

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Di era globalisasi saat ini kemajuan pada bidang Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi (IPTEK) mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini sangat membawa pengaruh bagi setiap aspek kehidupan manusia, baik itu di bidang ekonomi, politik, kebudayaan seni, dan pendidikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Yohanes Marryono Jamun dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi tidak dapat kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.¹ Pernyataan ini juga didukung oleh pendapat Muhammad Ngafifi yang menyatakan bahwa teknologi dianggap mampu memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia.² Artinya keberadaan teknologi di dunia sangat penting karena dapat memberi manfaat positif bagi kehidupan manusia selama manusia dapat menggunakannya dengan baik sesuai kebutuhan mereka.

¹ Yohanes Marryono Jamun, 2018, 'Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan', Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, Vol. 10, No. 1, (<http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jpkm/article/view/54>), h. 136. diunduh pada 9 September 2021

² Muhamad Ngafifi, 2015, 'Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya', Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, Vol. 2, No. 1 (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616/2171>), h. 33-47. Diunduh pada 9 September 2021.

Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Inovasi-inovasi yang telah dihasilkan oleh teknologi misalnya mesin, alat-alat seperti jam, mesin jahit, mesin cetak, mobil, kapal terbang, dan lain sebagainya, agar manusia dapat hidup lebih mudah, aman, senang dalam lingkungannya.³ Selain itu teknologi juga telah sejak lama banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, computer, dan lain-lain itu dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakekatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Dalam penelitian Adipura ia mengemukakan bahwa tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.⁴ Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat mendukung komunikasi selama kegiatan pembelajaran, mendorong anak-anak untuk mengekspresikan dan

³ B. Adiputra, 2017 'Pengaruh Model Pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa', Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, (<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah>), h. 75. Diunduh pada 9 September 2021.

⁴ Ibid, No. 83

mengkomunikasikan ide, pikiran, dan perasaan mereka.⁵ Dunia pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi di bidang kurikulum, sarana-prasarana, melainkan inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen penting dalam tujuan pembelajaran adalah guru dan siswa. Dwi Indah Rahayuningsih menyatakan bahwa hal yang perlu diperhatikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.⁶ Tentu hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru terutama dalam pembelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu bidang kajian yang mengembangkan misi nasional untuk mencerdaskan bangsa Indonesia, dan digambarkan sebagai kontribusi pendidikan untuk mengembangkan karakteristik-karakteristik warga negara, dan proses tentang aturan pengajaran masyarakat, institusi, dan organisasi-organisasi serta peran warga negara dalam masyarakat agar berfungsi dengan baik. Pembelajaran

⁵ Angela. *Children and Technology: a Tool For Child Development*. (Barnados: The National Children Resource Centre, 2006) h. 72.

⁶ Dwi Indah Rahayuningsih, 2018, 'Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 3, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>), h. 3. Diunduh pada 10 September 2021.

PPKn dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk membangun rasa patriotisme dan nasionalisme terhadap peserta didik. Hal ini merupakan upaya mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, cerdas, demokratis, peduli akan masyarakat, bangsa, dan negaranya.

Dalam lampiran Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan 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 Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.⁷

Mengenai peraturan tersebut, memiliki rasa kebangsaan, cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral merupakan suatu potensi yang harus dimiliki oleh peserta didik. Jika hal ini dimiliki oleh peserta didik dan diterapkan dalam kehidupan mereka hingga mereka dewasa, maka hidup rukun dan kedamaian, ketentraman antara satu dengan yang lain pun akan dirasakan oleh masyarakat. Akan tetapi pada kenyatannya yang seringkali terjadi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia adalah berbagai konflik yang dilatarbelakangi oleh suku, agama, etnis, bahasa, ekonomi, dan politik.

Indonesia sebagai bangsa yang memiliki keberagaman suku bangsa tentu tidaklah mudah dalam kehidupan sosialnya, berbagai masalah timbul

⁷ G. Asih Tri Priyatil, Pengembangan Media MOMO (Monopoli Moral) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Skripsi Universitas Jakarta, 2016, h. 1

karena banyaknya perbedaan yang ada dalam masyarakat, mulai dari perbedaan sikap etnosentrisme, diskriminasi, fanatisme terhadap golongannya masing-masing, serta kurangnya komunikasi antar golongan menimbulkan salah paham yang akhirnya menyebabkan seseorang atau masyarakat tertentu tidak lagi memiliki toleransi terhadap golongan yang berbeda. Itu artinya, nilai toleransi yang ada di Indonesia tergolong masih sangat rendah.

