

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan beberapa komponen utama, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (8) definisi istilah. Adapun pemaparan mengenai komponen-komponen tersebut disajikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses terstruktur dan sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi individu, tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam pembentukan karakter, kreativitas, dan keterampilan sosial guna menghadapi tantangan di masa depan. Secara sederhana, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik agar berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimilikinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan perlu didesain dengan pendekatan yang menyeluruh dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat 2 yang menegaskan bahwa pendidik wajib menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar peserta didik terlibat aktif, memahami materi dengan lebih baik, mengembangkan kreativitas, serta mampu bekerja sama dengan teman-temannya.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya menyampaikan materi pengetahuan, tetapi juga memuat nilai-nilai moral dan etika yang menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Sumarsono dan Wahyuni (2019, sebagaimana dikutip dalam Nur et al., 2023), Pendidikan Pancasila bertujuan utama untuk membentuk karakter bangsa yang kuat dan berkepribadian Pancasila. Melalui proses pembelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk memahami berbagai persoalan sosial dan kebangsaan, serta dilatih untuk berpikir kritis dalam menyikapi isu-isu yang berkembang di tengah masyarakat. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila memiliki peran dalam membentuk kepribadian peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan, seperti gotong royong, toleransi, keadilan sosial, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut penting tidak hanya dalam interaksi sosial, tetapi juga dalam pelaksanaan kewajiban sebagai warga negara yang baik.

Pentingnya peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk generasi muda yang berkarakter juga diperkuat oleh berbagai pandangan yang menyoroti kontribusinya terhadap kesadaran berbangsa. Menurut Ramdani et al., (2024), menegaskan pentingnya Pendidikan Pancasila dalam membangun kesadaran identitas nasional dan semangat cinta tanah air pada generasi muda. Seorang warga negara yang baik harus memiliki kesadaran hukum, sikap toleransi terhadap keberagaman, sikap demokratis, rasa bangga pada bangsa, serta bertanggung jawab atas hak dan kewajibannya, termasuk partisipasi aktif dalam masyarakat. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya

menyampaikan materi secara konseptual, tetapi harus didukung dengan strategi yang menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Pendekatan yang memadukan aspek kognitif dan afektif secara seimbang akan lebih efektif menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan wali kelas V SD Negeri 2 Bukian, Bapak I Made Adi Kencana, S.Pd., pada tanggal 17 Maret 2025, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode konvensional, khususnya ceramah yang bersifat *teacher-centered*. Pendekatan ini membuat suasana kelas kurang kondusif, monoton, dan tidak menarik, sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa siswa terlihat pasif, kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan, dan jarang terlibat dalam diskusi kelas. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif juga menjadi kendala dalam menyampaikan materi, khususnya pada Sub Bab B: Meneladani Perilaku Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya indikasi bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Untuk mendukung hasil wawancara dan observasi tersebut, peneliti juga melakukan penyebaran angket awal kepada 38 siswa kelas V SD Negeri 2 Bukian guna mengukur tingkat minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Angket terdiri dari 12 butir pernyataan yang disusun berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan terhadap materi, dan keterlibatan aktif. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori minat belajar rendah hingga sedang.

Sebanyak 20 siswa (52,6%) berada pada kategori rendah, 13 siswa (34,2%) berada pada kategori sedang, dan hanya 5 siswa (13,2%) menunjukkan minat belajar tinggi. Temuan ini memperkuat pernyataan guru bahwa siswa belum menunjukkan ketertarikan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan rendahnya minat belajar siswa sering kali berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif. Menurut Anisa Safitri dan Azzahro (2023), pendekatan konvensional yang sering kali mengacu pada metode ceramah dan hafalan, di mana guru menjadi pusat pembelajaran, dapat membuat siswa hanya dituntut untuk mengingat poin-poin tertentu tanpa banyak kesempatan untuk eksplorasi atau diskusi mendalam. Sejalan dengan itu, menurut Susanti et al., (2024), pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat belajar siswa karena kurangnya variasi metode dan media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar secara aktif. Maka pendidik perlu beralih dari metode konvensional dan mulai menerapkan pendekatan yang lebih relevan, seperti pemanfaatan media pembelajaran interaktif, diskusi yang melibatkan siswa secara aktif, serta integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Dengan menerapkan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif, siswa diharapkan lebih termotivasi dan mampu memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah

pengembangan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Media yang tepat tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Pembelajaran berbasis media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media digital berperan penting dalam merangsang minat, meningkatkan motivasi, dan memengaruhi aspek psikologis siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi yang menarik sangat relevan dalam meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran.

