

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang wajib ditempuh oleh seseorang agar ia bisa beradaptasi di era industri 4.0 ini. Pendidikan merupakan sebuah komponen yang penting dalam membangun sebuah negara. Menurut Undang – Undang No 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk dapat meningkatkan kualitas dan juga mengembangkan potensi-potensi dirinya, agar menjadi pribadi yang lebih cerdas, terampil dan berbudi pekerti pada dasarnya merupakan tujuan setiap manusia memperoleh pendidikan.

Lebih spesifik dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yaitu tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran wajib yang harus ditempuh, yang salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang berfokus menyiapkan warga negara terutama anak-anak muda untuk memiliki pengetahuan serta mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai

warga negara yang baik, sesuai dengan yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran PPKn memiliki tujuan umum yaitu mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, karenanya pembelajaran PPKn harus berorientasi pada membekali peserta didik agar mampu hidup dan berkontribusi secara optimal terutama dalam kehidupan abad 21 ini. Pembelajaran PPKn pada peserta didik nantinya diharapkan dapat membuat mereka menjadi pribadi yang baik, cerdas, jujur, dan bertanggung jawab.

Pada Kenyataannya ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia, menurut hasil penelitian ICCS Fraillon, Schulz, & Ainley tahun 2012 terhadap Pendidikan Kewarganegaraan di lima Negara di Asia (Indonesia, Taiwan, Hong Kong, Republik Korea/Korea Selatan, dan Thailand) menunjukkan bahwa hasil tes pengetahuan kewarganegaraan siswa sekolah menengah yang ada di Indonesia dan Thailand adalah dibawah rata-rata jika dibandingkan dengan Negara-negara yang ada di Asia lainnya.¹

Untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan saat ini, peneliti melakukan observasi terhadap media pembelajaran dan wawancara dengan wali kelas dan salah seorang peserta didik. Kemudian, didapatkan fakta yang menunjukkan bahwa terbatasnya media pembelajaran yang selama ini digunakan pada pembelajaran PPKn selama ini, dimana hanya menggunakan media *Power Point* dan metode belajar cara lama yaitu ceramah. Hal ini

¹Universitas Negeri PGRI Madiun, *Analisis Penguasaan Kompetensi Kewarganegaraan pada Mahasiswa PPKn Universitas PGRI Madiun, 2018* (<http://journal.uad.ac.id/index.php/Citizenship/article/view/13620>) h.2. diunduh tanggal 1 Desember 2020.

membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Hal berikutnya disituasi saat ini metode penyampaian ini juga terbatas dan sulit dilaksanakan, dikarenakan kondisi pembelajaran jarak jauh yang saat ini diterapkan oleh pemerintah. Pembelajaran PPKn di kelas V SD cenderung membosankan terutama di masa Pandemi Covid-19 ini, dimana mengharuskan para peserta didik untuk belajar secara jarak jauh yaitu dari rumah mereka masing-masing. Belajar dari rumah seiring berjalannya waktu membuat mereka merasa jenuh dan bosan, hal ini dikarenakan cara belajar yang hanya sebatas pemberian tugas melalui grup wa, tanpa menggunakan media yang inovatif. Kemudian hal ini juga berdampak pada berkurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik, yang berakibat pada rendahnya daya serap materi yang telah dibagikan kurangnya pemahaman peserta didik terutama pada materi hak, kewajiban, tanggung jawab, dan keputusan bersama. Peserta didik akan merasa senang jika penyampaian materi tersebut dilakukan dengan berbagai cara, jadi dibutuhkan adanya variasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Wali kelas juga menyampaikan bahwa sangat baik jika dibuat sebuah media yang dapat menarik perhatian peserta didik, sebuah media yang dekat dengan dunia peserta didik, dan juga kompetibel apabila digunakan dimasa pandemi ini, dimana mengharuskan peserta didik belajar dari rumah mereka masing-masing. Berdasarkan karakteristik perkembangan peserta didik, jika pembelajaran menggunakan media yang berisi gambar yang menarik, bewarna mencolok/colourfull, dan juga menggunakan ilustrasi tokoh-tokoh yang sudah dikenali anak akan meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, dapat disimpulkan peserta didik membutuhkan media pendukung dalam proses pembelajaran daring. Peneliti perlu membuat sebuah media menggunakan pendekatan yang tepat untuk peserta didik, oleh karenanya peneliti mencoba membuat media pembelajaran komik digital berbasis kontekstual. Komik merupakan bacaan yang digemari oleh semua umur, termasuk salah satu diantaranya di kalangan anak SD. Komik selalu berkembang seiring dengan waktu, mulai dari isi dan konten dari sebuah komik dan juga bentuk fisik dari si komik. Menurut *Mcloud* dalam *Negerete* berpendapat bahwa penggunaan komik dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang tinggi terhadap daya ingat dan memori jangka panjang peserta didik.² Saat ini kita sering mendengar sebuah istilah komik digital yang artinya komik tersebut tidak berbentuk fisik buku tetapi berupa software. Kemudian, kontekstual yang dimaksudkan disini adalah cerita yang ada di komik berisi muatan pelajaran yang ingin dicapai, yang kemudian dikemas dengan rangkaian cerita yang sesuai keadaan, suasana, dan dialami di kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran yang berbasis kontekstual atau biasa dikenal dengan *Contextual Teaching and Learning* sangat membantu guru untuk mengaitkan materi yang ingin disampaikan dengan kehidupan nyata peserta didik, kemudian dari sisi peserta didik hal ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan mengingat pembelajaran melalui pengalaman nyata yang mereka alami.

