

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ketenaga kerjaan ketika masa digitalisasi merupakan hal vital guna dikembangkan, demi menciptakan generasi muda yang handal. Usaha sistematis yang krusial dimiliki oleh setiap individu untuk mengembangkan SDM bisa diraih dari beberapa komponen, contohnya berasal dari dunia pendidikan (Suhadi & Arifianto, 2020). Pendidikan merupakan dasar yang utama untuk membentuk watak dan karakter positif pada setiap individu. Dengan kata lain, pendidikan tidak hanya memberikan satu tujuan tertentu, melainkan banyak tujuan yang dapat dicapai, seperti peningkatan pengetahuan, perilaku, norma, dan keterampilan yang dimiliki (Darmadi, 2019).

Perkembangan teknologi seperti sekarang membuat dunia pendidikan berlari untuk menyelaraskan antara topik pembelajaran dengan kemajuan jaman. Berbagai usaha telah dilakukan baik pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan hingga para guru. Salah satu langkah signifikan yang diambil yaitu dengan memperbarui kurikulum dan menyesuaikannya dengan kebutuhan zaman saat ini (Marisa, 2021). Pelaksanaan kurikulum adalah langkah persiapan guna menyambut rintangan dimasa mendatang. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kurikulum mempunyai peranan krusial pada menentukan keadaan kedepan sebuah bangsa. Ketika ini, yang menjadi patokan pengajaran yaitu Kurikulum 2013 dan

Kurikulum Merdeka. Seperti halnya perubahan kurikulum kian terjadi, tentunya perubahan muatan pembelajaran mengikuti perubahan yang berlaku khususnya pada muatan Pengajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Pada kurikulum 2013 muatan pembelajaran dinamakan PPKn. Sedangkan pada silabus merdeka dinamakan Pendidikan Pancasila. Kedua kurikulum ini dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan zaman. Tidak hanya itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menghasilkan individu Indonesia yang aktif, penuh dengan kreasi, dan cenderung inovatif, yakni dengan menerapkan metode belajar yang aktif, inovatif, kreatif, serta kolaboratif.

Penerapan kurikulum khususnya untuk siswa kelas IV SD dimasa kini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka ialah sebuah kurikulum yang memiliki berbagai variasi konten dengan menerapkan intrakurikuler pada saat belajar, maka memungkinkan murid untuk mengasah pengetahuan secara maksimal dikarenakan mereka mendapat cukup waktu untuk mendalami konsep serta memperkuat kemampuan mereka. Proyek-proyek yang bertujuan untuk memperkuat identitas siswa pancasila ditingkatkan dengan landasan tema dengan kesepakatan bersama Lembaga pemerintahan negara. Proyek-proyek ini bukan tertuju pada pencapaian target pengajaran tertentu serta bukan berkaitan dengan isi kurikulum tertentu (Mendikbudristek, 2022). Keterkaitan dengan nilai-nilai Pancasila yaitu aspek integral pada kurikulum merdeka. Pengajaran Pancasila bukan hanya berkutat di aspek pemahaman kognitif wajib dipelajari, melainkan juga menekankan prinsip-prinsip tersebut harus tercermin kedalam setiap kegiatan pembelajaran.

Dalam kurikulum merdeka, Profil Pelajar Pancasila bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan memprioritaskan pembentukan

kepribadian yang kuat dan bertanggung jawab. Di tengah era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pentingnya nilai-nilai dan karakter dalam pendidikan menjadi sangat krusial untuk mengimbangi perkembangan teknologi dengan kemajuan manusia. Pendidikan karakter yang holistik juga menjadi landasan untuk membentuk generasi yang mampu beradaptasi dengan dinamika zaman, menjunjung tinggi etika dalam berinteraksi, serta memperkuat rasa nasionalisme dan rasa kebanggaan terhadap budaya bangsa (Faiz & Kurniawaty, 2022). Penerapan Profil ideal siswa pancasila dengan harapan bisa hadir pada aktivitas pengajaran pengetahuan di Indonesia lagi terbatas pada enam aspek utama. Enam aspek tersebut mencakup: keyakinan dan ketakwaan pada YME serta neretika tinggi; kemampuan independen; semangat tolong menolong; penerimaan terhadap keberagaman menyeluruh; kemampuan menggunakan logika yang kuat; serta kreativitas.

