

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi banyak negara, suatu negara yang memiliki sistem pendidikan yang bagus maka negara tersebut dapat menjadi negara yang maju dikarenakan memiliki sumber daya manusia yang berkualitas begitupun dengan negara Indonesia, dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan adalah:

“Usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritiual kegamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat, bangsa, dan negara.”¹

Dalam definisi tersebut menjelaskan bahwa pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar yang mana usaha tersebut berfokus pada pengembangan diri agar memiliki akhlak yang baik serta keterampilan yang bermanfaat bagi banyak orang.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia yang terdapat dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan yang menyebutkan bahwa:

¹ Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi* (Tangerang Selatan: An1mage, 2019), h.7.

“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.”²

Dalam definisi tersebut menjelaskan bahwa pendidikan di Indonesia memiliki tujuan menciptakan sumber daya manusia yang tidak hanya cerdas secara pengetahuan akan tetapi juga memiliki watak yang bagus, berakhlak mulia serta bertakwa kepada Tuhan yang maha esa.

Sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah dipaparkan sebelumnya, Indonesia memiliki mata pelajaran khusus untuk mencetak generasi bangsa agar cerdas dan memiliki akhlak yang baik yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau yang disingkat PPKn. Tujuan dari mata pelajaran ini menurut peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 pasal 77 J ayat (1) huruf b menegaskan bahwa mata pelajaran

“Pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.”³

Membahas tentang mata pelajaran PPKn maka tidak akan jauh dari proses pembelajaran. Pembelajaran ialah kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang mana bertujuan untuk membimbing, memberikan arahan dan dorongan serta mengatur proses belajar siswa agar mendapatkan

² Syafril dan Zelhendri, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Kencana, 2019), h.129.

³ Lihat Pasal 77 ayat (1) huruf b Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

pengetahuan dan kebudayaan serta dapat mengembangkannya sehingga tujuan kegiatan dapat tercapai.⁴

Dalam proses pembelajaran terdapat hal-hal penting yang harus diperhatikan yaitu menentukan indikator pembelajaran, adanya pendidik dan peserta didik, penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran, serta penilaian. Hal-hal yang telah disebutkan sebelumnya harus saling terhubung untuk mendukung proses pembelajaran, salah satu yang sangat penting yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi yang mana dapat mendorong pemikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga terciptanya proses pembelajaran yang dapat memberikan ilmu baru kepada siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran⁵. Tujuan penggunaan media pembelajaran ialah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar lebih mudah dipahami serta menambahkan motivasi siswa agar lebih semangat saat proses pembelajaran.

Pada saat ini, teknologi sudah sangat maju di berbagai bidang termasuk di bidang pendidikan. Guru tidak lagi sulit untuk mendapatkan materi tambahan yang mana dapat memperkaya informasi bagi siswa, serta semakin banyaknya variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Akan tetapi masih banyak guru yang belum menggunakan media

⁴ Halid Hanafi, dkk, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), h.60.

⁵ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h.4.

pembelajaran menurut penelitian yang dilakukan oleh Hendrizal menjelaskan guru masih bergantung pada buku teks saat pembelajaran dan mengandalkan metode ceramah⁶.

Menurut Eka Novita Pujiningtias, dkk menjelaskan alasan guru tidak mau menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru mengalami kecemasan atau ketakutan dalam menghadapi perubahan yang cepat dalam dunia pendidikan sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman. Serta guru merasa repot saat menggunakan media pembelajaran⁷. Begitupun menurut Sutjono selaku kepala sekolah SMK BPK Penabur terdapat beberapa hal yang menyebabkan guru enggan menggunakan media pembelajaran yaitu merasa repot, barang yang canggih dan harga yang mahal, guru merasa tidak bisa, guru menganggap media ialah hiburan sehingga menyebabkan siswa tidak fokus saat pembelajaran, tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah, sulit untuk meninggalkan metode ceramah, tidak adanya penghargaan dari atasan⁸.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas III SDN 11 OKU, menjelaskan bahwa guru tidak sempat untuk membuat media pembelajaran, maka dari itu guru hanya mengandalkan buku tema saja, atau

⁶ Hendrizal, "Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sd Dan Solusinya," *Jurnal PPKn & Hukum* 14, no. 2 (2019): h.57.

