

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Peranan pendidikan dalam kehidupan manusia mampu menciptakan pribadi yang lebih baik, bersikap dewasa, memiliki keterampilan, bersosialisasi baik dengan individu lain, dan mampu bersaing secara baik dengan negara lain. Dalam hal ini maka pendidikan sama sekali tidak dapat dipisahkan dari suatu kehidupan manusia, diantaranya, baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bangsa dan negara.

Bagi suatu bangsa dan negara, pendidikan senantiasa menjadi gerbang awal yang memberikan pengaruh terhadap kemajuan bangsa dimasa yang akan datang. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan di suatu negara tersebut. Oleh karenanya, suatu bangsa dapat dikatakan maju apabila bangsa tersebut dapat melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia atau SDM yang berkualitas dilahirkan dari proses pendidikan yang berkualitas pula. Oleh karena itu setiap bangsa selalu berupaya untuk meningkatkan tingkat kualitas pendidikannya.

Di Indonesia sendiri, pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) telah mengatur pendidikan secara khusus dalam UU No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan secara lengkap tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas), termasuk fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional. Fungsi dan tujuan tersebut tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Berdasarkan pasal tersebut, terlihat jelas bahwa pemerintah memiliki langkah konkret dalam merancang pendidikan yang bermutu untuk dapat mengembangkan potensi yang diperlukan dalam proses pematangan kualitas sumber daya manusia yakni diantaranya peserta didik. Tidak hanya kemampuan akal maupun keterampilannya yang dikembangkan, melainkan juga mengembangkan karakter sebagai pondasi terbentuknya generasi bangsa yang lebih baik.

Pendidikan yang menjadi harapan untuk mengarah pada kehidupan yang lebih baik hendaknya selalu berangkat dari tujuan yang akan dicapai. Apabila tujuan yang akan dicapai sudah jelas, maka langkah

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

selanjutnya dapat dilanjutkan. Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dapat berlangsung di dalam lembaga pendidikan jalur formal, non-formal, dan informal. Lembaga pendidikan formal yang diakui lembaga pendidikan yaitu sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mengemban tanggung jawab untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan nasional. Dalam melaksanakan tanggung jawabnya, lembaga pendidikan formal telah diberi rambu-rambu untuk menyelenggarakan pendidikan mulai dari jenjang SD, SMP, hingga SMA/SMK. Penyelenggaraan pendidikan pada dasarnya harus berlandaskan pada kurikulum yang berlaku.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 pasal 1 ayat 16, kurikulum dinyatakan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.² Sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di sekolah maka kurikulum sangat berperan dalam pencapaian keberhasilan tujuan pendidikan di Indonesia. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di Indonesia banyak bergantung

² PP REPUBLIK INDONESIA NO.13 TAHUN 2015, diakses dari <http://luk.staff.ugm.ac.id> pada tanggal 10 Oktober 2020, pukul 10.25

kepada bagaimana lembaga pendidikan menerapkan pembelajaran yang berkualitas kepada peserta didik melalui kegiatan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan tersebut digantungkan kepada pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Namun sejak bulan Maret 2020, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal berubah drastis secara signifikan akibat adanya virus *Covid-19*. Semua kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan di rumah atau *learning from home*. Kondisi tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi dapat dilakukan dengan menggunakan strategi dan metode yang sesuai, agar proses pembelajaran tetap berlangsung walau dilaksanakan dari rumah.

Salah satu bentuk inovasi yang dilakukan oleh lembaga pendidikan formal pada kondisi pandemi Covid-19 saat ini yaitu melaksanakan pembelajaran secara *online* atau *daring* (dalam jaringan). Hal tersebut dilakukan agar tetap memberikan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Hal tersebut dikatakan bahwa semua interaksi yang terjadi

dalam proses pembelajaran daring saat ini memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi sangat memberikan pengaruh besar dan signifikan terhadap proses pembelajaran, karena dapat memberikan atau menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat memfasilitasi pembelajaran. Dalam kondisi pendidikan yang terjadi saat ini akibat *Covid-19*, seluruh elemen dunia pendidikan sangat dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dengan baik, tidak terkecuali guru. Guru sebagai tenaga pendidik harus terampil dalam memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin. Pemanfaatan teknologi dapat mempermudah guru untuk mendapatkan berbagai macam komponen penunjang dan meningkatkan kinerja dalam pembelajarannya. Sehingga dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, terutama dalam proses penyampaian materi pembelajaran jarak jauh yang saat ini sedang terjadi.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran terjadi penyampaian informasi atau materi pembelajaran dari guru ke peserta didik. Dalam penyampaiannya dapat menggunakan alat-alat untuk penyampaian informasi atau materi pembelajaran. Alat-alat penyampai informasi dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran agar tujuan materi dapat

tersampaikan.³ Media pembelajaran mempermudah interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat, bakat, dan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan bahkan membawa pengaruh psikologis peserta didik. Selain untuk menarik minat belajar peserta didik, media pembelajaran juga bisa untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam materi pembelajaran untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Agar nilai-nilai karakter yang terkandung dalam materi pembelajaran dapat terus diupayakan kedalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebaiknya memanfaatkan kemajuan teknologi agar lebih efisien dan efektif serta menjadi lebih menarik di dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang praktis dalam penggunaannya. Hal ini berarti teknologi dan media pembelajaran memiliki kaitan yang erat dengan proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadi lebih menarik untuk dipakai.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, kemajuan teknologi kurang dimanfaatkan secara optimal oleh

