

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran memiliki arti penting untuk mengadakan perubahan-perubahan dalam pola dan pembelajaran bagi siswa. Guru dituntut memiliki kemampuan dan kemauan mengajar dengan baik. Baik atau tidak seorang guru dalam menyampaikan konsep pelajaran bergantung pada ketepatannya memilih media, metode, pendekatan dan model pembelajaran. guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai obyek serta subyek dalam proses pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana yang efektif saat proses pembelajaran berlangsung agar siswa memiliki minat dan motivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh sebab itu guru dituntut untuk dapat membuat macam-macam media pembelajaran, tidak hanya memiliki kemampuan mengajar dengan baik. Guru juga dapat membuat dan mengembangkan produk media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan materi lebih mudah dipahami oleh murid. Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi pelajaran, tujuan dan karakteristik siswa yang diajar

Sumber belajar adalah semua yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan belajar. Ini termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar belakang. Sumber belajar juga dapat dibagi 2 kelompok, yakni sumber belajar yang didesain dan sumber belajar yang dimanfaatkan. Dalam memanfaatkan sumber belajar, guru memiliki tanggung jawab untuk membantu siswa belajar dengan lebih mudah, lancar, dan terarah. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan khusus dalam menggunakan sumber belajar.

Penggunaan media digital di kalangan remaja dan anak-anak relatif tinggi. Situasi ini menghadirkan peluang dan ancaman bagi generasi mendatang jika terjadi penyalahgunaan media digital yang mereka gunakan (Mudiana, et al., 2022). Secara fundamental, penggunaan media digital dapat meningkatkan daya tarik proses

pembelajaran bagi siswa karena integrasi komponen digital dalam pembelajaran dapat memperluas pola pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Wisnuddk. (2021), pembelajaran melalui media digital dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain proses pembelajaran daring, terdapat aspek positif dan negatif dalam penggunaan teknologi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring (Ilhan, Gamze, & Maide, 2021). Kehadiran *smartphone* sebagai media pendukung proses pembelajaran sangat diperlukan untuk implementasi sistem ini. Dengan adanya internet, kemudahan dan kecepatan *smartphone* dalam mengakses berbagai jenis informasi akan menjadi lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran an

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan adalah komik digital. Media komik digital merupakan visualisasi cerita dalam bentuk gambar kartun yang teratur dan bermakna dalam bentuk perangkat lunak komputer. Keuntungan penggunaan media komik dalam pembelajaran adalah pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar (Koeswanti, dkk., 2020). Sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Handayani & Koeswanti (2020) yang diterbitkan dalam jurnal *Basicedu*, media komik dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca menggunakan media komik. Hal ini dibuktikan dengan media tersebut memperoleh rata-rata 3,75 dengan persentase 79 yang termasuk dalam kategori “tinggi”, artinya media tersebut layak digunakan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Narestuti, Sudiarti, & Nurjannah (2021), penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa wali kelas, diketahui bahwa para guru telah memahami pentingnya budaya humanis-Kristiani Don Bosco dan mengimplementasikannya melalui berbagai kegiatan. Misalnya, doa bersama sebelum

dan sesudah pelajaran, piket kelas, kerja kelompok, berbagi pengalaman iman, serta kegiatan gotong royong. Upaya tersebut juga didukung oleh perangkat pembelajaran seperti buku doa, modul nilai Don Bosco, renungan harian, serta panduan pendidikan karakter. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan beragam media, di antaranya cerita bergambar, nyanyian rohani, permainan edukatif, poster, video animasi rohani, hingga komik inspiratif. Penerapan tersebut berdampak positif bagi perkembangan peserta didik, terlihat dari meningkatnya sikap religius, kedisiplinan, rasa empati, tanggung jawab, serta kesopanan siswa.

Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan sejumlah kendala. Pertama, ketersediaan media pembelajaran yang menarik masih terbatas. Banyak siswa yang cepat merasa bosan apabila pembelajaran hanya disajikan dalam bentuk teks atau bacaan panjang. Kedua, fasilitas penunjang digital, seperti LCD, *infocus* dan gawai, belum sepenuhnya memadai di semua kelas. Hal ini menyulitkan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital secara konsisten. Ketiga, tidak semua siswa memiliki minat membaca yang tinggi, sehingga diperlukan media alternatif yang lebih ringkas, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Kendala-kendala tersebut menjadi tantangan dalam menanamkan nilai budaya humanis-Kristiani Don Bosco secara efektif kepada siswa.

Menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa sekaligus mampu menyampaikan pesan moral dan spiritual secara menyenangkan. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media komik digital interaktif. Komik, sebagai media visual yang dikemas dalam bentuk narasi cerita, memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena memadukan gambar, teks, dan alur cerita yang sederhana. Dengan mengangkat nilai-nilai Don Bosco, komik digital dapat menjadi sarana pembelajaran yang lebih komunikatif, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media digital juga sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, di

mana peserta didik sudah terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Penyampaian nilai-nilai karakter di era transformasi digital yang kian pesat membutuhkan media yang fleksibel dan inklusif agar mampu berinteraksi dengan para siswa yang berada pada zaman ini. Komik digital berbasis audio-visual menjadi penting sebagai alat komunikasi yang mengandalkan kekuatan visual dan dorongan auditori untuk menghasilkan pengalaman cerita yang menarik. Ini sejalan dengan prinsip-prinsip Sistem Preventif Don Bosco, terutama nilai *Amorevolezza*, yang menekankan bahwa pendidik harus 'mencintai apa yang dicintai anak-anak' agar anak-anak juga dapat mencintai apa yang dicintai oleh pendidik mereka. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Don Bosco—seperti kegembiraan, pendampingan (*presence*), dan pembentukan karakter yang berintegritas (*upright citizens*)—ke dalam format komik digital, pesan-pesan moral tersebut tidak lagi bersifat teoretis, melainkan hadir secara konkret, dinamis, dan menyenangkan dalam ekosistem digital yang mereka akrabinya sehari-hari.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menanamkan nilai karakter. Penelitian yang dilakukan oleh Rosyada dan Asmarani (2023) mengembangkan media komik digital berbasis *scientific approach* untuk memperkuat pendidikan karakter pada siswa kelas II SD dan terbukti valid serta menarik digunakan. Hasil serupa ditunjukkan oleh Safitri dkk. (2025) memanfaatkan komik digital interaktif dalam membangun karakter anak kelas I SD. Penelitian Pramesti juga menunjukkan bahwa media komik interaktif berbasis budaya lokal dapat meningkatkan literasi matematika siswa SD secara signifikan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan pemahaman akademik dan karakter siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek pembelajaran akademik (seperti biologi, matematika, atau teks

eksplanasi), serta karakter umum (seperti toleransi dan *anti-bullying*), masih terdapat celah penelitian dalam pengembangan media komik digital yang diarahkan untuk menanamkan budaya humanis-Kristiani Don Bosco.

Dengan demikian, mengembangkan komik digital interaktif adalah solusi untuk keterbatasan media pembelajaran saat ini. Ini juga merupakan cara inovatif untuk menanamkan dan mengembangkan pembelajaran budaya humanis-Kristiani Don Bosco ke dalam media komik digital. Diharapkan siswa tidak hanya memahami nilai-nilai yang diajarkan melalui media ini, tetapi juga mampu menginternalisasinya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung pendidikan karakter yang sesuai dengan budaya Don Bosco di sekolah dasar, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis komik.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang ditemukan dan teridentifikasi dari jargon latar belakang di atas adalah sebagai berikut.

- 1) Ketersediaan media pembelajaran yang menarik masih terbatas;
- 2) Banyak siswa yang cepat merasa bosan apabila pembelajaran hanya disajikan dalam bentuk teks atau bacaan panjang;
- 3) Fasilitas penunjang digital, seperti LCD, infocus dan gawai, belum sepenuhnya memadai di semua kelas.
- 4) Sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek pembelajaran akademik (seperti biologi, matematika, atau teks eksplanasi), serta karakter umum (seperti toleransi dan *anti-bullying*), masih terdapat celah penelitian dalam pengembangan media komik digital yang diarahkan untuk menanamkan budaya humanis-Kristiani Don Bosco.

1.3 Pembatasan Masalah

Guna menghindari perluasan pembahasan yang tidak relevan, berikut ini disajikan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian ini terfokus pada kegiatan pengembangan produk media pembelajaran komik digital.
- 2) Penelitian terfokus pada uji Validitas, nilai kepraktisan dan nilai keefektifan media komik digital budaya humanis kristiani berbasis nilai-nilai don bosco yang dikembangkan untuk siswa kelas iii sd santo petrus medan.
- 3) Pengembangan komik digital dibatasi pada materi nilai-nilai don bosco, dan masuk dalam kategori materi pada mata pelajaran agama.
- 4) Penelitian ini menggunakan 2 kelas yakni kelas III-c sebagai kelas kontrol dan menggunakan kelas iii-d sebagai kelas eksperimen.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun Berdasarkan latar belakang masalah, Identifikasi masalah, pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses perancangan dan pengembangan komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco yang layak digunakan untuk mendukung penguatan karakter siswa kelas III SD Santo Petrus Medan berdasarkan tahapan model ADDIE?
- 2) Bagaimana Tingkat kevaliditasan media menurut ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa, terhadap komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco cocok untuk siswa kelas III SD Santo Petrus Medan?
- 3) Bagaimana Tingkat kepraktisan media berdasarkan tanggapan guru kelas dan siswa kelas III dalam mengevaluasi kepraktisan penggunaan komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco di SD Santo Petrus Medan?
- 4) Bagaimana Tingkat keefektifan media komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco untuk penanaman nilai-nilai Don Bosco pada siswa kelas III SD Santo Petrus Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dirampung dari rumusan masalah, sehingga tujuan penelitian ini dijabarkan dalam beberapa point berikut :