⁷ Eka Novita Pujianingtias, Henry Januar Saputra, dan Muhajir Muhajir, "Pengembangan Media Majamat Padaqw Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 3 (2019): h.259.

⁸ Ambiyar dan Nizwardu Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2016), h.7–10.

menggunakan media yang sederhana seperti gambar atau video. Ditambah kondisi pandemi yang menyebabkan kegiatan belajar harus dilakukan secara daring, guru semakin sulit untuk menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru merasa kesulitan untuk menggunakan teknologi sehingga guru lebih banyak memberikan materi dari buku tema dan tugas yang mengakibatkan siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Pada saat ini Indonesia sedang mengencangkan kegiatan literasi yang mana literasi ialah kemampuan dalam membaca dan menulis terkhusus pada tingkatan dasar. Kemampuan literasi sangatlah penting sehingga harus ditanamkan sejak dini, apabila anak memiliki kemampuan literasi yang bagus maka akan berdampak yang sangat baik pula pada anak tersebut. Akan tetapi membaca masih dianggap sebagai kegiatan yang membosankan padahal membaca merupakan jembatan ilmu dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya pun guru belum mengoptimalkan sumber belajar dan media pembelajaran secara baik. Maka dari itu media pembelajaran pun harus dibuat secara menarik, salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta dapat menjadi salah satu pendukung kegiatan literasi ialah komik.

Komik merupakan bacaan yang sangat digemari oleh seluruh kalangan usia termasuk anak-anak dilihat dari penjualan komik "Why? Series" yang merupakan komik pendidikan yang cukup populer dikalangan anak Indonesia

dan telah terjual sebanyak 2 juta eksemplar⁹. Adapun seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini komik digital pun sangat diminati oleh masyarakat. Indonesia memiliki platform untuk membaca komik digital yaitu “*Line Webtoon*” yang merupakan platform komik digital terbesar di dunia yang mana di Indonesia terdapat lebih dari 6 juta pengguna *Line Webtoon*¹⁰. Lalu “*Ciayo Komik*” yang memiliki 150 juta pembaca di Indonesia¹¹, dan platform khusus membaca komik pendidikan yaitu “*komik.pendidikan.id/online*” yang mana telah diakses sebanyak 12.098.248 kali sejak 2 Juli 2013¹². Berdasarkan dari data yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa minat membaca komik terkhusus komik digital di Indonesia cukup tinggi.

Berdasarkan dari data yang telah dijelaskan sebelumnya maka peneliti hendak mengembangkan media komik digital dikarenakan komik merupakan bacaan yang digemari oleh berbagai kalangan termasuk anak-anak, cerita dalam komik digital mengandung gambar-gambar serta dialog yang menarik dan menghibur, media komik digital dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dapat meningkatkan literasi siswa dalam memahami

⁹ Yohanes Enggar Harususilo, “‘Why? Series’, Komik Pendidikan Dengan Penjualan Lebih Dari 2 Juta Eksemplar,” *Www.Kompas.Com*, last modified 2020, accessed July 21, 2021, <https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/22/181918571/why-series-komik-pendidikan-dengan-penjualan-lebih-dari-2-juta-eksemplar?page=all>.

¹⁰ Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah, “Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital,” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2020): h.135

¹¹ Gideon Kamang Frederick, “Komik Di Media Sosial Dalam Narasi Entrepreneurship Dan Ekonomi Kreatif Di Indonesia,” *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual* 12, no. 2 (2020): h.59.