Untuk merealisasikan hal tersebut, pendekatan dapat diterapkan di semua mata pelajaran sekolah, termasuk Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengajarkan peserta didik tentang hubungan antara individu dengan negara, serta mempersiapkan mereka dalam patriotisme. Fokusnya yaitu pembentukan warga pemerintah yang kompeten serta mampu dipercaya bagi bangsa dan negara. Melalui proses pengajaran ini, individu tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami, mengadopsi sikap, dan mengembangkan keterampilan dalam kewarganegaraan, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menjadi agen perubahan positif dalam masyarakat. Dengan demikian, mereka dapat aktif berkontribusi dalam membangun komunitas yang inklusif dan berdaya, serta memupuk nilai-nilai kebangsaan yang sesuai

dengan prinsip-prinsip Pancasila sebagai panduan moral dan etika yang fundamental bagi bangsa Indonesia. Ini menegaskan bahwasanya semua poin kehidupan nasional, sosial, serta politik wajib berlandaskan pada Nilai-nilai keyakinan pada Tuhan, martabat manusia, kesatuan, keberagaman, dan keadilan untuk semua warga negara Indonesia (Apriliani dkk, 2021).

Teknologi digitalisasi dan komunikasi memiliki peran vital ketika mendukung proses pengajaran yang optimal, terutama dalam konteks Pendidikan Pancasila yang sering dianggap membosankan. Hal ini membantu menaikkan kepedulian dan interpretasi murid terkait teori yang dipaparkan oleh guru. "Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, banyak siswa menganggap bahwa fokus utamanya adalah membaca, menulis, dan menghafal, yang membuat mereka kurang bersemangat dan bosan selama proses belajar." Peserta didik menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Karena itu, guru perlu berperan aktif dalam meningkatkan ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran ini, karena minat yang tinggi akan berdampak positif pada proses pembelajaran di kelas (Ida Nurhayai, 2019).

Berangkat dari pernyataan sebelumnya, meskipun aspek kognitif Pendidikan Pancasila diajarkan secara luas, tidak dapat dipastikan bahwa hal ini akan menghasilkan tingkat pencapaian yang tinggi. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi dan peninjauan ulang terhadap struktur dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu pendekatannya adalah mengoptimalkan teknologi mutakhir dalam perangkat ajar untuk menaikkan aktivitas dan pencapaian pelajaran, cara mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dan menyederhanakan materi-materi kompleks (Sudjana dan Rivai, 2019).

Ditengah pembelajaran yang dituntut serba digital, tentunya guru berperan sebagai fasilitator (*teacher as facilitator*) Untuk mengembangkan karakter peserta didik agar mampu berfikir lebih tajam, kreatif, serta inovatif, serta ahli ketika berbicara, berkolaborasi, dan berkepribadian (Indarta *at al*, 2022). Dari pernyataan tersebut, untuk mencapai tujuan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, diperlukan inovasi yang mendukung peningkatan mutu pendidikan. Inovasi ini mengarah pada perubahan positif, memastikan bahwa pendidikan dapat terus berkembang seiring dengan pesatnya teknologi. Inovasi dalam pendidikan merujuk pada ide atau metode baru yang digunakan untuk mengatasi berbagai tantangan pendidikan. Pentingnya media pembelajaran kreatif dan inovatif tidak hanya berdampak pada kegiatan pembelajaran tetapi termasuk menentukan ketervapaian pengajaran itu sendiri (Syafaruddin, 2012).

Media pengajaran berperan sebagai penghubung guna mempermudah murid ketika saat menyerap dan mengenali informasi atau teori ajar yang disampaikan (Rohani, 2018). Tingkatkanlah semangat dan keinginan belajar anak ketika menggunakan berbagai prangkat pembelajaran yang beragam, hingga keadaan belajar jadi efektif serta menyenangkan (Hasan, 2016). Siswa sekolah dasar pada umumnya pemikiran konseptual, karenanya penggunaan sarana pengajaran diperlukan untuk membantu mereka menghayati dan menguasai teori pengajaran dengan maksimal. Maka dari itu, integrasi media dalam pengajaran menjadi krusial untuk mendukung pemahaman konsep yang diajarkan.