Rendahnya nilai toleransi ini pun juga terjadi di lingkungan anak usia sekolah dasar. Sebagai contoh, dalam penelitian Chaira Hasiba dan Febrianti Nurul, mereka menemukan sikap kurangnya toleransi di kelas IV SDN Kembang Utara 05 Pagi, seperti siswa yang dikucilkan teman-temannya karena memiliki kelainan berkebutuhan khusus, memandang sebelah mata yang tidak seagama dan mengejeknya, kurang menghormati guru, saling mengolok nama orangtua, bertengkar, berebut barang-barang, dan melakukan perundungan (*bullying*).⁸

Kemudian pada hasil penelitian Sa'dun Akbar ada pula kasus yang terjadi di SD Jawa Timur, terdapat siswa dari kelas tinggi suka memaksa dan menekan adik kelasnya, misalnya meminta uang dan mainan, melarang adik kelas melintas di depan kakak kelasnya, kurang membaur dengan siswa lain yang status ekonominya lebih rendah, kirim mengirim gambar porno, dan

⁸ Nurul Febrianti, Peran Guru Kelas dalam Penanaman Nilai Karakter Toleransi Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri, Skripsi Universitas Esa Unggul, 2015, h. 7

tidak disiplin.⁹ Lalu ada pula kasus yang terjadi di MI Ma'arif Giriloyo 1 dan 2, yaitu para peserta didik seringkali membuat nama panggilan yang tidak pantas sehingga salah seorang peserta didik marah hingga bertengkar dan menangis karena hal tersebut.¹⁰

Selain dari kasus-kasus tersebut, masih banyak lagi kasus-kasus lainnya. kasus-kasus seperti ini sangatlah memprihatinkan dan menciderai dunia pendidikan. Apabila hal ini dibiarkan terus-menerus, maka berpotensi meningkatkan rasa intoleran generasi milenial yang kemudian dapat berpengaruh pada kemerosotan moral bangsa di masa mendatang. Untuk itu kasus-kasus seperti ini perlu untuk dicegah, untuk mencegah hal tersebut setiap individu dalam kehidupan masyarakat multikultur ditekankan untuk saling menghargai dan menghormati. Berbagai konflik perpecahan yang terjadi di kawasan Indonesia menunjukkan rentannya rasa kebersamaan, kentalnya prasangka antar kelompok, dan betapa rendahnya sikap toleransi terhadap perbedaan. Sikap toleransi terhadap masyarakat perlu dikembangkan, karena keharmonisan dan kesatuan antar individu yang penuh dengan perbedaan akan tercipta jika masyarakat mampu saling berkomunikasi dengan baik dan membuka diri satu sama lain, dengan kata

⁹ Sa'adun Akbar, 2015, 'Model Pembelajaran Nilai dan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kehidupan di Sekolah Dasar' Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 17, No. 1, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/2619>), h. 46-54. Diunduh pada 10 September 2021.

¹⁰ Didiem Serdar, Internalisasi Nilai-Nilai Toleransi dan Tanggung Jawab dalam Living Values Education Melalui Aktivitas Pembelajaran untuk Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Kelas V MA, Arif Giriloyo I dan II Imogari Tahun Pelajaran 2018/2019, Skripsi Universitas Alma Ata, 2019, h. 14

lain, setiap individu harus memiliki sikap toleransi yang tinggi untuk menghargai dan menghormati sesama manusia, tanpa memandang status sosialnya.

Nilai-nilai toleransi tersebut harus dilakukan di berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu cara untuk mengembangkan nilai-nilai toleransi tersebut adalah melalui pendidikan terutama dalam pembelajaran PPKn. Melalui pembelajaran PPKn inilah dunia pendidikan dapat membentuk karakter siswa agar memiliki rasa menghormati dan menghargai satu sama lain, serta berperilaku sesuai dengan nilai moral yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, sadar berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, dan memiliki rasa kesatuan dan persatuan, sehingga pendidikan bukan hanya bertujuan untuk membentuk manusia yang cerdas dan terampil dalam melaksanakan tugas, tetapi juga diharapkan dapat menghasilkan manusia yang memiliki moral, serta menghasilkan warga negara yang *excellent*. Dengan demikian peserta didik dapat menghargai kehidupan oranglain tercermin dalam tingkah laku serta aktualisasi diri, sejak usia SD hingga dewasa nanti sebagai warga negara yang baik (*good citizen*).

