

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan dapat menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia nomor satu. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas setiap orang. Pendidikan menjadi pilar untuk mengoptimalkan kemampuan sumber daya manusia. Dunia pendidikan dapat mengembangkan potensi dari populasi suatu bangsa menjadi lebih baik serta berwawasan luas.

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Makna Pendidikan menurut Depdiknas mengenai Undang-Undang, Nomor 20, 2003 disebutkan “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran untuk peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian baik, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nadya Nur Aini, 2021)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya (Nurkholis, 2013). Dari pengertian-pengertian dan analisis yang ada maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam beserta lingkungannya. Dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif (berpikir) dan aspek afektif (merasa). Sebagai ilustrasi, saat kita mempelajari sesuatu maka di dalamnya tidak saja proses berpikir yang ambil bagian tapi juga ada unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat, suka dan lain-lain. Substansi pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah membebaskan manusia dan menurut Drikarya adalah memanusiakan manusia (Nurkholis, 2013). Ini menunjukkan bahwa para pakar pun menilai bahwa pendidikan tidak hanya sekedar memperhatikan aspek kognitif saja tapi cakupannya harus lebih luas.

Undang-Undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Raharjo, 2012). Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Menurut Baharudin, dkk (2007: 16), proses belajar merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat syaraf individu yang belajar, proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Pendapat lain tentang belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2006), belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Hibatulloh, 2012). Sejalan dengan pendapat Baharudin, dkk dan Sardiman proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif maupun psikomotoriknya.

Dunia pendidikan, kurikulum dijuluki sebagai dasar implementasi kegiatan pendidikan di sekolah. Tahun 2022, Mendikbudristek kembali memberikan warna baru dalam dunia pendidikan dengan menghadirkan Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar. Tujuannya tak lain adalah memulihkan kondisi pembelajaran di Indonesia agar semakin baik.

Sebagaimana kita ketahui bersama pandemi yang tak kunjung berkesudahan membuat siswa malas belajar, guru malas mengajar. Mungkin saja dengan hadirnya kurikulum baru ini bisa kembali membuat semangat belajar siswa berangsur pulih dari sebelumnya. Dikuti dari portal kemendikbud dalam pemulihan pembelajaran saat ini, satuan pendidikan diberikan kebebasan menentukan tiga kurikulum yang akan dipilih atau tidak dipaksakan. Pilihan pertama, Kurikulum 2013 secara penuh, pilihan kedua Kurikulum Darurat, yaitu Kurikulum 2013 yang disederhanakan, dan pilihan ketiga adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Melalui kurikulum ini, guru dapat memilih perangkat ajar untuk menyesuaikan kebutuhan belajar dan minat masing-masing peserta didik. Namun ada perbedaan dari Kurikulum Merdeka Belajar dengan kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka menjadi opsi tambahan dalam rangka pemulihan pembelajaran selama 2022-2024. Kemendikbud Ristek juga akan melakukan pengkajian ulang pada tahun 2024 mendatang. Kurikulum ini merujuk pada pandemi Covid-19 yang memiliki banyak kendala dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan. Sebelumnya ada Kurikulum 2013 yang diterapkan dalam pembelajaran saat sebelum pandemi. Pada masa pandemi Covid-19, Kemendikbud Ristek

mengeluarkan kebijakan penggunaan Kurikulum Darurat yang menjadi rujukan kepada satuan pendidikan. Kurikulum Merdeka dikembangkan dengan lebih fleksibel dan berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Dalam hal ini, kurikulum sangat berperan penting dalam proses pendidikan dimana kurikulum digunakan sebagai sarana dalam mengukur kemampuan pribadi dan konsumsi pendidikan serta bertujuan untuk mencarkankan proses pendidikan dan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Rohani, 2019) . Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran (*channel*) berupa media pembelajaran. Menurut Miarso (2004) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Namina, 2015). Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Mustofa Abi Hamid, 2020)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Kamis, tanggal 21 Juli 2022 di SD Negeri 2 Singapadu khususnya pada siswa kelas IV ditemukan nilai PPKn siswa tergolong rendah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, guru kelas IV terlihat terlalu monoton dalam proses belajar mengajar dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran serta terdapat perolehan nilai yang rendah di bawah KKM khususnya pada mata pelajaran PPKn. Materi Pancasila adalah salah satu contoh materi yang paling penting dalam pembelajaran PPKn karena banyak sekali pengamalan dari sila-sila Pancasila yang dapat dijadikan patokan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal untuk masa depan para siswa. Banyak faktor yang menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar PPKn, salah satunya adalah karena materinya terlalu bersifat monoton dan diulang terus-menerus hingga ke pendidikan tinggi. Jika hanya menggunakan media yang monoton, siswa akan merasa jenuh dan bosan dikarenakan harus terfokus pada isi media cetak yang memuat bahasa yang terlalu baku dan sulit untuk dipahami. Harus terdapat media lain yang digunakan oleh pendidik dalam membantu dan mengubah *mindset* siswa. Hal ini berdampak nilai pengetahuan siswa yang rendah. Strategi jitu perlu diterapkan agar siswa bisa mencapai standar ketuntasan minimal. Wawancara dengan wali kelas IV pada materi ini siswa terkesan bosan dan tidak fokus. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang kurang memadai.

