

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting untuk berbagai aspek kehidupan sehingga sangat dibutuhkan oleh semua orang, terutama di era globalisasi saat ini. Pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan setiap orang guna menghadapi berbagai perubahan yang terjadi sehingga dapat memajukan negara dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Rusdiana & Wulandari, 2022).

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya. Kehidupan intelektual negara sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Peningkatan standar pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas sumber daya manusia. Tingkat pendidikan yang masih diberikan di suatu negara dapat menunjukkan maju atau tidaknya suatu negara. Khususnya untuk pembangunan bangsa dan negara, pendidikan memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perwujudan diri individu. Peradaban bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia dapat diciptakan melalui pendidikan. Perkembangan siswa sebagai pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, berpengetahuan, bertanggung jawab, dan warga negara yang taat hukum dipengaruhi oleh pendidikannya. Oleh sebab itu hal ini harus diintegrasikan dengan metode pengajaran dan bahan pelajaran agar hal ini terjadi (Kadek Tony Suantara dkk., 2019).

Di jaman yang modern ini terjadi juga peningkatan teknologi yang bisa juga dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan sebagai pendukung dalam proses suatu

pembelajaran. Penggunaan teknologi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang lebih menarik sehingga terhindar dari rasa bosan saat mengikuti pelajaran, guru bisa memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan membuat media pembelajaran yang menarik sehingga siswa pun lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu dan efektivitas proses pengajaran, seorang guru harus mahir dalam memilih, memanfaatkan, dan menyesuaikan media yang akan digunakan (Luh Ade Rasvani dkk., 2021).

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Menurut Winarno (2020) menyatakan PPKn sebagai salah satu bidang studi dengan kewarganegaraan sebagai fokusnya, lalu diatur secara logis ke dalam disiplin ilmu politik serta disiplin ilmu Pendidikan menggunakan disiplin ilmu Pendidikan dan ilmu politik untuk maksud sebagai kerangka kerja keilmuan maupun disiplin ilmu lain yang bermakna, kemudian dikelompokkan kepada bidang kurikuler kewarganegaraan, kegiatan sosial kultural kewarganegaraan serta suatu pengamatan ilmiah kewarganegaraan. Menurut Yusnawan Lubis & Dwi Nanta Priharto (2021) menyatakan PPKn merupakan mata pelajaran yang multidimensional. Hal ini dikarenakan PPKn dapat disikapi sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kesadaran hukum serta pendidikan politik dan kemasyarakatan. Berdasarkan sudut pandang dari ahli tersebut, jelas bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah

pembelajaran yang menanamkan prinsip-prinsip demokrasi serta moral dan standar secara terus menerus dan menyeluruh. untuk mengembangkan warga negara yang unggul dengan pengetahuan, keinginan, dan kesadaran akan hak dan kewajiban mereka.

Media pembelajaran menurut Wulandari, dkk (2023) menyatakan Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam suatu proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa memiliki minat serta ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2020) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Definisi media pembelajaran menurut Mahardika, dkk (2021) mengemukakan media pembelajaran adalah sebuah alat bantu berupa fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan yang dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan pengajar untuk mengkomunikasikan pesan kepada siswa berupa materi pelajaran agar mereka dapat mempelajari materi pelajaran yang diajarkan dengan lebih cepat. Satu hal yang perlu diingat adalah keterlibatan media tidak akan tampak jika pemanfaatannya tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secanggih apapun media, tidak dapat menggantikan peran guru dan jika

melenceng dari tujuan dan substansi pelajaran, tidak bisa disebut membantu pembelajaran (Surahman, dkk., 2022).

