

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan dasar yang siswanya berusia antara enam sampai dengan dua belas tahun. Menurut Widyaningrum & Wicaksono (2018), karakteristik anak sekolah dasar secara umum adalah memiliki rasa ingin tahu yang kuat, tertarik pada dunia sekitar, senang bermain, suka mengeksplorasi suatu situasi, mencobakan usaha-usaha baru, terdorong untuk berprestasi, belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi, belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya. Berdasarkan karakteristik tersebut, pendidikan karakter sangat penting ditanamkan di sekolah dasar.

Penanaman karakter sejak dini merupakan hal yang sangat penting. Pembentukan karakter awal pada usia sekolah dasar tidak boleh gagal, karena kegagalan tersebut akan berdampak negatif hingga anak beranjak besar sampai dewasa (Megawati et al., 2022). Pendidikan karakter berusaha menanamkan berbagai kebiasaan-kebiasaan baik kepada siswa agar bersikap dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa (Ummah, 2020). Menurut Margunayasa & Riastini (2021), terdapat 18 nilai karakter, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Terkait itu banyak pihak yang berpendapat

bahwa sekolah dasar dinilai menjadi wadah utama dalam pembentukan karakter, terutama karakter tanggung jawab.

Membentuk karakter tanggung jawab pada siswa tidak dapat dilakukan dengan cara yang singkat. Perlu proses yang panjang dan konsisten agar bisa menanamkan sikap tanggung jawab, sehingga sikap tersebut benar-benar tertanam dan diimplementasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Menurut Hastuti et al., (2018), tanggung jawab merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan, mempersiapkan, serta mengerjakan segala keperluannya secara mandiri. Hal tersebut menjelaskan bahwa tanggung jawab merupakan sebuah keharusan yang harus dijalankan secara mandiri tanpa didahului adanya tekanan, sehingga didapatkan sebuah tindakan dalam kehidupannya. Menurut Pratomo et al., (2023), tanggung jawab merupakan sikap menerima konsekuensi pekerjaan yang telah dilakukan dan konsekuensi terhadap apa yang telah dipercayakan pada diri seseorang.

Menurut Putri et al., (2023), terdapat tiga aspek tanggung jawab yaitu kesadaran, kecintaan atau kesukaan, dan keberanian. Aspek tanggung jawab merupakan kesadaran akan etik, nilai, dan moral, kemampuan dalam perencanaan, memiliki sikap produktif untuk mengembangkan diri, memiliki hubungan interpersonal yang baik, dan kemampuan bertindak independen (Jeramat et al., 2019). Menurut Wahidah (2020), sikap tanggung jawab memiliki banyak manfaat antara lain menjadikan seseorang dipercaya oleh orang lain, sikap berani mengakui kesalahan yang dilakukan, membuat seseorang menyelesaikan tugas dengan baik, mendorong untuk bertindak lebih hati-hati, dan menjadikan seseorang lebih kuat menghadapi permasalahan.

Dewasa ini masih banyak ditemukan masalah-masalah tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. Menurut Syifa et al., (2022), masalah tanggung jawab yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar adalah siswa belum bisa menggunakan waktu secara efektif, siswa kurang persiapan dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa masih malas mengerjakan tugas individu yang diberikan oleh guru, siswa belum bisa melakukan proses diskusi dengan baik, dan siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal atau permasalahan yang ada. Menurut Chahnia et al., (2023), masalah-masalah tanggung jawab yang sering terjadi di sekolah dasar adalah tidak mengerjakan tugas sekolah, mencontek saat ujian, dan mencontek tugas teman. Menurut Afdhila et al., (2021), terdapat beberapa masalah tanggung jawab yang ditemukan pada siswa sekolah dasar, yaitu kurangnya tanggung jawab siswa pada saat mengerjakan tugas dari guru, tugas dari guru masih ada yang dikerjakan oleh orang tuanya tidak hasil karya sendiri, dan kurangnya tanggung jawab pada siswa yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.

Sejalan dengan masalah-masalah tanggung jawab di atas, beberapa masalah-masalah tanggung jawab yang serupa juga terjadi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Tukadmungga. Menurut wali kelas III, penyebab rendahnya sikap tanggung jawab pada siswa kelas III dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu dari siswa itu sendiri dan lingkungan keluarga. Faktor dari siswa itu sendiri artinya siswa belum terlalu memahami pentingnya tanggung jawab dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Contohnya, ketika siswa mengikuti proses pembelajaran di kelas, masih terdapat siswa yang sering terlambat masuk ke kelas, tidak mengerjakan tugas yang diberikan, mencontek saat ujian, dan