Dalam hal ini, itu artinya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) seharusnya menjadi mata pelajaran penting bagi peserta didik, namun kenyataan yang terjadi adalah hasil dan pencapaian pemahaman pada pembelajaran PPKn selama ini masih kurang maksimal.

Dalam pembelajaran PPKn di Indonesia, masih didominasi oleh sistem konvensional dimana guru mendominasi sebagai satu-satunya sumber belajar dengan pola tekstual.¹¹ Hal ini menjadi salah satu faktor siswa kurang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan dan tidak mampu memecahkan masalah kewarganegaraan, akibatnya misi PPKn dalam mengembangkan kompetensi kewarganegaraan (*civics competence*) yang mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*), nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*), dan keterampilan kewarganegaraan (*civics skill*) akan mengalami kegagalan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melaksanakan kegiatan Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) di SD Negeri Guntur 01, pembelajaran yang konvensional ini pun terjadi di sekolah tersebut khususnya pada pembelajaran PPKn. Dalam situasi tersebut terlihat bahwa tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran masih rendah. Kasus semacam ini terjadi karena siswa kurangnya gairah dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut tampak dalam tingkah laku siswa ketika pelajaran PPKn berlangsung. Saat melakukan pembelajaran daring melalui Zoom, peneliti melihat ada beberapa kelompok siswa yang tidak memperhatikan dan mengacuhkan penjelasan dari guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran, bahkan siswa cenderung lebih

¹¹ Edi Suhartono, 2018, 'Perubahan Pola Pembelajaran PKN yang Tekstual ke Pola Kontekstual (CTL)', Jurnal Teori dan Praktis Pembelajaran IPS, Vol. 3, No. 1, (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jtppips>), h. 12. Diunduh pada 10 September 2021.

menikmati mengobrol dengan teman-teman mereka dibanding memperhatikan penjelasan dari guru, ada juga yang mengantuk, menopang dagu sambil melamun dan melakukan kesibukan lainnya selain belajar. Suasana belajar yang seperti ini tentu membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Kemudian berdasarkan dari hasil/data kusioner yang disebarkan kepada siswa kelas IV SD Negeri Guntur 01 menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran PPKn, dan mereka merasa kesulitan dalam menguasai atau memahami materi sepenuhnya. Hal ini diakibatkan karena kurangnya keterlibatan atau keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran ternyata terpengaruh oleh media dan model pembelajaran yang digunakan selama melaksanakan pembelajaran.

Hal ini ditunjukkan oleh hasil data yang diperoleh yang menunjukkan bahwa penyampaian informasi tentang materi pelajaran yang hanya menggunakan buku paket saja kurang menimbulkan gairah belajar pada siswa, apalagi informasi yang dimuat dalam buku paket tersebut terlalu banyak, membuat siswa merasa jenuh untuk membaca dan mempelajarinya. kemudian cara penyampaian materi dengan cara ceramah-resitasi juga kurang membangun keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran, guru memberikan sedikit ceramah tentang materi pelajaran yang telah dicatat, kemudian dilanjutkan

dengan memberi siswa beberapa latihan soal atau tugas. Siswa diminta untuk membuka buku paket masing-masing dan mengerjakan buku lembar kerja, atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ini lah yang mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan kurang maksimal karena peran guru dalam menyampaikan materi lebih dominan dibandingkan keaktifan siswa sendiri. Kasus seperti ini masih belum cukup memberikan kesan yang mendalam pada siswa, karena sistem pembelajaran yang masih konvensional seperti ini membuat suasana belajar menjadi kaku (kurangnya keaktifan siswa) dan kurang bermakna sehingga hasil belajar yang diperoleh pun tidak tercapai secara maksimal.