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah e-komik interaktif, yang menggabungkan elemen visual, narasi, dan interaksi digital sehingga penyajian materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. E-komik interaktif tidak hanya menyediakan ilustrasi visual yang menarik, tetapi juga menghadirkan alur cerita kontekstual yang membuat pembelajaran terasa lebih hidup. Fitur navigasi digital seperti tombol, animasi, audio, *games*, dan turnamen memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar, menjadikannya lebih aktif. Elemen interaktif ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, sehingga siswa tidak hanya membaca tetapi juga berinteraksi dengan konten yang disajikan.

Hal ini tidak hanya meningkatkan konsentrasi mereka, tetapi juga meningkatkan minat belajar secara signifikan, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan penuh tantangan. Elemen interaktif dalam e-komik seperti *games*, turnamen, dan narasi berbasis pilihan dapat menciptakan keterlibatan emosional siswa, yang terbukti mampu meningkatkan fokus dan daya ingat. Media ini sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar

yang menyukai cerita bergambar dan stimulasi visual. Lestari et al., (2020), juga menekankan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu atau *dependent* media, karena penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al., (2021), menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mampu merangsang perhatian, perasaan, dan kemauan siswa dalam belajar. Dengan demikian, e-komik interaktif merupakan media inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman konsep-konsep Pendidikan Pancasila secara lebih menyenangkan.

Model pembelajaran yang juga dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yang merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui kerja sama tim serta elemen kompetitif yang sehat. Menurut Jannah et al., (2024), *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Penelitian oleh Hasanah et al., (2025), membuktikan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi makna sila Pancasila, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 70,00 (ketuntasan 46,15%) menjadi 83,08 (ketuntasan 76,92%). Model ini juga mendorong

partisipasi aktif, semangat belajar, dan interaksi antar siswa. Namun, tantangan dalam penerapannya adalah kebutuhan waktu yang lebih banyak dan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif agar berjalan efektif.

Penelitian oleh Wahyuni dan Agustianto (2023), menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar, dari 23,9% pada pra-siklus menjadi 81,5% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,3% pada siklus II. Meski belum menggunakan media digital, penelitian ini mendukung relevansi TGT dalam pengembangan media pembelajaran seperti e-komik interaktif. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, keunggulan model *Teams Games Tournament* (TGT) terletak pada kemampuannya membangun kerja sama, tanggung jawab kelompok, dan partisipasi aktif yang sesuai dengan nilai-nilai demokrasi dan kebangsaan. Namun, kelemahannya meliputi perlunya waktu lebih panjang untuk pelaksanaan dan potensi ketimpangan kontribusi antar anggota kelompok. Model TGT dipilih karena sejalan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu menumbuhkan nilai kebersamaan, tanggung jawab, dan kompetensi sosial melalui pendekatan yang menyenangkan dan terstruktur. Model ini juga mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui kerja tim, diskusi, dan kompetisi sehat yang mendorong pemahaman materi secara aktif dan bermakna.

Ketika e-komik interaktif dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), tercipta sinergi yang menggabungkan kekuatan visual, keterlibatan emosional, dan interaksi sosial dalam satu proses pembelajaran. Siswa tidak hanya tertarik secara visual, tetapi juga terlibat aktif

melalui kerja tim dan permainan akademik yang menyenangkan. Model TGT terdiri atas lima tahapan utama, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim (*team study*), permainan edukatif (*games*), turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik (Sensualita et al., 2021). Proses ini mendorong diskusi, kerja sama, dan kompetisi sehat antar siswa. Menurut Siregar et al. (2022), model TGT terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan, yang berdampak positif pada hasil belajar. Ketika dikombinasikan dengan media e-komik interaktif, pendekatan ini membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih kontekstual, relevan, dan sesuai perkembangan zaman. Selain itu, strategi ini juga memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat, dan merasa memiliki tanggung jawab dalam kelompoknya. Oleh karena itu, perpaduan antara TGT dan e-komik interaktif menjadi alternatif yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas V SD.