Pengembangan media komik digital berbasis kontekstual untuk materi PPKn yang berkaitan dengan pengamalan Sila Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 2 Samsam menjadi sebuah langkah yang penting. Namun, sebelum kita merancang media ini, kita harus terlebih dahulu mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul dalam pembelajaran PPKn di kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 27 September 2023 dengan Ibu Ni Luh Sri Andayani, S.Pd.SD selaku wali kelas III di SD Negeri 2 Samsam, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas III di semester 1 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 10 orang siswa dari total banyak siswa yaitu 19 siswa. Faktor yang menyebabkan siswa memperoleh nilai dibawah KKM antara lain yaitu terbatasnya media yang dimiliki guru untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, guru biasanya hanya menggunakan video-video yang bersumber dari youtube namun, ini merupakan pertimbangan penting bagi guru karena penggunaannya menghabiskan lebih banyak kuota, sehingga guru membutuhkan media yang efektif tetapi tidak membutuhkan banyak kuota. Selain itu penggunaan metode yang tidak bervariasi hanya menggunakan metode ceramah dan talking stick saat pembelajaran, akibatnya beberapa siswa seperti tidak ada minat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak memahami pelajaran sehingga sering kali siswa merasa gelisah dan ketakutkan ketika mendapatkan giliran tongkat dan masih ada siswa yang belum

paham apa makna dari Pancasila sehingga pembelajaran pun kurang efektif dilakukan.

Pengembangan media berbasis kontekstual dalam latar belakang penelitian sangat penting karena memahami urgensi dan relevansi suatu penelitian dalam konteks pengembangan media PPKn berbasis komik untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Samsam. Latar belakang penelitian menjadi dasar yang mengungkapkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran PPKn dan kebutuhan untuk mencari solusi inovatif. Berdasarkan masalah-masalah yang dihadapi, seperti rendahnya minat belajar, keterbatasan materi ajar, dan kesulitan menerapkan nilai-nilai Pancasila, latar belakang penelitian memberikan alasan kuat mengapa pengembangan media berbasis kontekstual diperlukan. Selain itu, latar belakang penelitian juga dapat menggambarkan relevansi penelitian terhadap tujuan pendidikan dan kebutuhan siswa, serta bagaimana penggunaan teknologi digital dan konteks yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, latar belakang penelitian tidak hanya memberikan alasan mengapa pengembangan media berbasis kontekstual penting, tetapi juga mengidentifikasi kontribusi positif yang dapat diberikan kepada pembelajaran PPKn siswa.

Berdasarkan pemaparan berbagai fakta diatas, pengembangan media komik digital berbasis kontekstual dapat menjadi solusi yang bermanfaat. Komik dapat menjadi alat yang menarik untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih relevan dan menarik bagi siswa, sambil memberikan kesempatan bagi mereka untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam situasi nyata. Tetapi, penting juga untuk memastikan bahwa komik ini dirancang dengan baik, memperhitungkan

perbedaan pemahaman siswa, dan menyediakan peluang interaksi yang memungkinkan siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dukungan dari guru dan sumber belajar tambahan juga harus ada untuk memastikan pembelajaran PPKn yang sukses.

Peserta didik yang telah terbiasa dengan perkembangan teknologi akan merasa sangat dekat dengan pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital. Selain itu, karena komik digital hanya perlu memproses file gambar yang tidak terlalu besar, maka lebih mudah diakses daripada media digital lain meskipun dengan koneksi yang tidak stabil. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin meneliti tentang media pembelajaran komik digital dengan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKN Materi Pengamalan Sila Pancasila Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Samsam”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih minim.
2. Kurangnya konsentrasi, minat, dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran berupa komik digital berbasis kontekstual pada muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila pada kelas III SD Negeri 2 Samsam.