Menurut *National Education Association*, prangkat pembelajaran mencakup komunikasi melalui cetak atau media audiovisual, termasuk perangkat keras teknologi dan cara penggunaan media tersebut (Putu, 2017). Sejalan dengan respon

dari, Sudiman (2006) yang berpendapat bahwasanya media merupakan alat untuk menyampaikan informasi dalam komunikasi, hingga informasi yang tersampaikan dimengerti dengan baik oleh penerima tanpa terjadi kesalahpahaman antara keduanya. Kemudian, Arsyad (2017) Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses belajar-mengajar dengan mempengaruhi suasana, situasi, dan konteks pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. Dari penjelasan terkait prangkat pengajaran, memperoleh kesimpulan terkait media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi yang dirancang semenarik mungkin dalam bentuk cetak atau audiovisual untuk menyampaikan informasi, sehingga mudah dipahami saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian peran media sangat penting dalam mendukung materi pembelajaran dan membantu guru menjelaskan materi dengan lebih efektif, serta berpengaruh terhadap proses belajar siswa dikelas maupun dirumah. Terdapatnya media ajar mampu menumbuhkan motivasi penguasaan materi murid serta mempermudah siswa dalam belajar (Arifin, et al., 2023). Motivasi belajar dalam proses pelajaran sangat penting karena yaitu suatu kekuatan yang terdapat pada raga setiap siswa yang mampu menggerakkan dan mendorong untuk menimbulkan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Hermans menyebutkan bahwa karakteristik orang yang memiliki motivasi (Yulianto, et al., 2022) Ini adalah: (1) kecenderungan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang menantang namun masih dalam kemampuan; (2) keinginan untuk bekerja mandiri dan menemukan solusi individu; (3) hasrat kuat untuk maju dan mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dari sebelumnya; (4) orientasi ke masa depan, di mana kegiatan belajar dianggap sebagai jalan untuk mewujudkan cita-cita; dan (5) ketekunan dalam bekerja.

Pada kenyataan di lapangan, proses pembelajaran masih belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Hal ini terjadi karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran sering kali hanya berasal dari buku-buku dengan cakupan terbatas dan tampilan yang membosankan. Akibatnya, pembelajaran di kelas lebih sering didominasi oleh penjelasan materi tanpa bantuan media pembelajaran yang memadai (Hasan, 2016).

Pada penelitian kali ini, peneliti memilih muatan pelajaran Pendidikan Pancasila digunakan pada studi ini dimaksudkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi, diperlukan contoh atau bukti visual. Berkaitan pada hasil dialog bersama tenaga pendidik kelas IV di SD Negeri 5 Batungsel, Pupuan, Kabupaten Tabanan. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran kenyataan lapangan masih terhambah dan kurang beragam dalam memotivasi siswa. Salah satu penyebab utamanya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menguasai teknologi. Dalam kegiatan belajar-mengajar, pendidik sering menggunakan alat bantu seperti buku teks, paket LKS, dan gambar. Walaupun begitu, para pendidik belum memanfaatkan atau menciptakan media lain yang lebih relevan, kreatif, dan inovatif, terutama media berbasis digital. Padahal, penggunaan media semacam itu dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Minimnya variasi dalam penggunaan media menyebabkan siswa cepat merasa jenuh selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru masih kekurangan media yang mendukung, terutama pada materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, pemakaian teknologi dalam kegiatan pembelajaran masih belum

maksimal. Kurangnya motivasi belajar siswa tampak dari minimnya perhatian mereka saat pembelajaran. Banyak siswa lebih memilih melakukan aktivitas lain ketika harus mengerjakan soal daripada bertanya pada guru jika menghadapi kesulitan. Mereka juga kurang yakin dengan kemampuan mereka sendiri untuk menyelesaikan latihan, serta kurang inisiatif dalam mengerjakan soal. Selain itu, saat diminta tampil di depan kelas, banyak siswa enggan dan tidak aktif karena merasa malu dan takut membuat kesalahan saat menyampaikan pekerjaan mereka.

Berbagai permasalahan tersebut muncul karena dalam kegiatan pembelajaran, teknik yang dipakai tenaga didik masih kurang menarik perhatian siswa. Terlihat bahwa guru masih mengandalkan metode konvensional yang hanya fokus pada penyampaian materi dari buku teks dan paket LKS. Akibatnya, pengajaran masih banyak dilakukan melalui ceramah yang menekankan pemahaman materi secara ketat, tanpa memperhatikan poin karakter yang seharusnya terintegrasi dalam pengajaran.