Seiring berkembangnya teknologi dan tuntutan pembelajaran yang lebih inovatif, guru perlu menghadirkan media yang menarik serta mampu melibatkan siswa secara aktif. E-komik interaktif menjadi salah satu media yang menjawab kebutuhan tersebut karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Untuk semakin meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa, media ini dikembangkan dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan pada kerja tim, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat. Kombinasi antara media dan metode pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam pembelajaran,

khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Hasil angket awal pada 38 siswa kelas V SD Negeri 2 Bukian menunjukkan sebagian besar memiliki minat belajar rendah terhadap Pendidikan Pancasila, dengan 52,6% dalam kategori rendah, 34,2% sedang, dan hanya 13,2% tinggi. Hal ini menunjukkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Rendahnya minat belajar tersebut berkaitan erat dengan kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran yang diterapkan. Proses pembelajaran masih bersifat monoton dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif di kelas.
3. Penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah masih mendominasi, tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan dan tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.
4. Hingga saat ini, belum ditemukan adanya upaya untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti e-komik interaktif dengan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas. Oleh karena itu, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT), dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Fokus penelitian terletak pada bagaimana pengembangan media tersebut dapat memengaruhi minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Sub Bab B: Meneladani Perilaku Pancasila. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Bukian, dengan materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Pancasila yang berlaku.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD N 2 Bukian?
2. Bagaimana tingkat validitas e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD N 2 Bukian?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan tanggapan guru dan siswa kelas V SD N 2 Bukian dalam upaya meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
4. Bagaimana tingkat efektivitas e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD N 2 Bukian?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD N 2 Bukian.
2. Untuk menilai tingkat validitas e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD N 2 Bukian.
3. Untuk Mengukur tingkat kepraktisan e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan tanggapan guru dan siswa kelas V SD N 2 Bukian dalam upaya meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Untuk mengetahui tingkat efektivitas e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD N 2 Bukian.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD, khususnya pada Sub Bab B: Meneladani Perilaku Pancasila. E-komik ini dirancang secara digital dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, dilengkapi dengan navigasi interaktif, animasi, *games*, serta turnamen untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa SD. Materi disusun sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila menggunakan bahasa sederhana dan ilustrasi menarik agar mudah dipahami. Produk ini ditujukan untuk mendukung guru dalam pembelajaran di kelas dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan e-komik ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut:

1. E-komik interaktif berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Guru dapat memanfaatkan e-komik interaktif ini sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mendukung metode pengajaran di kelas, tetapi juga membantu menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menarik, visual, dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Materi yang disajikan dalam e-komik telah sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila kelas V SD dan dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang akan di hasilkan di antara lain:

1. E-komik hanya dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD, sehingga belum mencakup jenjang kelas lain atau mata pelajaran lain.
2. Penggunaan e-komik membutuhkan perangkat digital dan akses listrik yang memadai.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan kondisi yang berbeda.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami beberapa istilah dalam penelitian ini, diperlukan penjelasan istilah-istilah yang digunakan agar pembaca lebih mudah memahaminya. Berikut ini penjelasan istilah dalam penelitian:

1. E-komik interaktif adalah komik digital yang dilengkapi dengan fitur-fitur tombol navigasi, animasi, audio, *games*, turnamen serta sistem pembentukan kelompok dan penghitungan skor berbasis model TGT, untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
2. Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan unsur permainan dan turnamen akademik.
3. Minat belajar merupakan ketertarikan dan dorongan dari dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perhatian, keterlibatan, dan partisipasi aktif selama kegiatan belajar.

4. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI.
5. Siswa Kelas V SD merupakan peserta didik pada jenjang pendidikan dasar tingkat lima yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