4. Hasil belajar PPKn siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam belum memuaskan karena dalam hasil ulangan siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi hal ini disebabkan oleh fakta bahwa belum ada media pembelajaran yang memotivasi keinginan belajar siswa kelas III sekolah dasar yang berbentuk komik digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *kontekstual* pada muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *kontekstual* pada muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *kontekstual* pada muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *kontekstual* pada muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *kontekstual* pada muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *kontekstual* pada muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun mafaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini dapat dibedakan menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis, berikut adalah manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru di dalam perkembangan teknologi khususnya dibidang ilmu Pendidikan dan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila yang dikemas dalam bentuk komik digital dengan harapan materi yang diberikan lebih mudah dipahami serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Pengembangan media komik digital untuk muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila memiliki manfaat yaitu media komik digital dapat digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta guru mampu lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan sarana pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan sehingga guru sebaiknya lebih kreatif serta mampu berinovasi dalam menggunakan bahan ajar media pembelajaran serta mampu memotivasi siswanya untuk belajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian pengembangan ini dapat menambah wawasan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital sehingga diharapkan ilmu yang diperoleh dari penelitian ini mampu diterapkan di dunia pendidikan serta diharapkan mampu menghadapi masalah yang nantinya akan ditemui dalam dunia pendidikan secara nyata.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan yaitu komik digital berbasis *kontekstual* muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila kelas

III SD Negeri 2 Samsam yang akan dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital *kontekstual* muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila kelas III SD Negeri 2 Samsam.
- 1.7.2 Media pembelajaran ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi digital yaitu dengan memanfaatkan aplikasi clip studio paint di laptop dengan menggunakan format pilihan komik serta menggunakan media bantu Wacom untuos.
- 1.7.3 Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam proses pembelajaran memerlukan smartphone atau laptop untuk membacanya.
- 1.7.4 Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa saat melaksanakan pembelajaran.
- 1.7.5 Media pembelajaran komik digital ini dapat memberi gambaran yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, pengembangan ini sangat penting untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi terkait. Terkadang, guru hanya memberikan materi dan tugas tanpa memperhatikan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran. Tujuan dari pengembangan komik digital ini agar siswa lebih termotivasi untuk belajar serta dapat memudahkan guru saat

menyampaikan materi pembelajaran, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses diperlukan di era modern dan serba teknologi seperti saat ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk komik digital berbasis *kontekstual* muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila kelas III SD Negeri 2 Samsam ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila terdapat asumsi pengembangan dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan media pembelajaran komik digital dalam proses pembelajaran PPKn materi pengamalan sila Pancasila ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pada saat proses pembelajaran.
2. Belum tersedianya media pembelajaran berupa komik digital.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran komik digital ini hanya memuat materi mengenai pengamalan sila Pancasila bagi siswa kelas III di sekolah dasar.
- b. Dalam penggunaan media pembelajaran ini memerlukan smartphone atau laptop.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, istilah-istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

- a. Penelitian Pengembangan Model Addie adalah upaya untuk menggabungkan produk yang efektif dengan bahan-bahan pembelajaran, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah, dan tidak untuk menguji teori.
- b. Komik digital adalah komik sederhana yang ditampilkan di media elektronik tertentu. Oleh karena itu, komik digital dapat didefinisikan sebagai suatu jenis cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang mengirimkan pesan atau informasi melalui media elektronik.
- c. Muatan PPKn adalah kepanjangan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang memuat pemahaman tentang bagaimana mengajarkan warga negara Indonesia nilai-nilai moral dan sikap yang sesuai dengan Pancasila.
- d. Pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextstual teaching and learning*) merupakan proses pembelajaran yang holistik, bertujuan membantu siswa untuk memahami materi ajar dan mengkaitkannya dengan konteks kehidupan siswa sehari hari (konteks pribadi, sosial dan kultural) sehingga mereka berpengetahuan serta berketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkontruksi sendiri secara aktif pemahamannya. Siswa bisa belajar dengan baik bila materi ajar terkait dengan penngetahuan dan kegiatan yang telah diketahuinya dan terjadi di sekelilingnya. Adapun tujuh komponen dalam pendekatan kontekstual adalah : Konstruktivisme

(*Constructivism*), Menemukan sendiri (*Inquiry*), Bertanya (*Questioning*), Masyarakat belajar (*Learning Community*), Pemodelan (*Modeling*), Refleksi (*Reflection*), dan Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*).

