

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu unsur utama saat usaha meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha dimana dilaksanakan guna meningkatkan kapasitas individu belajar secara aktif yang meliputi pemikiran, kemampuan untuk menyerap ilmu pengetahuan, kemampuan mengendalikan diri, serta memiliki rasa spiritual yang tinggi. John Dewey mengungkapkan bahwa pendidikan ialah upaya guna perancangan serta pengorganisasian kembali penghayatan kehidupan milik individu belajar secara terus menerus (Ersanda, 2022). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai pengetahuan dan keterampilan seseorang yang dapat diterapkan kepada orang lain (Sanga & Wangdra, 2023). Dalam dunia pendidikan, proses belajar melibatkan hubungan diantara pendidik serta peserta didik. Tahapan mempelajari mendidik bukan semata melibatkan aktivitas fisik, namun juga melibatkan aspek psikologis yang mendalam. Melalui proses ini, peserta didik mengalami perubahan perilaku yang mencerminkan peningkatan kemampuan secara bertahap. Melalui kegiatan belajar, maka peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki serta membentuk karakter positif melalui integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran (Rohmah *et al.*, 2021).

Peran pendidikan sebagai agen perubahan (*agent of change*) tentunya memiliki tanggung jawab besar dalam memperbaiki watak negara. Lalu, pendidikan karakter ialah suatu langkah dasar yang dirancang secara sistematis baik oleh lembaga sekolah maupun pemerintah guna menumbuhkembangkan nilai-nilai utama (*core values*), nilai etis, dan nilai kinerja pada diri peserta didik (Widiastuti & Lasmawan, 2022). Meski pendidikan karakter telah diupayakan, kenyataannya nilai-nilai karakter dalam diri peserta didik masih bertumbuh dengan maksimal. Perihal tersebut mampu terlihat melalui perilaku negatif siswa seperti menunda mengerjakan tugas, kurang adanya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, datang terlambat dan lainnya. Selain itu terdapat pula penyimpangan moral seperti perilaku *bullying*, bertengkar, mencuri dan tawuran yang tentunya menjadi persoalan serius. Fenomena-fenomena ini mencerminkan lemahnya penguatan aspek emosional siswa yang berkaitan sikap, nilai serta emosi yang seharusnya ada dalam diri peserta didik (Suriadi *et al.*, 2021). Berbagai persoalan karakter tentunya menandakan terjadinya penurunan moral secara nasional sehingga dibutuhkan upaya untuk membangun kembali karakter bangsa (Antara, 2019).

Berlandaskan Peraturan Pemerintah No 57 Tahun 2021 terkait Standar Nasional Pendidikan, Pasal 6 Ayat (1) dijelaskan bahwa Standar Kompetensi Lulusan (SKL) di jenjang pendidikan dasar menitikberatkan pada pembentukan sikap yang berlandaskan aturan-aturan Pancasila, serta penguatan kemampuan kapasitas berhitung peserta didik (Syafar *et al.*, 2024). Penekanan pada penanaman nilai-nilai Pancasila ini erat kaitannya dengan ranah afektif. Ranah afektif menekankan pentingnya siswa memiliki sikap tanggung jawab, peduli, disiplin serta peduli terhadap sesama sehingga menunjukkan ketangguhan dalam menghadapi

tantangan (Dewi *et al.*, 2020). Tentunya ranah afektif sangat penting dimiliki oleh siswa karena memainkan peran dalam mengembangkan perilaku serta perbuatan siswa saat di sekolah, rumah ataupun publik (Hasanah *et al.*, 2023). Hal ini sejalan dengan upaya pengembangan aspek afektif yang penting dalam dunia pendidikan. Namun perhatian terhadap aspek afektif siswa masih kurang diperhatikan di Indonesia, hal ini dapat menimbulkan perilaku negatif yang menjurus ke kekerasan fisik maupun verbal. Minimnya perhatian terhadap penilaian ranah afektif siswa salah satunya disebabkan oleh anggapan sebagian besar guru bahwa merancang tujuan pembelajaran ranah afektif lebih sulit dibandingkan ranah kognitif. Akibatnya perkembangan aspek afektif yang mencakup kecerdasan emosional dan sosial akan terabaikan dalam proses pembelajaran.