Kurangnya media pembelajaran menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal menyebabkan Kompetensi Dasar yang termuat dalam muatan PPKn kurang dipahami oleh siswa. Materi Pancasila

sebagai nilai kehidupan termasuk ke dalam muatan PPKn, dimana materi yang dijelaskan masih sangat umum dan masih perlu media pembelajaran untuk menjelaskan materi tersebut. Salah satunya menggunakan media komik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan guru ke siswa. Kelebihan media komik mampu memotivasi siswa serta siswa mampu memahami materi pada pembelajaran serta media komik dapat memberikan contoh-contoh nyata yang dipadukan dengan dialog percakapan dan memberi pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya penggunaan media gambar sangat mempengaruhi daya ingat siswa. Harapan yang besar dari terdapatnya materi pembelajaran yang terbungkus dalam media pembelajaran komik bergambar, siswa akan lebih merasa tertarik untuk belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya peneliti mengangkat masalah tersebut dalam satu penelitian ilmiah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bergambar Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan Mata Pelajaran PPKN pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Singapadu Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dalam proses pembelajaran

2. Guru masih menerapkan proses pembelajaran satu arah atau hanya berpusat pada guru (ceramah)
3. Keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023
5. Nilai mata pelajaran PPKn siswa masih ada di bawah KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dibatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini agar masalah dapat dengan mudah untuk dipecahkan. Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023?

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dalam menambah wawasan guru dalam mengembangkan media komik bergambar pada muatan

materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn dan sebagai bahan masukan serta referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan media pembelajaran komik bergambar dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan pada pembelajaran serta dapat menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran komik bergambar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat meningkatkan kreativitas seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik bergambar dapat menjadi terobosan baru bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan penelitian yang lain. Penelitian pengembangan media pembelajaran komik bergambar memberikan sebuah

pengalaman yang baru serta dapat menambah wawasan dan kreativitas sebagai calon guru.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan nantinya akan disajikan dengan gambar-gambar yang berwarna yang diciptakan menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang dibuat dengan bantuan teknologi.
2. Media pembelajaran komik bergambar ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran langsung dengan cara dicetak atau memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa melalui handphone atau laptop.
3. Media pembelajaran komik bergambar ini memuat materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar.
4. Media pembelajaran komik bergambar ini menggabungkan unsur kata, gambar, dan mengaitkan contoh dalam kehidupan nyata kedalam komik sehingga mampu menambah wawasan siswa.
5. Materi pada media pembelajaran komik bergambar ini berlandaskan buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas dengan materi yang terkait.
6. Media pembelajaran komik bergambar ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar mempermudah pengguna dalam menggunakan media komik ini.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan mengingat dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media memiliki peran dalam mewujudkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Singapadu penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan bervariasi. Terkadang saat kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan materi dan juga memberikan tugas tanpa melihat ketepatan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran komik bergambar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik yang dapat mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa secara optimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik bergambar didasari atas asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi:

1. Media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV ini dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran, dikarenakan pada media komik ini berisikan gambar dan tulisan yang mudah dimengerti.
2. Media pembelajaran komik bergambar ini dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV.

3. Melalui media komik ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran komik bergambar ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran komik bergambar ini terbatas hanya pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar.
2. Pengembangan media pembelajaran komik ini hanya dimanfaatkan oleh guru dan siswa kelas IV sekolah dasar

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman pada istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini, maka dijabarkan definisi istilah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan dapat dipergunakan kedepannya
2. Media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
3. Media pembelajaran komik adalah sebuah media pembelajaran yang berisi gambar, alur cerita dengan menggunakan dialog percakapan yang telah disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan teknologi atau *software*

4. Pancasila adalah pilar ideologis negara Indonesia. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Pendidikan Pancasila digunakan untuk membangun generasi bangsa yang cerdas dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Nilai Pancasila sangat tepat bila ditanamkan pada anak sejak masih usia dini agar setelah mereka dewasa, mereka akan terbiasa dengan perbuatan dan tingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