Analisis penggunaan media oleh pengajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa variasi penggunaannya masih sangat terbatas. Saat ini, pendidik hanya sering menggunakan gambar yang mudah ditemukan di internet dan materi dari buku paket LKS. Penggunaan perangkat teknologi komputer oleh guru juga belum maksimal, terutama dalam konteks pengajaran materi. Metode dan media pembelajaran yang kurang menarik sering kali mengakibatkan rendahnya tanggung jawab dan motivasi belajar siswa.

Berhubungan dengan tantangan yang dihadapi, perlu dilakukan perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran Pendidikan Pancasila agar lebih menarik

dan bermakna, serta menaikan pemahaman murid ketika menganalisis dan pemahaman teori. Satu langkah yang mampu diambil ialah mengadaptasi prangkat pengajaran digital dalam era teknologi, yang dapat mengubah cara kegiatan mengajar lebih berfariatif dan menarik, berkesan, dan membahagiakan bagi siswa sekolah dasar saat ini, seperti penggunaan komik digital (Fikri, Pebriansyah, 2015).

Pemilihan media komik digital ini dikarenakan seiring bersama kemajuan teknologi yang terus berkembang dan inovasi dalam media pembelajaran digital. Pentingnya pengembangan media komik digital ini terletak pada kelebihanannya sebagai alat pembelajaran, Tingkatkan minat siswa dengan cara membuat materi lebih menarik dan mendukung pemahaman konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta menyajikan materi dalam perjalanan cerita bergambar. Komik digital ini disampaikan secara online yang memungkinkan penggunaannya dengan fleksibel (Yuliana, 2017). Media komik digital ini sangatlah praktis dan dapat diakses di mana pun dan kapan pun melalui berbagai perangkat elektronik seperti *handphone*, *laptop*, dan *tablet*. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh studi yang dibuat Kanti, dkk., (2018) berdasarkan studi tersebut, implementasi media pembelajaran komik digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata ulangan siswa. Setelah penggunaan media ini, nilai rata-rata ulangan meningkat menjadi 84,33, dibandingkan dengan sebelumnya yang hanya mencapai 75,75. Ditemukan bahwa pemanfaatan media komik digital secara efektif berkontribusi dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Media komik digital dianggap sebagai terobosan terbaru dalam perencanaan prangkat pengajaran karena bisa merangsang niat belajar murid, membuat teori yang disampaikan lebih unik, dan mempermudah pemahaman siswa terhadap

konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata. Selain itu, pemakaian media komik digital ini mempermudah peserta didik guna belajar secara mandiri (Kanti, 2018). Media pembelajaran komik digital ini dianggap cocok untuk berbagai mata pelajaran, terutama Pendidikan Pancasila, sebagai alternatif terhadap materi pembelajaran yang biasanya hanya berupa teks. Hal ini dapat mengurangi kejenuhan siswa. Penelitian ini mencatat pengembangan media komik digital yang bertujuan mengedukasi karakter, tentukan yang mendukung siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter.

Pendidikan karakter adalah metode edukasi yang bertujuan guna menanam dan mengembangkan nilai mulia yang memacu terbentuknya kebiasaan positif pada individu yang menjalaninya (Lestrai, 2020). Dengan pendekatan pembentukan budi pekerti, pengajaran tersebut bertujuan untuk memperkuat dan mengembangkan tingkah laku siswa menyeluruh, serta mempromosikan perilaku yang berlandaskan nilai-nilai yang ditanamkan di sekolah. Integrasi aspek karakter ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menemukan tantangan dan perubahan dalam kehidupan mereka. Dengan pendidikan karakter, mampu membentuk manusia yang berkualitas dan memiliki keterampilan, yang aktif berkontribusi dalam pembangunan bangsa (Wibowo, 2013:40). Dengan demikian, disimpulkan bahwa pentingnya menanamkan pendidikan karakter sejak dini untuk menghadapi tantangan kehidupan kedepan yang kian rumit. Ini mencakup kurangnya kepedulian dan kesadaran anak pada lingkungannya, kurangnya rasa punya kewajiban, konfiden yang rendah, dan tingkat kegagalan di sekolah.