Temuan *Programme for International Student Assessment (PISA)* (2018) dalam Wahyuningrum *et al.*, (2023) menandakan senilai 41,1% pesertadidik di Indonesia menyatakan sempat merasakan tindakan kekerasan di sekolah. Di tahun sama, Indonesia menduduki kelima tertinggi dari 78 negara terkait jumlah kasus kekerasan di lingkungan pendidikan. Tingginya angka kekerasan ini menunjukkan bahwa banyak siswa di Indonesia menghadapi situasi yang penuh tekanan secara emosional maupun sosial. Selanjutnya, temuan studi dari *Institute for Management Development (IMD) World Talent Ranking (WTR)* (2023) dalam penelitian Agisti *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa peringkat kemampuan kompetitif asal potensi penduduk Indonesia menempati posisi yang cukup rendah yaitu peringkat 47 dari 64 negara. Tentunya hal ini berdampak pada kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusianya.

Lemahnya penguatan ranah afektif, tingginya kasus perilaku negatif di sekolah, rendahnya kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan emosional sosial serta rendahnya daya saing sumber daya manusia sebagaimana yang ditunjukkan oleh data PISA dan *Institute for Management Development (IMD) World Talent Ranking (WTR)*, maka perlu untuk mengembangkan aspek afektif atau perilaku siswa. Adapun aspek penting yang berperan dalam membentuk ketangguhan dan menghadapi tantangan adalah resiliensi. Resiliensi ialah satu ranah dimana menggambarkan kapasitas individu untuk menanggulangi serta menyesuaikan dengan kondisi rumit yang dialami. Dalam diri seseorang, resiliensi berfungsi krusial saat menetapkan kesuksesan maupun ketidakberhasilan dalam hidupnya (Solissa *et al.*, 2022). Kemampuan resiliensi penting dimiliki oleh siswa. Ketika siswa menghadapi kesulitan, kemampuan ini memungkinkan siswa untuk mengatasi tantangan yang ada, sehingga penting untuk dimiliki terutama dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan siswa dalam beradaptasi dengan situasi yang sedang dihadapi, berpengaruh terhadap tingkat resiliensi. Dengan keterampilan resiliensi, siswa dapat bertahan dalam menghadapi berbagai situasi yang tak terduga (Adhiman & Mugiarto, 2021). Dalam hal ini, kemampuan resiliensi menjadi sangat penting, karena resiliensi memungkinkan siswa untuk tetap tegar, mampu mengelola emosi secara positif, dan beradaptasi ketika menghadapi kondisi sulit.

Berdasarkan penelitian Aziza & Sunawan (2021) sering kali ditemukan pelajar dimana minim beresiliensi. Setiap menanggapi permasalahan, siswa condong terpukul serta kian memilih menyerah di kondisi itu, pula merasakan beragam hambatan, baik aspek sosial, mental, ataupun fisik. Mereka kesulitan untuk

memelihara kesetimbangan saat merasa hambatan yang berat. Ada banyak faktor yang menyebabkan tekanan pada siswa. Tekanan tersebut berasal dari (1) berbagai kegiatan, tugas, dan tuntutan yang harus mereka hadapi; (2) perubahan lingkungan; (3) hilangnya jaringan dukungan sosial; (4) tekanan akademik; (5) perkembangan hubungan dengan teman sebaya serta; (6) masalah dengan orang tua juga menjadi sumber stres bagi siswa. Untuk mencegah dampak negatif yang mungkin dialami siswa, tindakan yang sesuai untuk mengembangkan resiliensi siswa perlu dilakukan.

