan buku siswa yang diberikan oleh pemerintah. Materi yang ada dalam buku siswa kelas V muatan PPKn khususnya pada topik keragaman sosial budaya masyarakat pun masih terbatas sehingga perlu adanya pemanfaatan media lainnya seperti salah satunya media komik digital. Kurangnya pemanfaatan media dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa. Sesuai situasi itu, diperlukan pengembangan media yang dapat mendukung situasi dan kondisi belajar supaya aktivitas pembelajaran menjadi lebih efektif efisien serta mengasyikkan atau tidak monoton. Pembelajaran dikatakan tidak monoton apabila saat aktivitas belajar-mengajar terbina jalinan timbal balik antara pendidik bersama peserta didik,

peserta didik lebih aktif daripada guru, dan peserta didik bisa mendalami dengan baik terkait dengan hal-hal yang disalurkan oleh pendidik. Mengembangkan media yang dimaksud adalah dengan mengembangkan suatu bacaan menjadi lebih menarik baik dari penampilan maupun dari penyampaiannya. Siswa sekolah dasar lebih menyukai media yang menarik dan konkret (Wicaksono, dkk., 2020). Salah satu media yang bisa dikembangkan ialah media komik digital.

Komik digital memiliki kelebihan yaitu peserta didik tak akan berfokus mengingat teks, tetapi bisa berkhayal dengan animasi-animasi dan gambar yang terdapat pada komik (Nugraheni, 2017). Komik digital adalah sekumpulan cerita yang dilengkapi dengan gambar, memiliki tokoh karakter tertentu dan memuat berbagai informasi (Yuliana, dkk., 2017). Komik digital adalah media atau alat bantu dalam menyampaikan informasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi secara konkret. Komik digital biasanya dikemas dalam bentuk elektronik.

Pengembangan komik digital tentu memiliki kelebihan. Kelebihan tersebut adalah kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini karena siswa tidak hanya belajar menggunakan teks yang dilengkapi dengan gambar saja tetapi siswa dapat belajar melalui gambar-gambar yang bergerak dan juga dilengkapi dengan audio yang ada dalam komik digital sehingga pembelajaran tidak akan terkesan abstrak melainkan akan menjadi lebih konkret. Komik digital merupakan jenis media yang bisa dilihat maupun didengar. Penggunaan komik digital (media audio visual) akan mampu merangsang minat siswa. Selain itu, penggunaan komik digital juga dapat menghindari kekurangan ruang, waktu, serta daya indera semacam wujud yang lebih makro disubstitusikan menggunakan gambar (Purwono, dkk., 2014).

Media komik digital layak dikembangkan pada pelajaran PPKn yang memerlukan pembelajaran yang wujudnya jelas melalui media yang bisa dilihat maupun didengar. Topik keragaman sosial budaya masyarakat masih sangat terbatas sehingga dengan penggunaan komik digital akan mampu memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman siswa (Siregar, dkk., 2018). Dalam komik digital yang dikembangkan akan menghadirkan inovasi yaitu memuat nilai karakter toleransi.

Toleransi merupakan suatu sikap atau tindakan untuk mewujudkan kedamaian dan kerukunan antar sesama dalam kehidupan bermasyarakat (Huda, 2019). Toleransi dapat dikatakan sebagai sikap saling mengakui dan menjunjung keragaman agama, ras, bahasa, budaya dan lain sebagainya yang ada di lingkungan sekitar (Al-Ansori, 2018). Toleransi antar sesama tentu akan memperkuat tali persaudaraan dan menjaga kedamaian dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Sikap toleransi dapat memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia sehingga meminimalisir adanya perpecahan antar sesama atau antar kelompok. Ada tiga aspek yang terkandung dalam toleransi yaitu menerima (accept), menghormati (respect), dan menghargai (appreciate) antar sesama (Handayani, dkk., 2021). Sikap menerima dalam toleransi artinya memberikan izin atau kesempatan kepada orang lain untuk menjalani kehidupan yang mereka inginkan misalnya memberikan kesempatan atau kebebasan untuk memeluk agama, budaya, suku, ras, dan lain sebagainya yang berbeda dari kita. Sikap menghormati dalam toleransi artinya mampu menghormati pilihan dan perbedaan yang ada atau dengan kata lain menganggap diri kita sama sehingga tidak akan terjadi perpecahan. Sikap menghargai dalam toleransi artinya menghargai atau