¹² Komik Pendidikan.id, <https://komik.pendidikan.id/online/> (diakses pada 21 July 2021)

suatu bacaan sehingga siswa dapat mudah memahami materi dengan baik serta dengan media komik ini siswa mendapatkan informasi dengan cara terbaru, komik digital dapat dibaca kapan saja dan dimana saja karena tersimpan di *handphone* masing-masing, serta sangatlah ekonomis dan ramah lingkungan dikarenakan tidak perlu mencetak komik, penyebarannya pun sangat mudah hanya dengan menyebarkan *link* di *whatsapp group* maka seluruh siswa dapat mengakses komik. Komik pun dibuat seperti *flip book* sehingga siswa dapat merasakan seperti benar-benar membuka komik walaupun hanya melalui sentuhan dari layar *handphone* ditambah dengan alunan musik di dalam komik tersebut agar komik semakin menarik untuk digunakan oleh siswa. Hal ini tentunya sangat memudahkan guru dalam mengajar ditambah saat kondisi pandemi seperti ini yang mana sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III SD pun menjawab bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran komik sebagai alat pendukung pembelajaran PPKn, serta berminat untuk mencoba media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn memiliki banyak materi yang mana dapat diajarkan sesuai dengan realita kehidupan sekitar siswa, maka dari itu peneliti memilih salah satu materi PPKn yang sangat dekat dengan kehidupan siswa dan harus dipahami oleh siswa yaitu materi nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai

Pancasila wajib dipahami dan diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari agar tujuan dari mata pelajaran PPKn yang telah dijabarkan sebelumnya dapat tercapai.

Penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar" Berdasarkan hasil penelitiannya media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik berdasarkan dari ahli media serta hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan layak untuk digunakan oleh para guru dan siswa.¹³

Penelitian mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ayuk Ramadhan yang dilakukan pada tahun pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongsari 02 Kota Semarang" Kesimpulan dari penelitian tersebut ialah komik digital berdasarkan dari penilaian ahli media merupakan media pembelajaran yang layak.¹⁴

¹³ Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta and Candra Dewi, "Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar," *Muaddib : Studi Kependidikan dan Keislaman* 1, no. 2 (2019), h. 100.

¹⁴ Ayuk Ramadhan, SKRIPSI "Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongsari 02 Kota Semarang" (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2019), h.135.

Penelitian yang dilakukan Nurma Yunita yang dilakukan pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Sistem Materi Pernapasan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTS” yang berkesimpulan bahwa komik digital menampilkan tampilan yang menarik serta berkaitan dengan materi yang dibahas serta diberikan kriteria yang layak dari ahli media dan materi serta kriteria sangat layak dari guru dan peserta didik.¹⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Windy Tri Cahyani Putri yang dilakukan pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar” yang mana penelitian ini dilakukan saat pandemi, media komik digital mendapatkan kategori layak dari validator serta dari peserta didik, efektif digunakan saat pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring.¹⁶

Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, komik digital layak digunakan dalam

¹⁵ Nurma Yunita, SKRIPSI “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Sistem Materi Pernapasan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTS” (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017). H.106

¹⁶ Windy Tri Cahyani Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 1 (2021): h.12.

menyampaikan materi pelajaran PPKn serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran PPKn kepada siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas III SD”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus masalah ialah sebagai berikut:

1. Guru yang masih menggunakan media pembelajaran sederhana dalam mata pelajaran PPKn.
2. Guru belum mengembangkan media pembelajaran PPKn.
3. Media pembelajaran berupa komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila belum pernah digunakan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan fokus masalah, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran penanaman nilai-nilai Pancasila kelas III SD.
2. Pengembangan media pembelajaran komik digital materi nilai-nilai Pancasila kelas III SD.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital materi nilai-nilai Pancasila kelas III SD?
2. Bagaimana kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai pancasila kelas III SD?

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi peneliti: Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital pada siswa kelas III SD.
2. Bagi peserta didik: Sebagai media belajar yang dapat digunakan tanpa bantuan guru serta peserta didik agar dapat lebih memahami materi pelajaran.
3. Bagi Guru: Sebagai salah satu ide atau masukan untuk media pembelajaran yang kreatif serta inovatif serta dapat membuat pembelajaran PPKn terasa lebih menyenangkan.
4. Bagi sekolah: Dapat dijadikan alternatif pilihan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat melakukan proses pembelajaran.