kurang menghormati guru serta teman sekelas. Kemudian, faktor dari lingkungan keluarga artinya siswa kurang mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari kedua orang tua. Contohnya, ketika siswa mendapat tugas dari sekolah, siswa tersebut memilih untuk tidak mengerjakan tugasnya karena kurang mendapat perhatian dan kasih sayang dari kedua orang tuanya. Sejalan dengan itu menurut Riastini et al., (2021), sebagian orang tua kurang menyadari tugas mereka untuk mendidik anak-anak mereka dengan cara yang sejalan dengan proses di sekolah. Selain itu, dari hasil kuesioner yang diisi oleh siswa diketahui bahwa terdapat beberapa masalah-masalah sikap tanggung jawab yang sering mereka alami, seperti belum bisa menyelesaikan tugas tepat waktu, kurang cermat ketika mengerjakan tugas individu dan kelompok, pengerjaan tugas individu yang masih dibantu oleh orang lain, kurangnya kontribusi ketika mengerjakan tugas kelompok, dan belum bisa menggunakan waktu belajar dengan baik.

Dari masalah-masalah tanggung jawab di atas, solusi yang sudah dilakukan oleh wali kelas III SD Negeri 1 Tukadmungga adalah dengan mengajak siswa membaca buku cerita selama 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai. Buku cerita tersebut meliputi buku cerita rakyat, buku cerita dongeng, dan buku cerita bergambar. Buku cerita ini bisa didapatkan siswa di perpustakaan sekolah. Namun, dari solusi tersebut sikap tanggung jawab siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan. Hal itu disebabkan karena media yang digunakan guru kurang variatif untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dan guru belum pernah menggunakan media digital untuk meningkatkan sikap tanggung jawab.

Media digital yang dimaksud adalah media yang didalamnya terdapat unsur gambar, teks, dan suara yang sangat digemari oleh siswa sekolah dasar (Kurniawan et al., 2021). Salah satu media digital yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa adalah komik digital. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Hidayah et al., 2017). Menurut Puspitorini et al., (2014), komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya sehingga sangat digemari oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Sejalan dengan itu menurut Nafala (2022), media pembelajaran komik pada dasarnya membantu mendorong para siswa untuk meningkatkan minatnya pada pembelajaran. Menurut Nasution (2019), pemanfaatan media komik digital lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur, komik digital dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Menurut Daulay & Nurmanalina (2021), bahan bacaan literasi berbentuk komik digital dirasa mampu menarik perhatian siswa untuk membaca. Dari penjelasan tersebut, komik digital bisa dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa karena dalam komik digital berisi gambar dan cerita yang menarik. Melalui hal tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai tanggung jawab dalam konteks yang menyenangkan.

Tanggung jawab menjadi dasar landasan penting bagi sekolah yang mengharuskan guru untuk memberikan pendidikan karakter tersebut, untuk membangun individu-individu berilmu dan dapat memposisikan diri mereka sebagai bagian dari masyarakat yang bertanggung jawab (Cahyati, 2018). Sikap

tanggung jawab pada anak tidaklah terjadi dengan sendirinya. Anak perlu dukungan sikap positif dari guru dan orang tua untuk membentuk sikap tanggung jawab anak (Surifah et al., 2018). Pembentukannya memerlukan sebuah stimulus. Pemberian stimulasi untuk membentuk sikap tanggung jawab ini harus sesuai dengan usia anak, yaitu dengan belajar sambil bermain atau melakukan sesuatu yang menyenangkan. Salah satu hal menyenangkan yang bisa dilakukan untuk membentuk sikap tanggung jawab adalah dengan menggunakan dongeng.

Dongeng merupakan salah satu sarana pengajaran kepada siswa, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar dan memberikan pemahaman yang lebih baik (Al-falah & Khadijah, 2022). Alasan menggunakan cerita dongeng karena siswa kelas III tergolong dalam kelas rendah. Siswa yang berada di kelas ini belum mampu berpikir secara abstrak, cenderung berpikir imajinatif, lebih suka pembelajaran yang menyenangkan, dan juga tidak membosankan, sehingga cerita dongeng dianggap sesuai untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa (Laksita et al., 2023).

Komik digital telah banyak dikembangkan untuk mata pelajaran Matematika (Ayuni et al., 2023; Marhaeni et al., 2024; Mamolo, 2022; Canbulut & Kılıç, 2022; Abrori et al., 2024), IPA (Rusdiana & Febrianto, 2024; Mardiana & Agung, 2024; Artanegara et al., 2024; Hudoshnyk & Krupskyi, 2022; Lamminpää et al., 2023; McDermott et al., 2018), Bahasa Inggris (Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran, 2022; Nishonova, 2024; Flores-González et al., 2024; Yadaicela et al., 2023; Dugo, 2024), PPKn (Solihah et al., 2022; Mu'afifah et al., 2024; Hanifah et al., 2023), dan Bahasa Indonesia (Istiqamah