Pada kurikulum merdeka belajar, Profil Pelajar Pancasila sebagai kepribadian dan kemauan, akan dikembangkan dalam dalam kehidupan keseharian siswa lewat

budaya di sekolah, pembelajaran pada kurikulum, penguatan melalui proyek Profil Pelajar Pancasila, dan kegiatan ekstrakurikuler (Irwan et., 2022). Profil Pendidikan Pancasila memberikan kesempatan kepada siswa untuk "mengeksplorasi pengetahuan" dalam upaya membentuk karakter mereka dan untuk belajar dari lingkungan sekitar. Ini merupakan langkah penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi kompleksitas global dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai Pancasila. Murid diberi peluang untuk menyelami berbagai topik penting seperti perubahan iklim, anti-ekstremisme, kesehatan mental, aspek budaya, dunia bisnis, teknologi, serta dinamika kehidupan demokratis. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengambil tindakan nyata dalam menanggapi tantangan-tantangan tersebut, sesuai dengan pemahaman dan kebutuhan individu mereka. Dengan demikian, mereka dapat secara efektif berkontribusi dalam menciptakan solusi berkelanjutan yang relevan dengan konteks global saat ini, mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan beradaptasi dengan dinamika perubahan yang cepat di era digital ini. Penguatan pembinaan nilai-nilai pancasila juga mampu meningkatkan semangat belajar murid untuk ikut serta secara aktif dalam mempengaruhi lingkungan sekitar (Faiz & Kurniawaty, 2022). Penggunaan komik digital yang berfokus pada pendidikan karakter diharapkan mampu membantu siswa lebih memahami materi, menanamkan nilai-nilai karakter, serta meningkatkan motivasi belajar mereka dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, penggunaan komik digital dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang masih rendah. Komik digital berbasis Pendidikan Karakter memberi kesempatan bagi siswa untuk memahami nilai-nilai

dan norma-norma dalam masyarakat. Saat mempelajari materi tentang norma dan aturan, komik digital ini memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Selain itu, dengan visualisasi yang menarik dan alur cerita yang mudah dipahami, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Penggunaan teknologi ini juga memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Pendekatan ini tidak hanya menyampaikan materi norma dan aturan, tetapi juga mengintegrasikan pendidikan karakter, yang bertujuan untuk membentuk nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Karakter dan keterampilan ini diharapkan terinternalisasi dan teraplikasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Topik Norma Dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas IV SD”** yang terlaksana di tahun ajaran 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berkaitan pada pemaparan konteks masalah tersebut, sejumlah isu bisa diidentifikasi antara lain yaitu.

- 1) Masih terbatasnya jenis prangkat pembelajaran yang diterapkan selama proses belajar mengajar.
- 2) Proses pembelajaran cenderung lebih dipusatkan pada peran guru, menyebabkan interaksi murid pada kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal.
- 3) Peserta didik menunjukkan kurangnya semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

- 4) Aktivitas pembelajaran sering kali dipimpin oleh guru sementara murid cenderung kurang berinisiatif.
- 5) Kelebihan bahan pembelajaran dibatasi dengan keterbatasan durasi, fasilitas, serta infrastruktur alat yang masih kurang dioptimalkan guna pembelajaran dengan cara efektif.
- 6) Masih tidak adanya penerapan perangkat ajar komik digital dalam kegiatan pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.
- 7) Masih kurangnya perluasan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter di SD Negeri 5 Batungsel.

1.3 Pembatasan Masalah

Berkaitan pada analisis permasalahan yang telah diuraikan, bisa disimpulkan bahwa terdapat spek-aspek yang mempengaruhi proses belajar-mengajar. Untuk mengatasi permasalahan ini, penting untuk membatasi fokus studi pada materi Pendidikan Pancasila, terutama pada norma dan aturan di keseharian siswa. Selain itu, perlu juga meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar secara kreatif dan inovatif melalui komik digital yang berbasis pendidikan karakter. Guna menangani masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, bisa diatasi dengan melakukan perubahan dalam pendekatan tersebut dengan **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Topik Norma Dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk Siswa Kelas IV SD”** Dalam rangka menanggulangi tantangan belajar siswa dengan motivasi rendah, serta kekurangan komik digital berbasis pendidikan karakter untuk kelas IV SD Negeri 5 Batungsel, telah dilakukan berbagai upaya.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan konteks permasalahan, mengidentifikasi aspek yang relevan, serta membatasi cakupan masalah yang diuraikan, didapatkan perumusan masalah berikut ini.