² Yuliana, Siswandari, Sudyanto, *Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK*, 2017, (<https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/588>)

Media pembelajaran komik digital berbasis kontekstual dapat diartikan sebagai visualisasi materi pembelajaran yang dirangkai kedalam sebuah cerita yang berhubungan erat dengan kehidupan peserta didik, menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami dan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Media pembelajaran komik digital ini sudah mengikuti perkembangan zaman, saat ini segala sesuatu sudah serba digital baik itu pembelajaran, pembayaran, komunikasi, dan banyak hal lainnya. Nantinya, apabila pembelajaran jarak jauh ini sudah berakhir dan proses pembelajaran kembali normal komik digital inipun tetap kompetibel digunakan sebagai media pembelajaran, dikarenakan tidak adanya batasan dalam mengakses bisa dimanapun dan kapanpun.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Tri Marhaeni Puji Astuti, dkk, berjudul *The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic*, pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosialisasi pendidikan karakter bangsa di sekolah dasar ini dilakukan dengan beberapa cara, terintegrasi dengan subjek termasuk, melalui manajemen sekolah, dan melalui program ekstrakurikuler. Mereka cara tampaknya tidak menghasilkan hasil yang maksimal. Model Sosialisasi karakter nasional pendidikan di sekolah dasar melalui komik lebih efektif untuk diterapkan, karena siswa lebih tertarik pada visualisasi gambar yang menarik dan akrab.

Penelitian yang mendukung lainnya yang dilaksanakan oleh Aris Budianto, Warsono, Harmanto pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan

Bahan Ajar Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantu Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bagi Siswa Kelas V SDN Bulak Rukem II Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan CTL berbantu aplikasi android terbukti dapat meningkatkan hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dengan pendekatan CTL berbantu aplikasi android. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji test terjadi peningkatan hasil belajar materi nilai persatuan di Indonesia dengan pemberian bahan ajar dengan pendekatan CTL berbantu.

Penelitian yang mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sari Yustiana dan Rida Fironika Kusumadewi pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis CTL Sebagai Bagian Dari Pengembangan SSP. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar modul berbasis CTL sebagai bagian dari pengembangan SSP dapat dikategorikan layak. Kemudian berdasarkan hasil uji coba terbatas, dari angket peserta bahan ajar modul berbasis CTL dapat menjadi alternatif dalam penyusunan bahan ajar yang inovatif dan dapat diaplikasikan pada materi atau situasi kelas yang lain.

Penelitian yang mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mariana pada tahun 2019 dengan judul Peningkatan Pembelajaran PPKn Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Muka Blang dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan CTL dapat meningkatkan hasil

belajar siswa Kelas VI SD Negeri Muka Blang pada pembelajaran PKN. Penerapan model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mata pelajaran yang lainnya karena CTL membantu siswa mengaitkan pengetahuan dengan dunia nyata

Penelitian yang mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilakukan Andreas Sapta Hendrawan, Yulianti, Nuri Yuniasih pada tahun 2020 yang berjudul Pengembangan Permainan *Puzzle* Karambol Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Pada Materi Keberagaman di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle karambol valid oleh para ahli memperoleh skor mencapai pada layak, permainan puzzle karambol berbasis CTL juga valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan penelitian yang relevan diatas, masing-masing penelitian tersebut menunjukkan keefektifan dan peningkatan hasil pada penggunaan metode CTL pada pembelajaran. Maka dapat dikatakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif. Dikarenakan belum adanya penelitian dan pengembangan media komik digital berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk pembelajaran PPKn kelas V SD jadi penelitian akan mengembangkan media komik digital berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk kelas V SD materi hak, kewajiban, tanggung jawab, dan keputusan bersama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ada permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran PPKn selama ini menggunakan metode belajar yang membosankan yaitu ceramah. .
2. Media pendukung selama ini kurang maksimal yaitu hanya *Powerpoint*, bahkan pada saat pembelajaran jauh media ini tidak digunakan.
3. Pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi *COVID-19* membuat jenuh dan juga berkurangnya minat serta semangat peserta didik untuk belajar.
4. Belum adanya pembelajaran menggunakan komik digital berbasis kontekstual dalam proses pembelajaran PPKn.

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari fokus masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan sebuah produk yaitu : Pengembangan Komik Digital pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Hak, Kewajiban, Tanggung Jawab, dan Keputusan Bersama di Kelas V SD Tema 4 Subtema 2 sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang berlaku

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan komik digital yang sesuai untuk kelas V SD dalam pembelajaran PPKn materi Hak, Kewajiban, Tanggung Jawab, dan Keputusan Bersama?
2. Bagaimana uji kelayakan produk komik digital berbasis pendekatan CTL dalam memahami pembelajaran PPKn materi Hak, Kewajiban, Tanggung Jawab, dan Keputusan Bersama?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dan pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media Komik Digital dan pembelajaran PPKn .

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Media pembelajaran komik berbasis digital ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan juga nantinya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Media komik berbasis digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar para peserta didik agar tidak lagi jenuh dan bosan belajar terutama

dimasa pandemi saat ini. Pengembangan materi dan cerita didalam komik berbasis kontekstual, jadi memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Terakhir media komik digital ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penerapan media komik berbasis digital ini dapat memberikan kontribusi yang baik pada kualitas pembelajaran bagi peserta didik Sekolah Dasar, sehingga mutu sekolahpun dapat meningkat.

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat berkontribusi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada dimasa pandemi ini. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan, dan juga memberikan pengalaman baru dalam melakukan penelitian dan pengembangan (*R&D*).