³ Sahrul Saehana Arda dan Darsikin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII", Jurnal Mitra Sains, Vol. 3, No. 1, 2015, h.69 (Diunduh 8 Oktober 2020, pukul 21.45)

guru dalam menunjang proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan guru kurang *mengupgrade* keterampilannya untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Sehingga yang sering terjadi dalam proses pembelajaran, fokus utama guru sekedar mentransfer ilmu pengetahuan atau lebih kepada penguasaan teori saja.

Peserta didik harus menyerap semua teori atau materi dengan baik dan diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi. Metode menghafal materi pelajaran menjadi kunci peserta didik agar ingat dengan materi yang diberikan guru. Namun untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam materi pembelajaran kurang ditanamkan. Hal ini tentu tidak sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang sesungguhnya, yang mampu menciptakan generasi yang cerdas dan memiliki sikap dan kepribadian yang positif. Maka dari itu, nilai karakter harus diupayakan dalam setiap proses pembelajaran.

Untuk mendukung hal tersebut, kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini diantaranya pada jenjang sekolah dasar mengintegrasikan nilai-nilai karakter kedalam setiap proses pembelajaran yang dikenal dengan pendidikan karakter. Pengintegrasian nilai karakter menjadi sangat penting dilakukan untuk membentuk moral dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi setiap permasalahan yang terjadi di kehidupannya. Salah satu muatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar

yang memegang peran penting dalam menanamkan nilai karakter yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS perlu diperkenalkan dan diajarkan kepada peserta didik jenjang sekolah dasar karena sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik sejak dini mungkin menjadi warga negara yang memiliki karakter dan kecakapan sebagai bagian dari makhluk sosial.⁴ Tujuan tersebut memberikan sinyal bahwa IPS sebagai bidang studi tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan saja, melainkan juga mengembangkan aspek sikap dan keterampilan sosial yang dapat dibentuk melalui pengalaman belajar yang bermakna di dalam proses pembelajaran IPS. Salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran IPS di sekolah dasar adalah pokok bahasan tentang sejarah.

Materi sejarah dalam pelajaran IPS di SD memiliki peran strategis sebagai pembentukan sikap peserta didik. Sesuai dengan silabus Kurikulum 2013 di kelas IV SD materi sejarah yang diberikan meliputi sejarah kerajaan Hindu-Buddha yang terdapat pada tema 5 “Pahlawanku”. Materi tersebut perlu diajarkan dan dipelajari agar peserta didik dapat mengetahui peristiwa di masa lampau sehingga nantinya akan mendapatkan pesan-pesan moral dari peristiwa kejadian masa lampau

⁴ Edy Surahman dan Mukminin, “Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP”, Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 4, No.1, 2017, h. 4 (Diunduh 8 Oktober 2020, pukul 14.25)

tersebut. Hal ini tentu dapat mendorong peserta didik untuk membentuk nilai karakter diri yang sesuai dengan karakter bangsanya sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat pada saat ini dan masa yang akan datang sebagai makhluk individu dan sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN Makasar 06 Pg, didapatkan informasi bahwa peserta didik pada saat belajar muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Khususnya pada materi yang berkaitan dengan sejarah, diantaranya materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha, yang terdapat pada tema 5 “Pahlawanku”, Subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” cenderung masih mengalami kesulitan untuk dipelajari. Peserta didik belum bisa mengetahui dan memahami secara baik mengenai pembelajaran tersebut. Hal itu dikarenakan konsep-konsep dalam ilmu sejarah yang diajarkan bersifat abstrak dan terkesan hanya menghafalkan teori saja, seperti menghafal tanggal peristiwa, tempat peristiwa, nama raja, peninggalan, dan lain-lain sebagainya.