- 1) Bagaimanakah Rancang Bangun Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan Pendidikan Pancasila pada Topik Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari untuk Siswa Kelas IV SD?
- 2) Bagaimanakah Validitas dan Respon Guru terhadap Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan Pendidikan Pancasila pada Topik Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari untuk Siswa Kelas IV SD?
- 3) Bagaimanakah Efektivitas Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan Pendidikan Pancasila pada Topik Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Batungsel?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dilatarbelakangi oleh permasalahan yang didapatkan, studi ini dilakukan dengan tujuan yaitu.

- 1) Menyusun rancang bangun Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan Pendidikan Pancasila pada Topik Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari untuk Siswa Kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas dan respon guru terhadap Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan Pendidikan Pancasila pada

Topik Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari untuk Siswa Kelas IV SD.

- 3) Untuk menguji efektivitas Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan Pendidikan Pancasila pada Topik Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Batungsel.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Harapannya, studi ini akan memberikan wawasan terkait peningkatan prangkat pembelajaran, terutama komik digital yang difokuskan di Pendidikan Karakter. Prangkat ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menumbuhkan minat siswa. Dalam pengembangan ini, diharapkan terdapat beberapa manfaat yang dapat dicapai.

1) Manfaat Teoritis

Berikut adalah hasil para peneliti diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengembangan pengetahuan dalam inovasi pembelajaran, serta memberikan manfaat ilmu pengetahuan terkait dengan media komik digital yang berfokus pada pendidikan karakter dengan cakupan yang lebih luas.

2) Manfaat Praktis

Peneliti tidak hanya mendapat manfaat secara teoritis, tetapi juga secara praktis. Dampak praktis ini mempengaruhi berbagai pihak sebagai berikut.

a) Bagi Siswa

Luaran yang dihasilkan mampu menaikkan minat, membangkitkan keingintahuan siswa terhadap muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan menggunakan adegan cerita atau peristiwa dalam komik, media ini menyederhanakan pemahaman dan meningkatkan semangat belajar murid untuk mengeksplorasi materi dengan gemar, sehingga hasil belajar peserta didik dapat dioptimalkan.

b) Bagi Guru

Memberikan guru kelas IV SD Negeri 5 Batungsel referensi, keterampilan, dan pengalaman dalam meningkatkan prangkat ajar berbasis komik digital yang mengedepankan karakter pendidikan. Tujuannya adalah untuk memperlancar proses penyampaian materi, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di zaman digital.

c) Bagi Sekolah

Berpartisipasi dalam pengembangan kualitas pembelajaran di sekolah dengan mendorong motivasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh para guru, bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga tersebut.

d) Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Temuan dari studi ini dapat menjadi acuan penting untuk penelitian lanjutan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang kurikulum dan perencanaan penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Prangkat diperbaharui pada studi ini yaitu perangkat komik digital berbasis pendidikan karakter bermuatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD dengan berisikan topik norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mempermudah murid dalam menangkap konsep pelajaran, serta melalui media komik digital berbasis pendidikan karakter siswa akan dilatih untuk menanamkan nilai-nilai karakter didalam diri murid. Komik digital pendidikan karakter ini juga dimaksudkan untuk mendorong murid untuk pikir secara aktif, kreatif, kritis, dan terampil dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa. Mengenai spesifikasi produk yang dikembangkan, adalah sebagai berikut.

- 1) Hasilnya adalah komik digital berupa cerita bergambar yang memadukan gambar berwarna, dirancang guna menaikan minat belajar siswa didik melalui cara yang unik, menggunakan teknologi untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan.
- 2) Muatan pendidikan karakter dalam bentuk komik digital ini mencakup materi Pendidikan Pancasila tentang norma dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, ditujukan untuk siswa kelas IV SD.
- 3) Bagian sampul atau pembuka komik didesain sedemikian rupa untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan minat mereka dalam mengikuti cerita komik tersebut.
- 4) Media komik digital dilengkapi dengan panduan penggunaan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakannya, sehingga dapat meningkatkan efisiensi penggunaan.