Era digital sudah membuka babak terbaru pada proses belajar, yang dicirikan melalui penggunaan beragam perangkat serta asal potensi teknologi guna meningkatkan penghayatan pembelajaran (Subroto *et al.*, 2023). Pemanfaatan teknologi tidak hanya mempermudah akses ke informasi yang relevan dan berkualitas, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan inklusif (Aisyah *et al.*, 2024). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan banyak keuntungan bagi sistem pendidikan di era digital (Depita, 2024). Untuk memudahkan tahapan pendidikan, teknologi digital mampu dipakai guna menciptakan sarana pendidikan yang inovatif sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai (Fredlina *et al.*, 2021). Media berfungsi sebagai alat komunikasi dalam konteks pendidikan. Efektivitas penggunaan media akan meningkat jika guru merancang lingkungan belajar dengan baik (Saleh *et al.*, 2023).

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan dan mendistribusikan informasi kepada para penerima (Miftahul Jannah *et al.*, 2023). Media pembelajaran ialah satu diantara unsur pada tahap pembelajaran dimana

berfungsi signifikan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Ramdani *et al.*, 2021). Di era digital seperti saat ini, terdapat beberapa jenis media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran dapat dibagi 4 yaitu media pembelajaran visual, audio, audiovisual dan multimedia (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media yang efektif adalah media yang mampu dimengerti oleh peserta didik pada penggunaannya (Mukarromah & Andriana, 2022). Namun faktanya pemakaian sarana pada tahapan pendidikan tetap kurang diimplementasikan. Hal ini mengakibatkan belum adanya pembelajaran yang interaktif dan kurangnya partisipasi langsung siswa saat proses belajar (Azizatunnisa *et al.*, 2022)

Berdasarkan perolehan wawancara dengan wali kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga serta kegiatan observasi awal di kelas III ditemukan bahwa dari 37 siswa, terdapat sekitar 20 siswa menunjukkan respon negatif saat menghadapi kegagalan atau pengalaman yang kurang menyenangkan. Siswa menunjukkan reaksi sedih dan kecewa saat apa yang siswa kerjakan atau nilai yang didapat tidak maksimal, siswa juga kesulitan menyelesaikan masalah apabila bertemu soal atau tugas yang menurutnya susah, sehingga siswa menunjukkan sikap enggan untuk mencoba lagi atau kurang merasa optimis setelah mengalami kesulitan atau kegagalan. Selain itu, siswa nampak murung dan kurang semangat sebelum pembelajaran dimulai. Pada saat bekerja kelompok atau individu, siswa kurang mampu mengontrol emosi saat sedang mengerjakan tugas sehingga tak jarang mengganggu temannya, hal ini karena siswa kurang mampu menyampaikan apa yang dirinya rasakan dengan cara yang baik, sehingga siswa menunjukkan adanya kesulitan dalam mengelola emosi negatif yang mengarah pada pengelolaan emosi siswa dan menghadapi kesulitan yang merupakan bagian dari resiliensi. Selain itu,

belum adanya kegiatan yang berkaitan dengan resiliensi anak yang mampu menanamkan ketangguhan.

Selanjutnya, diketahui bahwa fasilitas media dan literasi digital di sekolah tersebut sudah cukup memadai. Namun, variasi penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Guru memang sudah menyiapkan media pembelajaran, namun media tersebut belum menunjang perkembangan resiliensi siswa. Minimnya variasi media yang mampu menarik perhatian siswa tidak hanya berdampak pada motivasi belajar, tetapi juga memengaruhi perkembangan sikap siswa, termasuk resiliensi. Kondisi tersebut, mengindikasikan perlunya upaya untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam menghadapi kesulitan, mengelola emosi dan mempertahankan semangat apabila menghadapi tantangan atau pengalaman yang kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Permasalahan mengenai resiliensi pada siswa sekolah dasar tidak hanya ditemukan di SD Negeri 1 Baktiseraga, tetapi juga terjadi dalam lingkup yang lebih luas. Adapun studi Lestari *et al.*, (2024) peserta didik mengalami kesulitan dalam menghadapi masalah atau kurang mampu bertahan saat situasi sulit, sehingga kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar perlu untuk dikembangkan agar siswa mampu menghadapi tantangan dan hambatan saat proses pembelajaran secara lebih optimal.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu solusi yang diberikan yaitu mengembangkan media yang menarik secara visual dan mampu mengembangkan kemampuan resiliensi siswa yaitu melalui media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR). Media *e-comic* merupakan komik digital yang menyajikan cerita bergambar dengan teks singkat yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan

(Yusiana, 2022). Tampilan visual yang menarik, sarana tersebut mampu memikat ketertarikan peserta didik guna mempelajari serta memahami materi yang terdapat di dalamnya. Media ini sangat luwes serta mampu dijangkau dimanapun serta kapanpun melalui perangkat digital. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya salah satunya, penelitian yang menunjukkan karakter siswa dapat ditingkatkan melalui tokoh-tokoh dalam komik dijadikan panutan untuk ditiru oleh siswa, secara tidak langsung mendorong pembentukan sikap dan karakter positif (Astutik *et al.*, 2021). Pembelajaran mengenai perilaku, tindakan serta tutur kata dimana positif, bakal mampu membangun watak maupun personalitas peserta didik dimana positif (Antara *et al.*, 2019). Sehingga, media ini cocok untuk menanamkan dan mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar melalui alur cerita yang disusun dan relevan dengan keadaan siswa sehari-hari. Selain itu, penelitian ini mengintergrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang mampu menghadirkan dunia virtual ke dunia nyata yang dimana, mampu mengubah suatu objek menjadi objek 3D. Kondisi tersebut menjadikan tahapan pendidikan sehingga semakin memikat serta mampu memacu pemakai guna menelusuri semakin mendalam (Usmaedi *et al.*, 2020). Meskipun penelitian mengenai komik digital dan *Augmented Reality* (AR) sudah banyak dilakukan, namun belum ditemukan kemajuan *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dirancang guna mengembangkan kemampuan resiliensi siswa.

Bedasarkan uraian tersebut, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran mencakup *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang memuat bagaimana cara untuk mengembangkan resiliensi siswa. Sehingga judul yang diangkat dalam studi

ialah “Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dijelaskan, lalu mampu diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan pada studi ini yakni.

- 1) Siswa menunjukkan respon yang negatif saat mengalami kegagalan dan kurang memiliki ketahanan saat belajar.
- 2) Siswa kesulitan mengelola emosi negatif sehingga berdampak pada resiliensi siswa.
- 3) Belum adanya kegiatan yang berkaitan dengan resiliensi di sekolah dasar.
- 4) Masih kurang variasi media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam aktivitas belajar di kelas terutama sarana yang mampu menunjang perkembangan resiliensi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan beragam masalah yang melatarbelakangi, lalu pusat riset ini sekadar terbatas saat mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga melalui media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR).

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, lalu rumusan masalah yang diajukan pada studi ini ialah

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III sekolah dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga?

1.5 Tujuan Pengembangan

Merujuk masalah yang sudah diterangkan, lalu tujuan penelitian yang akan diraih ialah:

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III sekolah dasar.

- 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III SD Negeri 1 Baktiseraga.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diperoleh dalam studi ialah produk media pembelajaran berupa *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) guna mengembangkan kemampuan resiliensi siswa kelas III sekolah dasar melalui detail produk berikut.

- 1) Produk disajikan ke bentuk komik digital (*e-comic*) yang bisa dibuka lewat alat misal tablet, *smartphone*, laptop ataupun komputer. Dalam komik ini juga dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk menampilkan gambaran 3D dan meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- 2) Dalam *e-comic* memuat cerita yang selaras bersama hidup keseharian peserta didik sekolah dasar. Setiap cerita dirancang untuk dapat mengembangkan sikap resiliensi siswa.
- 3) Ilustrasi cerita dibuat dengan gaya gambar yang sesuai dengan dunia anak-anak. Karakter atau tokoh dalam cerita akan dibuat dengan visual yang menarik, *font*, dan *layout* dirancang agar mudah dibaca oleh siswa.
- 4) Teknologi *Augmented Reality* (AR) akan menampilkan tokoh utama dalam bentuk visualisasi 3D yang dapat diakses dengan *QR code* atau *link*, dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap sikap resiliensi yang ditunjukkan pada cerita.