Selain itu, peserta didik mengatakan bahwa materi yang berkaitan dengan sejarah sebagai materi yang cenderung membosankan. Dikarenakan banyaknya aktivitas membaca tersaji dalam paragraf-paragraf tulisan hitam. Hal itu yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mempelajari sejarah, karena bahan bacaan yang digunakan sebagai media untuk mempelajari sejarah tidak menarik untuk

dibaca. Terlebih lagi, dalam proses penyampaian materi, guru juga tidak selalu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Sejalan dengan hal itu, didapatkan juga informasi dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN Makasar 06 Pg, Jakarta Timur yang menyatakan bahwa selama ini dalam penyampaian materi pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran namun masih masih kurang bervariasi. Media yang biasa digunakan oleh guru seperti *powerpoint* yang belum menginteraktifkan pembelajaran sehingga masih kurang menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung dalam menyampaikan materi sejarah juga masih sangat terbatas karena kesenjangan waktu dan ruang, sehingga guru masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi sejarah.

Adapun, media yang biasa digunakan guru untuk menyampaikan materi sejarah sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun guru menyadari bahwa media gambar masih kurang mampu untuk dapat menyampaikan materi tersebut karena setiap media gambar berdiri sendiri dan belum terlihat kesinambungan antar gambar. Dalam setiap penggunaan media pembelajaran juga tidak diimbangi dengan penanaman nilai karakter. Guru menyadari bahwa pendidikan karakter

memang penting dalam pembelajaran. Tetapi penanaman nilai karakter melalui media belum pernah dilakukan, karena guru belum mengetahui cara mengaplikasikannya dalam media.

Selanjutnya, pada saat kondisi pjj saat ini, guru kelas lebih aktif menggunakan *whatsapp group* sebagai *platform* untuk menyampaikan materi pembelajaran. Untuk menyampaikan materi pembelajaran guru seringkali menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Namun video pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dibuatnya sendiri, melainkan hanya diperoleh atau dicari dengan mudah melalui internet yang kredibilitasnya masih belum bisa dipertanggungjawabkan secara pasti.

Kondisi dengan berbagai permasalahan yang telah diuraikan diatas menyebabkan peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan hilangnya minat peserta didik untuk belajar IPS. Dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi, monoton, dan tidak selaras dengan apa yang dialami dan terjadi di sekitar peserta didik. Oleh sebab itu, berdasarkan realita permasalahan-permasalahan yang terjadi, memunculkan solusi dan inovasi sebagai upaya mengatasi masalah tersebut. Salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik terkhusus untuk muatan pelajaran IPS tema 5 “Pahlawanku” Subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” dengan materi sejarah kerajaan

Hindu-Buddha (Perjuangan para raja pada masa kerajaan Hindu-Buddha beserta peninggalannya)

Materi tersebut susah dipahami oleh peserta didik karena bersifat abstrak. Karenanya perlu disajikan dalam bentuk yang konkret dan sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik SD agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan mampu memahami materi pelajaran secara optimal sehingga semua aspek yang menjadi tujuan IPS dapat tercapai dan tentunya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memadukan unsur teknologi dan nilai karakter. Hal itu dikarenakan agar media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dapat mengintegrasikan teknologi dan nilai karakter kedalam proses pembelajaran, dan juga melihat proses pembelajaran yang terjadi saat ini yang dilaksanakan sistem daring dengan memanfaatkan teknologi. Melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran bisa tetap dilaksanakan dengan baik dan peserta didik dapat belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa komik digital. Komik merupakan media yang menyuguhkan dunia gambar secara melimpah, dimana rangkaian gambar disusun untuk menggambarkan suatu cerita secara runtut, selain gambar, sebagian dari

komik dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog.⁵ Dengan ini maka komik tepat untuk dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang pada umumnya menyukai ilustrasi berbentuk gambar-gambar yang menarik. Sebuah informasi dalam bentuk gambar dapat lebih mudah diserap dan dipahami dibandingkan dengan kalimat naratif yang panjang disuguhkan kepada peserta didik. Didalam cerita komik terkandung nilai karakter yang dapat dipelajari peserta didik sehingga dapat membentuk karakter kepribadian yang baik bagi peserta didik

Selain itu, komik juga sangat dirasa dekat dengan peserta didik, mayoritas peserta didik di sekolah dasar suka membaca komik sebagai media sarana hiburan dan menambah wawasan bagi dirinya. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan peserta didik kelas IV SDN Makasar 06 Pg. Mayoritas dari mereka sudah pernah membaca komik dan sangat menyukainya. Hal ini berarti penggunaan komik sangat diminati oleh peserta didik dan dapat menarik perhatiannya.

Komik yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran pada muatan IPS di sekolah dasar, menyajikan alur cerita yang jelas yaitu tentang sejarah kerajaan pada masa Hindu-Buddha. Mulai dari bentuk

⁵ Rahmanadji, *"Awal eksistensi komik Indonesia, sebagai produk budaya nasional"*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2018)

perjuangan para raja yang memimpin kerajaan Hindu-Buddha, nilai keteladanan yang diwariskan oleh para raja, benda-benda peninggalan bersejarah, dan lain-lain. Selain itu, komik yang dikembangkan ini menggunakan jenis tampilan komik dengan varian *motion comic*. *Motion comic* yaitu menyajikan cerita komik dengan gaya dan elemen-elemen yang dibuat dalam media digital dengan, penambahan *voice (dubbing)*, *audio*, *special effect*, dan animasi atau gerakan-gerakan sederhana serta tampilan yang dibuat interaktif.