- 5) Setiap bagian atau slide dalam cerita mengalami perubahan latar sesuai dengan perkembangan cerita untuk meningkatkan daya tariknya dan menghindari kesan monoton.
- 6) Karakter animasi dalam komik selalu mengadaptasi pose dan gaya mereka sesuai dengan perkembangan alur cerita dan percakapan yang mereka lakukan.
- 7) Norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari dijelaskan dengan cara yang menarik melalui dialog antar tokoh komik, yang juga mengaktualisasikan nilai-nilai karakter. Di bagian akhir, tersedia pertanyaan evaluasi singkat untuk mengevaluasi pemahaman.
- 8) Media pembelajaran komik digital ini dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa baik dalam pembelajaran tatap muka maupun online, dengan kemudahan akses kapan saja dan di mana saja, asalkan tersedia *smartphone*, *komputer*, atau perangkat serupa beserta koneksi *internet*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil dialog pada Jumat, 21 Juli 2023 dengan guru kelas IV di SD Negeri 5 Batungsel, terungkap bahwa siswa saat ini hanya menggunakan buku sumber dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Analisis terhadap buku sumber mengenai norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa materi yang disajikan belum lengkap dan contoh yang diberikan terbatas. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru. Penggunaan media yang monoton dapat mengurangi minat belajar siswa dan menyebabkan ketidakefektifan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa

komik digital yang berfokus pada pendidikan karakter. Komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran baru, sehingga proses pembelajaran di kelas IV menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, keberadaan komik digital dapat memperkaya proses belajar dengan gambar, warna, dan alur cerita yang menarik, diadaptasi dari kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan materi melalui komik digital pada tema norma dan aturan menjadi hal yang penting untuk dilakukan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Studi ini mengembangkan media komik digital dengan berlandaskan beberapa asumsi berikut.

- 1) Media pembelajaran komik digital yang difokuskan pada karakter pendidikan adalah sebuah alat pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di kelas maupun oleh siswa secara individu. Dengan pendekatan yang kreatif dan menarik, komik ini membantu siswa memahami norma dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari tanpa membuat pembelajaran terasa monoton.
- 2) Komik digital yang berisi materi norma dan aturan kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV belum tersedia untuk media pembelajaran.
- 3) Peserta didik kelas IV telah memiliki kemampuan untuk mendengarkan dan membaca dengan baik, sehingga mereka dapat menggunakan media komik digital secara efektif untuk memahami konten yang disajikan.
- 4) Prangkat pembelajaran komik digital ini terdapat penjelasan materi norma dan aturan pada kehidupan keseharian yang dikemas secara menarik serta

direalisasikan ke nilai karakter di bagian adengan percakapan antar tokoh komik.

- 5) Siswa dapat tertarik untuk mendengarkan, membaca, dan memahami konten media komik digital yang mengemas materi pembelajaran dengan gambar animasi, membangkitkan minat serta rasa ingin tahu mereka.
- 6) Siswa kelas IV sudah terbiasa menggunakan *handphone* sehingga bisa menggunakan komik digital dengan baik.

Tentang keterbatasan dalam pengembangan media komik dalam penelitian ini, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan.

- 1) Pengembangan media Komik Digital berfokus pada Pendidikan Karakter tentang Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari untuk siswa kelas IV di SDN 5 Batungsel tahun pelajaran 2023/2024. Produk ini ditujukan khusus bagi siswa kelas IV di SDN 5 Batungsel dan sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.
- 2) Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan berfokus pada pendidikan karakter, khususnya mengenai norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari, untuk siswa kelas IV di sekolah dasar.
- 3) Media komik digital yang bertujuan untuk mendidik karakter memiliki kelemahan karena pengguna harus memiliki perangkat elektronik yang sesuai untuk mengaksesnya.

1.10 Definisi Istilah

Berikut istilah yang digunakan dalam studi ini untuk mengurangi kesalahpahaman, dengan menetapkan batasan-batasan berikutnya.

- 1) Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produk berupa media atau alat penunjang pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran, bukan sekadar sebagai sarana pengujian teori.
- 2) Media ialah sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima dengan efektif.
- 3) Komik digital yaitu narasi gambar sederhana dengan karakter menarik dan latar belakang berwarna cerah, yang dapat diakses melalui media elektronik.
- 4) Media komik digital untuk pendidikan karakter merupakan sebuah bentuk media cerita bergambar yang terdiri dari teks, grafis, foto, dan animasi. Dalam pengembangan materinya, media ini bertujuan untuk mengilustrasikan bagaimana cara menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai karakter, yang diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik pada individu yang mengonsumsinya.
- 5) Norma dan peraturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari menjadi bagian penting dalam kurikulum Pendidikan Pancasila, terutama pada bagian kedua dari silabus untuk siswa kelas IV semester I.