- 5) Media ini sebagai sarana penguatan karakter melalui pengembangan resiliensi. Siswa dapat belajar dari tokoh dalam cerita dan mengimplementasikan sikap positif dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut asumsi yang melandasi kemajuan *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) guna mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar :

1) Asumsi Teoretik

Media pembelajaran *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) dikembangkan didasarkan pada teori resiliensi yang dikemukakan oleh Grotberg bahwa ada 3 unsur resiliensi yakni *External Supports (I Have)* ialah dukungan dimana dimiliki individu dari lingkungan sekitarnya, *Inner Strengths (I Am)* ialah aspek dimana bersumber dalam diri lalu *Interpersonal and Problem-Solving Skills (I Can)* yaitu kemampuan kemasyarakatan emosional pribadi (Muslimin, 2021). Melalui penyajian cerita yang inspiratif media diyakini mampu mengembangkan resiliensi siswa sekolah dasar selain itu, media juga mengintegrasikan unsur visual serta interaksi digital yang mendukung proses belajar menyenangkan dan bermakna. Tokoh-tokoh dalam komik dapat menjadi representasi nilai-nilai karakter dan ketangguhan yang diteladani siswa, sehingga dapat memperkuat resiliensi siswa.

2) Asumsi Empirik

Secara empirik, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik terbukti efektif dalam membentuk karakter positif siswa yang merupakan bagian penting dalam pengembangan resiliensi. Penelitian oleh Astutik *et al.* (2021) menemukan bahwa tokoh dalam komik dapat menjadi panutan dalam membentuk

karakter siswa. Selain itu, Usmaedi *et al.* (2020) menandakan pemakaian *Augmented Reality* (AR) menaikkan keterlibatan dan minat belajar siswa, yang berkontribusi di kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan belajar.

3) Asumsi Eliminatif

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, diasumsikan tidak ada faktor eksternal yang secara signifikan mengganggu validitas dan efektivitas penggunaan *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR), seperti keterbatasan akses teknologi, minimnya kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat, atau hambatan teknis lainnya. Diasumsikan pula bahwa siswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital yang dibutuhkan untuk mengakses media.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pengembangan *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) guna meningkatkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar ialah.

- 1) Pengembangan media mencakup media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) guna mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar.
- 2) Media yang dikembangkan belum mencakup seluruh kebutuhan pembelajaran di sekolah, namun hanya fokus pada pengembangan dan penguatan resiliensi siswa sekolah dasar.

1.8 Definisi Istilah

Guna mencegah munculnya miskomunikasi mengenai istilah-istilah yang dikenakan pada studi ini, lalu butuh guna mengartikan istilah-istilah yang dipakai pada studi yakni:

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk.

- 2) Media pembelajaran adalah sesuatu dimana dapat dipakai pada tahap pembelajaran guna menyalurkan materi atau keterangan kepada hingga mampu merangsang fokus, ketertarikan, serta pemikiran peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media *e-comic* adalah komik digital yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media ini menggabungkan cerita bergambar dengan teks untuk tujuan edukatif agar menarik minat siswa dalam belajar.
- 4) *Augmented Reality* (AR) ialah teknologi dimana memadukan lingkungan nyata bersama unsur digital misal visual, animasi, ataupun objek 3D secara realtime melalui perangkat digital, jadi pengguna dapat melihat objek virtual seolah-olah ada di lingkungan nyata.
- 5) Resiliensi ialah kapasitas seseorang guna pulih kembali atau sanggup beradaptasi saat mengalami tekanan atau tantangan dengan sikap yang positif dan tenang.