- 1) Untuk Mendeskripsikan rancangan pengembangan komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD Santo Petrus Medan melalui tahapan model ADDIE.
- 2) Untuk menganalisis validitas media menurut ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa, terhadap komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco cocok untuk siswa kelas III SD Santo Petrus Medan.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan tanggapan guru kelas dan siswa kelas III dalam mengevaluasi kepraktisan penggunaan komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco di SD Santo Petrus Medan.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis nilai-nilai Don Bosco efektif untuk penanaman nilai-nilai Don Bosco pada siswa kelas III SD Santo Petrus Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan keilmuan dan menunjukkan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media komik digital budaya humanis kristiani berbasis nilai-nilai Don Bosco.
- 2) Manfaat praktis
 - a) Memberikan pengathuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai proses pengembangan media pembelajaran komik digital budaya humanis kristiani berbasis nilai-nilai Don Bosco.
 - b) Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi lingkaran dengan media pembelajaran yang lebih mernarik, efektif dan praktis.

- c) Bagi sekolah yaitu untuk menjadikan media pembelajaran komik digital budaya humanis kristiani berbasis nilai-nilai Don Bosco sebagai masukan dalam Menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi dari pengembangan media komik digital ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media komik digital budaya humanis kristiani berbasis nilai-nilai don bosco yang dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif menggunakan *smartphone*.
- 2) Aplikasi yang digunakan dalam merancang produk ini yaitu menggunakan aplikasi Canva, serta didukung dengan penggunaan *website Google Site Website, Freepik.com* dan sumber lain dari internet.
- 3) Komik digital ini memuat materi budaya humanis kristiani yang mencakup materi nilai-nilai don bosco secara umum, pengimplementasian nilai-nilai don bosco, dan amanat cerita yang bisa diambil dari isi materi komik.
- 4) Komik digital dapat diakses secara online melalui *Google Site Website* maupun secara *offline* dengan mengunduh komik dalam bentuk PDF dari *Google Site Website*.
- 5) Penyajian komik digital berfokus pada penyajian gambar serta teks (visual dan informatif) serta dilengkapi dengan *QR Code* yang berisi latihan soal yang dapat diakses kapan saja.

1.8 Asumsi dan Batasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan komik digital budaya humanis kristiani berbasis nilai-nilai Don Bosco cocok untuk siswa kelas III SD Santo Petrus Medan adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran komik digital ini akan menggunakan bantuan aplikasi canva yang mampu membuat sketsa komik animasi dengan baik. Isi materi

diambil dari nilai-nilai don bosco seperti keramahan, ketulusan, kejujuran, sopan santun dan lain lain.

- 2) Media ini dapat digunakan dikomputer ataupun di ponsel sesuai dengan keterbatasan media pembelajaran.
- 3) Media ini dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan.

1.8.2 Batasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran komik digital budaya humanis kristiani yaitu .

- 1) Pengembangan hanya pada penggunaan media pembelajaran media komik digital budaya humanis kristiani.
- 2) Pengembangan media pembelajaran media komik digital.
- 3) Tahap untuk impementasi hanya menggunakan 1 kelas dan dari 1 sekolah kejuruan.

1.9 Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadinya kesalahpahaman dalam penulisan ini maka penulis menjelaskan beberapa istilah di bawah ini :

- 1) Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud disini adalah menghasilkan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP. Pada dasarnya, pengembangan merupakan proses Pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan, mengembangkan, membimbing, dan mengembangkan fondasi kepribadian yang seimbang, utuh, dan selaras, serta pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan bakat, keinginan, dan kemampuan individu. Hal ini bertujuan sebagai persiapan bagi individu untuk mengambil inisiatif sendiri dalam meningkatkan dan mengembangkan diri menuju pencapaian

martabat, kualitas dan kemampuan manusia yang optimal, serta menjadi pribadi yang mandiri (Wiryokusumo, 2011).

2) Media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki peran penting (Daryanto, 2015). Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar dapat memicu minat dan antusiasme baru, memotivasi siswa, serta memberikan pengaruh psikologis yang berbeda kepada mereka (Hamalik dalam Arsyad, 2017).

3) Komik digital

Komik digital merujuk pada gambar atau symbol yang disusun dalam urutan yang sengaja direncanakan, yang dibuat sepenuhnya dengan menggunakan bahan computer (sebagai alternatif dari komik konvensional yang dibuat dengan cara pemindaian menggunakan scanner dan kemudian diwarnai dengan bantuan computer), dan kemudian diterbitkan dalam bentuk digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya) (Lubis, 2011).

4) Budaya humanis kristiani

Budaya humanis Kristen adalah penerapan prinsip humanis, yang berfokus pada kesejahteraan dan martabat manusia, dalam kerangka ajaran dan nilai-nilai Kristen.

5) Nilai-nilai Don Bosco

Nilai-nilai Don Bosco adalah nilai-nilai inti yang berpusat pada rasa kasih, akal budi, dan agama sebagai pilar utama pendidikan, yang mencakup integritas, inovasi, kepemimpinan, kepedulian, rasa syukur, kejujuran, keramahan, kesabaran, dan toleransi.