Selain itu, pembelajaran konvensional juga tidak akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa karena waktu yang tersedia bagi guru dan siswa dalam belajar bersama juga sangat terbatas. Hal ini dikarenakan proses penyampaian materi sepenuhnya dilakukan hanya ketika jam belajar yang telah ditentukan sekolah saja, sehingga menyebabkan penyampaian materi pelajaran bisa terlambat atau bahkan tidak tersampaikan sepenuhnya jika pertemuan tidak terjadi.

Hal tersebut dapat membuat perkembangan siswa menjadi terhambat, apalagi dalam masa pandemi Covid-19 ini yang mengakibatkan seluruh jenjang pendidikan harus melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Hal ini sesuai dengan surat Edaran Mendikbud RI nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* (Covid-19) pada

Satuan Pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*.¹²

Inilah yang menjadi problematika dalam dunia pendidikan saat ini. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dunia pendidikan harus mampu merespon perkembangan dunia teknologi yang semakin canggih dengan menciptakan pembelajaran yang positif, yaitu pembelajaran yang bermutu dan berkualitas. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih mengesankan dan bermakna bagi siswa. Apabila semua itu terwujud, maka tidak dapat dipungkiri jika tujuan pembelajaran dan hasil belajar akan tercapai dengan maksimal. Dengan demikian, maka inilah yang menjadi tuntutan bagi seorang guru, yakni harus mampu menciptakan suasana belajar yang bermutu, berkualitas dan menyenangkan. Untuk mewujudkan hal tersebut, dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa, serta menggunakan model pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan berpikir siswa dalam belajar sehingga mampu memecahkan masalah secara mandiri.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pernyataan

¹² Ni Komang Suni Astini, 2020, 'Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19', Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 2, (<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>), h. 241. Diunduh pada 10 September 2021.

Jannah dalam bukunya yang berjudul “ *Media Pembelajaran (2009)*” bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting bagi guru dan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itulah guru dituntut harus mampu menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada, salah satunya adalah media komik digital.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang rata-rata digemari oleh siswa.¹³ Pada awalnya, komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu dapat mengembangkan minat baca anak, karena kebanyakan anak usia sekolah dasar suka terhadap kartun-kartun. Hal tersebut sangat mendukung untuk menjadikan komik sebagai media pembelajaran. Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan

¹³ Musdalifah, Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang, Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019, h. 52

stimulus yang sesuai dengan gaya belajarnya. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu seperti gadget atau komputer. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik yang memungkinkan guru dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya.

Media pembelajaran komik digital ini telah digunakan di beberapa proses pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti; Hasil penelitian oleh Rohmat Kharis Afandi dkk; menunjukkan bahwa pembelajaran sains oleh komik sains berbasis inkuiri dapat meningkatkan pencapaian kognitif siswa sekolah dasar.¹⁴ Hasil penelitian Mila Kurniawarsih dan Indra Martha Rusmana menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep materi pada pembelajaran Matematika kelas IV sekolah

¹⁴ Rohma Kharis Afandi, Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Inkuiri dengan Media Komik Sains pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo 03 Semarang, Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2019, h. 189

dasar.¹⁵ Kemudian pada hasil penelitian Anggit Grahito, media komik yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi rangka pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.¹⁶ Jadi, jika media komik dapat digunakan di beberapa mata pelajaran tersebut, maka peneliti akan mencoba untuk menggunakan media komik digital ini pada pembelajaran PPKn materi keragaman budaya bangsaku. Namun yang menjadi keterbaharuan dan yang membedakannya dari penelitian terdahulu, komik digital yang akan dikembangkan saat ini lebih bersifat interaktif, yakni terdapat berbagai menu di dalamnya sehingga dalam penggunaannya siswa pun ikut terlibat, dan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, materi yang dimuat dalam media komik digital ini juga akan disajikan berbasis *Problem Based Learning (PBL)* yang merupakan model pembelajaran yang diawali dan berpusat pada pemberian masalah. Model pembelajaran *PBL* itu sendiri berpusat pada siswa. Siswa dituntut untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk melatih siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan meningkatkan kemampuan berpikir

¹⁵ Mila Kurniawasih dan Indra Martha Rusmana, 2020, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya', Jurnal Imliah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika, Vol. 1, No. 1 (<https://moraref.kemenag.go.id/archives/journal/98984515036260935>), h. 47-48. Diunduh pada 10 September 2021.

