

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Implementasi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dalam kehidupan sehari-hari menjadi bagian penting dalam Pendidikan Pancasila, yang memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan mata pelajaran lain, yaitu sebagai pendidikan yang memiliki nilai dan moral (Nur'aeni & Hasanudin, 2023; Nur Wijayanti & Muthali'in, 2023). Pada tingkat sekolah dasar (SD), Pendidikan Pancasila memiliki tujuan sebagai awal mula pembentukan karakter, moral, berbudi pekerti, dan mengubah cara berpikir yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Anatasya & Dewi, 2021; Mufidah & Tirtoni, 2023). Selain itu, pada jenjang sekolah dasar penting untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan yang berimbang, sehingga membantu peserta didik untuk berkembang menjadi individu yang berkarakter positif dan bermoral (Hidayat & Putro, 2024; Lestari & Kurnia, 2022).

Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya ditanamkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Maulani *et al.*, 2024). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan dan mengamalkan nilai-nilai dasar Pancasila, serta berperan penting dalam

pembentukan karakter, moral, dan tingkat berpikir peserta didik (Bhughe, 2022). Tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai apabila pembelajaran Pendidikan Pancasila dikemas secara ideal dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Pebriyanti & Badilla, 2023).

Pendidikan Pancasila pada sekolah dasar seharusnya disajikan dengan pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas sehari-hari, menggunakan media yang menarik, serta melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami, menganalisis, dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian dari British Audiovisual Association, rata-rata informasi yang disampaikan melalui media audiovisual dapat diingat sebesar 65% setelah tiga hari, dibandingkan media visual sebesar 20% dan auditori sebesar 10% (Lestari & Suastika, 2021). Bagi siswa dengan gaya belajar yang cenderung audiovisual, mata atau penglihatan dan telinga mereka memiliki peran yang sangat penting untuk menyerap informasi dalam pembelajaran (Supit *et al.*, 2023; Ekowati *et al.*, 2025). Oleh sebab itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, dan literasi siswa (Putri & Saputra, 2022). Dalam konteks ini, penguatan literasi menjadi aspek penting agar peserta didik mampu menerapkan serta memahami nilai-nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih cenderung menggunakan metode konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran masih berpusat dengan metode ceramah dan hafalan serta media pembelajaran inovatif belum optimal digunakan (Ummah, 2025). Kondisi

tersebut diperkuat oleh data yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Gitgit pada tanggal 12 Maret 2025. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah dibandingkan mata pelajaran lain, sehingga Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) belum tercapai. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yang hanya mencapai 70 pada materi “Pancasila dalam Kehidupanku” dengan jumlah siswa sebanyak 17 orang, dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP sebanyak 5 orang siswa. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila masih belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi, terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital di kelas V mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran lebih banyak menggunakan media konkret dari lingkungan sekitar dan video pembelajaran dari YouTube tanpa adanya media interaktif yang dirancang khusus untuk melatih kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Akibatnya, pemahaman materi menjadi kurang optimal dan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa (Ummah, 2025). Selain itu, kemampuan literasi siswa dalam membaca dan memahami isi pembelajaran juga belum berkembang secara maksimal (Navida *et al.*, 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya memiliki daya tarik visual, tetapi juga efektif meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Inovasi media pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran Pendidikan Pancasila

tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga membantu siswa memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sari *et al.*, 2024). Salah satu solusi yang dapat dijadikan solusi alternatif dari permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran seperti ecomic. E-comic merupakan komik yang berbentuk elektronik atau digital yang dapat digunakan dengan bantuan teknologi melalui internet (Afriana & Prastowo, 2022; Andini *et al.*, 2024). Berbeda dengan media konvensional, *e-comic* mampu menyajikan materi dalam bentuk narasi visual yang nyata dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan literasi peserta didik (Dewi *et al.*, 2023; Rasyika *et al.*, 2025). Untuk mengoptimalkan fungsi tersebut, pengembangan *e-comic* dapat didukung oleh pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), yang memungkinkan penyajian konten lebih adaptif, dinamis, dan selaras dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Artificial Intelligence (AI) adalah bidang ilmu komputer yang mempelajari dan mengembangkan teknologi agar mampu menampilkan kemampuan yang menyerupai kecerdasan manusia. *Artificial Intelligence* (AI) merupakan sistem komputer yang dirancang khusus untuk meniru kecerdasan manusia, termasuk dalam aspek pengambilan keputusan, penalaran logis, serta karakteristik lainnya (Karyadi, 2023). AI sudah banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari asisten virtual dalam *handphone* (*Google Assistant* dan *Siri*), kendaraan atau lainnya (Farwati *et al.*, 2023). Tujuan kecerdasan buatan ini adalah untuk mempermudah, meningkatkan efisiensi, serta menciptakan solusi inovatif dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dunia pendidikan (Febrianti, *et al.*, 2025; Rochmawati *et al.*, 2023). Di samping itu, penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran akan mengoptimalkan muatan materi yang disajikan, sehingga siswa