memberikan apresiasi dan perasaan ketertarikan terhadap kepercayaan orang lain tanpa menghina atau menjelek-jelekkan kepercayaan orang tersebut.

Nilai karakter toleransi dinilai sangat penting mengingat bahwa Indonesia ialah kepulauan yang berisi beraneka macam agama, suku, ras, dan budaya yang berbeda-beda sehingga sebagai manusia harus saling mengakui dan menjunjung antar sesama. Tetapi pada kenyataannya siswa sekolah dasar cenderung pilih-pilih dalam berteman sehingga hal itu tidak sesuai dengan nilai toleransi (Apriliyani & Mulyadi, 2020). Cara yang dapat ditempuh guna membangun sikap toleransi adalah menjalani aktivitas pembelajaran di kelas yang mana guru juga dapat menjadi contoh nyata untuk siswa dan menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan toleransi. Penggunaan media komik digital bisa dimanfaatkan sebagai salah satu upaya guna menumbuhkan sikap toleransi.

Kondisi itu didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Andayani, dkk. (2020) yang mengatakan pengembangan komik digital layak digunakan dalam pembelajaran. Media komik ini juga dapat dijadikan sebagai contoh dari ragam pembelajaran. Agar dapat mengetahui kelayakan sebuah media komik digital maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Bermuatan Nilai Karakter Toleransi Pada Topik Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Untuk Siswa Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Beberapa identifikasi masalah penelitian yang diperoleh ialah sebagai berikut.

- 1) Materi yang disalurkan ke siswa hanya menggunakan gambar yang diambil menggunakan handphone dan *PowerPoint* yang dikirimkan ke *WhatsApp*.
- 2) Belum pernah menggunakan media komik berbasis digital pada

pembelajaran khususnya pembelajaran PPKn pada topik keragaman sosial budaya masyarakat.

- 3) Media yang dimanfaatkan saat pembelajaran PPKn kurang bervariasi.
- 4) Cakupan materi keragaman sosial budaya yang ada di buku siswa masih terbatas.
- 5) Media pembelajaran PPKn yang ada di sekolah belum memadai dan belum dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai identifikasi masalah, terdapat lima permasalahan yang di dapat dari sekolah sasaran. Agar pembahasan pada penelitian ini tidak hilang arah serta tidak merembet, kemudian dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah di dalam penelitian pengembangan ini ialah dibutuhkan pengembangan media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Beberapa rumusan masalah yang ada di penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun dari media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat siswa kelas V SD?
- 2) Bagaimana validitas dari media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat siswa kelas V SD?
- 3) Bagaimana respon praktisi terhadap media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya

masyarakat siswa kelas V SD?

- 4) Bagaimana respon siswa terhadap media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun beberapa tujuan yang diinginkan di penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun dari media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat siswa kelas V SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas dari media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat siswa kelas V SD.
- 3) Untuk mengetahui respon praktisi terhadap media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat siswa kelas V SD.
- 4) Untuk mengetahui respon praktisi terhadap media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat pengembangan media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat untuk kelas V SD ini ialah sebagai berikut.

- 1) Secara Teoretis

Bisa difungsikan sebagai bahan referensi yang dapat memperdalam pengetahuan dan memberikan keterlibatan positif terhadap pendidikan sehingga dapat membantu memajukan pendidikan di Indonesia.

2) Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Peserta didik khususnya kelas V SD bisa mengalami situasi menuntut ilmu yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat memperluas wawasan khususnya pada topik keragaman sosial budaya masyarakat.

b. Bagi Guru

Guru bisa mendapatkan informasi dalam upaya mengembangkan media pembelajaran khususnya media komik digital.

c. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah bisa menjadikan komik digital sebagai referensi ketika mengadakan dan mendesain media pembelajaran khususnya media komik digital pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat.

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain bisa memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai pustaka acuan tambahan tentang pengembangan media yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun beberapa detail ciptaan yang diharapkan atas penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Komik digital yang dikembangkan menampilkan visualisasi dari animasi-animasi bergerak serta dilengkapi dengan audio sehingga bahan ajar yang ditransfer bisa menarik minat peserta didik dan dapat diterima dengan jelas.

- 2) Komik digital ini dikembangkan dengan Microsoft PowerPoint. Aplikasi Microsoft PowerPoint dipilih karena mudah digunakan dan bisa disisipkan gambar serta audio sehingga komik yang dihasilkan menjadi lebih menarik.
- 3) Materi yang termuat dalam komik digital disesuaikan dengan KD (Kompetensi Dasar) pada muatan pelajaran PPKn kelas V SD khususnya pada topik keragaman sosial budaya bagi masyarakat.
- 4) Nilai karakter yang disajikan pada media ini adalah nilai karakter toleransi antar sesama.
- 5) Komik digital yang sudah selesai dibuat akan di export menjadi video lalu diupload ke Youtube agar mudah diakses oleh guru dan siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan melalui wawancara bersama wali kelas V SD Gugus VI Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, pengembangan media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya untuk siswa kelas V SD ini penting dilakukan karena mengingat bahwa media yang digunakan selama ini hanya menggunakan PowerPoint biasa dan menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Maka dari itu pengembangan media komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya untuk siswa kelas V SD ini penting dilakukan dikarenakan dapat memotivasi siswa dalam belajar karena media ini mempunyai tampilan animasi yang dapat bergerak serta dilengkapi dengan suara narator yang dapat menekankan isi komik. Dalam komik digital yang dikembangkan juga dilengkapi dengan nilai karakter toleransi yang mana sikap toleransi yang dimaksud adalah sikap dapat menerima, menghargai, dan menghormati perbedaan yang ada agar tidak terjadi perpecahan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Komik digital bermuatan nilai karakter toleransi pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat kelas V SD yang dikembangkan ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru kelas V SD sebagian besar sudah menguasai teknologi sehingga mampu menggunakan media yang berbentuk digital.
- 2) Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.
- 3) Guru sudah memiliki wawasan tentang nilai karakter toleransi.
- 4) Komik digital bisa menunjang guru dalam memperkaya bahan ajar khususnya pada topik keragaman sosial budaya masyarakat.

Adapun keterbatasan pengembangan media komik digital ada di penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Komik digital yang dibuat hanya diperuntukkan kepada pendidik serta peserta didik kelas V SD.
- 2) Materi yang terdapat di komik digital yang dikembangkan hanya terpaku pada muatan pelajaran PPKn pada topik keragaman sosial budaya masyarakat saja.

1.10 Definisi Istilah

Kesalahpahaman sering terjadi maka dari itu dibutuhkan definisi dari berbagai istilah yang digunakan. Daftar istilah yang ada di penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ialah penelitian yang mengembangkan dan menciptakan suatu produk berbentuk media atau perangkat pembelajaran.
- 2) Media komik digital ialah sebuah cerita yang dilengkapi dengan gambar dari karakter tertentu yang di dalamnya memuat informasi dan biasanya

disajikan ke dalam media elektronik.

- 3) Keragaman sosial budaya masyarakat merupakan salah satu muatan PPKn pada Tema 3 kelas V SD.
- 4) Nilai karakter toleransi adalah sikap atau tindakan menerima, menghormati, dan menghargai perbedaan yang ada di lingkungan sekitar yang berbeda dari dirinya.
- 5) Model ADDIE ialah model dari penelitian pengembangan. Model ADDIE terdiri atas tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