¹⁶ Anggit Grahito Wicaksono, 2020, 'Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol. 10, No. 2 (<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/detail?id=42>), h. 215. Diunduh pada 10 September 2021.

siswa. Ini menjadi cara agar siswa dapat memahami konsep dengan baik, meskipun materi yang diajarkan bersifat abstrak, namun jika menggunakan model *PBL* maka konsep materi yang abstrak sekalipun dapat menjadi konkret, karena masalah yang disajikan dimuat sesuai dengan kehidupan sehari-hari, sehingga ketika menghadapi masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata mereka dapat menyelesaikannya secara mandiri.

Dari berbagai fakta di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antara unsur visual dan digital melalui media komik. Komik dipilih karena memiliki bentuk sajian dengan seri gambar yang lucu, yang di dalamnya terdapat cerita-cerita sederhana yang sangat erat dengan kejadian yang dialami peserta didik, namun bersifat informatif karena dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat siswa paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus pada jalurnya.

Oleh karena itu, pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dianggap paling cocok, karena selain keuntungan penggunaan komik seperti yang disebutkan di atas, pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi komik digital ini akan disajikan dalam bentuk multimedia, tentu hal itu akan membuat siswa tertarik dalam belajar, karena kemampuannya dalam

mengolah teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang dapat diolah sendiri sesuai kreativitas. Selain itu, komik digital ini juga lebih hemat biaya dari pada media komik cetak pada umumnya, karena hanya perlu diakses melalui file yang dikirimkan guru kepada siswa menggunakan Android. Dengan demikian komik ini pun mudah dibawa kemana saja dan kapan saja. Bisa digunakan di sekolah bersama guru atau di rumah sebagai sumber belajar.

Berdasarkan deskripsi diatas maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media komik digital *berbasis problem based learning* yang disajikan dalam bentuk multimedia dan akan di desain dengan menggunakan dari berbagai aplikasi di komputer seperti; *Medibang Paint* dan *Smart Apps Creator* dalam pengeditan atau mendesain media ini. Komik digital berbasis multimedia ini. Aplikasi *Medibang Paint* digunakan untuk mendesain karakter dan dialog yang terdapat dalam komik tersebut, dan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) digunakan untuk mendesain agar menjadi interaktif, misalnya menambahkan berbagai menu seperti tujuan pembelajaran, indikator, materi , video, quis atau latihan soal dan lain sebagainya. Komik digital akan memudahkan para pendidik khususnya guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Fenomena seperti inilah yang melatar belakang peneliti untuk mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan

Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV SD” dengan harapan kontribusi dari penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif, efektif, serta menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah banyak membawa pengaruh bagi seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Untuk itulah dunia pendidikan dituntut harus mampu memanfaatkan teknologi tersebut demi terciptanya pembelajaran yang efektif.
2. Kurangnya penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pada pembelajaran PPKn membuat tujuan dan hasil belajar kurang tercapai secara maksimal.
3. Sistem belajar yang digunakan saat ini masih kurang bervariasi, sehingga mengurangi ketertarikan siswa dalam belajar.
4. Cara mengajar menggunakan model ceramah-resitasi masih belum cukup memberikan makna dan kesan yang mendalam bagi siswa, sehingga suasana belajar masih kaku (kurangnya keaktifan siswa) pada saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dalam menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada pembelajaran PKn materi Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SD.
2. Bagaimana kelayakan media komik digital berbasis *problem based learning* pada pembelajaran PPKn materi Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SD?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat berguna bagi:

1. Bagi peserta didik:
 - a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, khususnya materi keberagaman budaya bangsaku pada pembelajaran PPKn.
 - b. Peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang lebih menarik.
2. Bagi pendidik:

- a. Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama materi keberagaman budaya bangsa dalam pembelajaran PPKn.
- b. Menambah wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat untuk mendukung dalam suatu proses pembelajaran.
- c. Menjadi motivasi bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

3. Bagi sekolah:

Agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media komik digital berbasis problem base learning ini dapat meningkatkan kemampuan membaca serta bertambahnya wawasan ilmu pengetahuan peserta didik.