akan lebih aktif membaca, menalar, dan menganalisis konten pembelajaran, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kemampuan literasi mereka secara signifikan.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa tingkat kelayakan *e-comic* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Mery *et al.*, 2022). Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan *e-comic* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran (Afriana & Prastowo, 2022). Namun belum adanya kajian yang membahas pengembangan *e-comic* berbantuan *artificial intelligence* (AI) terutama pada materi “Pancasila dalam Kehidupanku”. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *interactive literacy e-comic* dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembuatannya, untuk memberikan muatan materi yang kompleks, serta karakter dan visual yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Sebagai Upaya mengatasi permasalahan yang ditemukan, penulis mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbantuan kecerdasan buatan, yang memuat materi Pancasila dalam kehidupanku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V sekolah dasar khususnya pada ranah C4, C5, dan C6. Sehingga judul yang digunakan dalam penelitian ini adalah **“Pengembangan Interactive Literacy E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) Pada Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Gitgit.

2. Rendahnya kemampuan literasi siswa dalam memahami dan menganalisis materi Pendidikan Pancasila.
3. Belum optimalnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (C4-C6) terkait penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
4. Belum tersedianya media pembelajaran inovatif berupa *e-comic* yang mendukung pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, fokus penelitian ini terbatas pada pengembangan media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Gitgit?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis rancang bangun media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk menganalisis kelayakan media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.
4. Untuk menganalisis efektivitas media *interactive literacy e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Gitgit.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan pemaparan tujuan penelitian, adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan, menambah referensi dan konsep, yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran e-comic.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, pihak tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa mampu memahami pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila yang dikemas dalam bentuk e-comic, serta dapat meningkatkan literasi baca siswa.

2. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini mampu menjadi referensi dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran, serta dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran, sehingga guru mampu memberikan pembelajaran dengan maksimal dan mampu memotivasi siswa untuk belajar.

4. Bagi Penelitian Lainnya

Penelitian pengembangan ini dapat menjadi referensi dan menambah wawasan bagi peneliti lainnya dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran khususnya media *e-comic*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V yang akan dikembangkan dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *e-comic* muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Media pembelajaran ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi buatan yaitu *Artificial Intelligence* (AI) dengan memadukan unsur visual seperti warna, gambar, dan kata.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memerlukan *smartphone*, tablet, atau laptop agar dapat mengakses *e-comic*.
4. Media pembelajaran *e-comic* dapat digunakan pada saat pembelajaran luring maupun daring.
5. Media pembelajaran *e-comic* yang dikembangkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan literasi serta pemahaman pada materi Pendidikan Pancasila.
6. Media pembelajaran *e-comic* ini dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan pada siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan *Interactive Literacy E-Comic* Berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) Pada Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran *e-comic* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilaksanakan baik pada proses pembelajaran di kelas maupun saat siswa belajar secara mandiri di rumah.
2. Media pembelajaran *e-comic* dirancang dengan menarik untuk meningkatkan literasi dan pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Belum adanya pengembangan media berupa *e-comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media pembelajaran *e-comic* ini hanya memuat materi Pancasila dalam Kehidupanku pada Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas V sekolah dasar.
2. Media pembelajaran *e-comic* ini memerlukan perangkat teknologi *smartphone*, tablet, atau laptop untuk mengaksesnya.

1.9 Definisi Istilah

Sebagai upaya untuk menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, definisi masing-masing istilah disajikan sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk.
2. *Interactive Literacy E-Comic* adalah komik berbentuk digital yang dirancang secara interaktif guna untuk meningkatkan literasi siswa. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggabungkan unsur gambar yang dikombinasikan dengan teks yang sesuai sehingga membuat proses belajar.
3. *Artificial Intelligence* (AI) adalah kecerdasan buatan yang berfokus mesin komputer yang dapat meniru dan dapat melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia.
4. Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran dalam Kurikulum Merdeka dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai dasar negara kepada peserta didik guna membentuk menjadi warga negara yang baik.