Didalam tampilan komik juga terdapat pengayaan berupa *quiz* dan rangkuman materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital. Dalam hal ini, maka media komik digital diharapkan mampu meningkatkan antusias belajar peserta didik dan membantu dalam memahami materi pembelajaran lebih luas serta dapat menanamkan nilai karakter dalam diri peserta didik. Penanaman nilai-nilai karakter positif tersusun dalam cerita komik melalui dialog antar tokoh dan *game* edukatif.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa dkk, menunjukkan bahwa adanya ketertarikan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media komik.⁶ Begitu juga dari hasil penelitian Ashabul Khairi, menunjukkan bahwa minat belajar dan

⁶ Elly Sukmanasa dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Muatan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor", Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 3 No.2, 2017, h. 183 (Diunduh 8 Oktober 2020, pukul 21.50)

membaca peserta didik meningkat dengan menggunakan media komik pembelajaran.⁷ Dan adapun hasil penelitian oleh Andra Laras Sari dkk, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik terbukti dapat meningkatkan penanaman nilai karakter dalam diri peserta didik.⁸

Berdasarkan latar belakang masalah yang didukung oleh pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti berusaha untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RnD) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter dalam Muatan Pelajaran IPS Tema “Pahlawanku” Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh identifikasi permasalahan yang harus diteliti, yaitu:

1. Kemajuan teknologi yang pesat dalam dunia pendidikan kurang dimanfaatkan guru secara optimal terutama dalam proses pembelajaran.
2. Fokus utama pembelajaran lebih kepada penguasaan aspek kognitif, sedangkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam materi pembelajaran kurang ditanamkan.

⁷ Ashabul khair, “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal PPKn & Hukum, Vol. 11 No.1, 2016 (Diunduh pada tanggal 9 Oktober 2020, pukul 10.09)

⁸ Andra Laras Sari, dkk., “Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09”, Jurnal Widyagogik, Vol. 5 No. 2, 2018 (Diunduh pada tanggal 9 Oktober 2020, pukul 12.20)

3. Pelajaran IPS dengan pokok bahasan materi sejarah dianggap peserta didik cenderung sulit untuk dipelajari karena bersifat abstrak dan banyaknya aktivitas metode menghafal.
4. Pelajaran IPS dianggap peserta didik sebagai pelajaran yang membosankan karena tidak disertai dengan media pembelajaran yang menarik.
5. Ketersediaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi sejarah masih sangat terbatas.
6. Penanaman nilai-nilai karakter masih belum terintegrasi dalam muatan pelajaran IPS dan media pembelajaran yang digunakan.
7. Perlunya pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pelajaran IPS peserta didik kelas IV SD.

C. Fokus Pengembangan

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis nilai karakter pada muatan pelajaran IPS materi sejarah kerajaan pada masa Hindu-Buddha, Tema 5 “Pahlawanku”, Subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” di kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media komik digital berbasis nilai karakter dalam muatan pelajaran IPS tema “Pahlawanku” untuk peserta didik kelas IV SD?
2. Apakah media komik digital berbasis nilai karakter pada muatan pelajaran IPS tema “Pahlawanku” yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan solusi permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan menarik bagi peserta didik terutama pada muatan pelajaran IPS tema “Pahlawanku”, Subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan”, materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha dengan menggunakan media berupa komik digital berbasis nilai karakter. Pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter menjadi salah satu cara alternatif untuk menambah wawasan peserta didik tentang sejarah dan menanamkan nilai-nilai karakter bangsa dalam diri peserta

didik. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter pada muatan pelajaran IPS ini, diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta, sehingga dapat menambah pengalaman baru mengenai penggunaan media yang inovatif dan menjadi bekal bagi peneliti kelak dalam menjadi guru yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

b. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam mempelajari IPS terkhusus tema “Pahlawanku”, materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha. Selain itu dapat mempercepat peserta didik memahami materi pembelajaran dan membantu dalam menanamkan nilai karakter peserta didik yang terintegrasi pada muatan pelajaran IPS sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi Pendidik/Pengajar

Hasil pengembangan ini dapat digunakan guru untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Media pembelajaran komik digital ini juga diharapkan dapat

menginspirasi guru untuk berinovasi menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk anak didiknya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa komik digital pada muatan pelajaran IPS khususnya tema “Pahlawanku” dengan materi sejarah kerajaan Hindu-Buddha diharapkan dapat menambah referensi atau acuan dan menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat karya yang lebih baik lagi.