et al., 2024; Nurafrihan et al., 2022; Handayani et al., 2023). Berdasarkan data tersebut, penggunaan komik digital lebih banyak diperuntukan untuk menunjang proses pembelajaran tetapi belum pernah ada digunakan untuk meningkatkan karakter siswa, terkhusus sikap tanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada Pengembangan Komik Digital Dongeng Si Kancil Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Siswa belum bisa menggunakan waktu secara efektif, kurang persiapan ketika proses belajar mengajar, malas mengerjakan tugas individu, kurang baik pada saat melakukan proses diskusi, kurang teliti dalam mengerjakan soal individu dan kelompok, mencontek saat ujian, telat mengumpulkan tugas, telat masuk kelas, tidak menghormati guru dan teman sekelas, kurang mandiri dalam mengerjakan tugas individu, dan kurangnya kontribusi ketika mengerjakan tugas kelompok. Hal ini menandakan kurangnya sikap tanggung jawab siswa.
2. Siswa kurang mendapat perhatian dan kasih sayang dari kedua orang tua.
3. Guru hanya menggunakan buku bacaan perpustakaan untuk meningkatkan sikap tanggung jawab.
4. Media yang digunakan guru kurang variatif untuk meningkatkan sikap tanggung jawab.

5. Guru belum pernah menggunakan media digital untuk meningkatkan sikap tanggung jawab.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah dalam penelitian ini terbatas pada sikap tanggung jawab yang masih kurang di kalangan siswa kelas III sekolah dasar dan media yang digunakan guru kurang variatif untuk meningkatkan sikap tanggung jawab.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana desain komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana validitas isi komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis kebutuhan komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar.

2. Untuk mendesain komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar.
3. Untuk menguji validitas isi komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar.
4. Untuk menguji respon guru dan siswa terhadap komik digital dongeng Si Kancil untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa kelas III sekolah dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini ada dua yaitu secara teoretis dan secara praktis, yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai pendidikan karakter di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak antara lain sebagai berikut.

- a. Bagi guru

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan bacaan dalam menunjang kegiatan literasi dan pendidikan karakter di sekolah dasar.

- b. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi dan referensi tambahan bagi penulis lainnya untuk melakukan pengujian lebih lanjut terhadap produk yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Produk ini berupa komik digital yang memuat cerita dongeng Si Kancil untuk siswa kelas III sekolah dasar.
2. Komik digital dongeng Si Kancil dikembangkan dengan menggabungkan unsur gambar, teks, dan suara.
3. Komik digital dongeng Si Kancil dirancang dalam bentuk *Flipbook*.
4. Komik digital dongeng Si Kancil memiliki kapasitas penyimpanan sebesar 100 *Megabyte*.
5. Komik digital dongeng Si Kancil dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Siswa di tingkat sekolah dasar harus belajar dengan bermakna dan menyenangkan. Untuk mewujudkannya, seorang guru harus mampu membuat dan memilih bahan ajar yang menarik, inovatif, dan mengikuti perkembangan zaman agar materi dapat dipelajari dengan baik. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah menggunakan komik digital.

Komik digital akan memuat cerita dongeng Si Kancil yang menarik, berisi pesan moral berupa sikap tanggung jawab, dan nilai-nilai positif lainnya yang dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini akan menstimulasi siswa untuk memahami pesan moral berupa sikap tanggung jawab, karena siswa sekolah dasar senang belajar dengan cerita. Pemahaman tersebut membantu mereka untuk menerapkan pesan moral yang ada di dalam cerita komik digital dalam kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, siswa bisa membaca dengan siapa

saja, kapan saja, dan dimana saja dengan mudah serta membantu meningkatkan literasi mereka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan komik digital pada penelitian ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Komik digital yang dikembangkan mampu meningkatkan sikap tanggung jawab siswa.
- b. Desain dan materi komik digital sudah sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Komik digital dapat memudahkan guru dan siswa ketika melaksanakan kegiatan literasi membaca.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Komik digital yang dikembangkan hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar.
- b. Komik digital hanya dapat diakses atau dibaca secara daring.
- c. Komik digital yang dikembangkan hanya memuat sikap tanggung jawab.
- d. Komik digital yang dikembangkan belum melalui uji efektivitas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk atau memperbaiki produk-produk yang sudah ada, sehingga dapat dipertanggungjawabkan dan digunakan dalam pendidikan.
2. Komik digital adalah suatu media dalam bentuk cerita bergambar kartun berisikan tulisan yang disajikan secara digital.
3. Dongeng binatang adalah dongeng dengan tokoh binatang, yang dimana binatang-binatang itu memiliki watak seperti manusia, berbicara, dan berakal budi, seolah-olah binatang itu hidup dan memiliki kebudayaan masyarakat.
4. Sikap tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

