

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan sepanjang hidup manusia dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang menuntun manusia mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Melalui pendidikan manusia mendapat berbagai pengalaman yang berarti dan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangannya. Dunia pendidikan memiliki andil yang cukup besar terhadap pembentukan jati diri manusia, adanya penyimpangan terhadap nilai-nilai kemanusiaan berarti terdapat kesalahan dalam sistem pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran yang syarat akan nilai-nilai karakter.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) hadir sebagai upaya pembentukan manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermartabat, menjaga persatuan dan kesatuan, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, cerdas, dan bertanggungjawab guna mempertahankan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dalam penyusunan kurikulum 2013, terjadi penataan ulang terhadap nama mata pelajaran PKn menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan mata pelajaran yang bergantung pada empat pilar, yaitu Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI sebagai bentuk pendidikan nilai dan moral.

Pembelajaran PPKn sudah dipelajari sejak siswa duduk dibangku Sekolah Dasar (SD), dimaksudkan untuk mengembangkan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Sehingga, PPKn memberikan penguatan kepada peserta didik terhadap pembentukan sikap dan moral suatu bangsa. Peserta didik yang khususnya dijenjang SD berada pada rentang usia 6 – 12 tahun, yang dimana peserta didik sedang berada di fase perkembangan usia sekolah (*Middle and Late Childhood*) dan memasuki tahap periode *operational konkret* atau berpikir sesuai dengan keadaan realistik.

Guru sebagai fasilitator bagi siswa, memerlukan perangkat pembelajaran yang salah satunya terdiri dari media pembelajaran untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan tingkat imajinasi siswa pada rentang usia SD masih tergolong tinggi, sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa menyerap materi pelajaran.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui tahapan wawancara dengan guru kelas IV SD pada tanggal 27 Juli 2022, diperoleh data berupa kurikulum yang diterapkan oleh sekolah yaitu Kurikulum 2013. Guru kerap menggunakan buku tematik sebagai sumber belajar bagi siswa. Sumber belajar yang digunakan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran yaitu berupa buku tematik. Sesekali guru juga menggunakan media pembelajaran seperti video dan *power point*. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah (*teacher center*) sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis peserta didik yang ditujukan kepada 25 siswa, memperoleh data berupa bahwasannya siswa kesulitan dalam memahami penjelasan dari guru dan kerap merasa cepat bosan saat kegiatan pembelajaran. Siswa juga malu untuk bertanya jika ada hal yang belum ia pahami. Dalam hal ini, siswa perlu dimotivasi agar mampu untuk menyatakan rasa keingintahuannya. Sebanyak 18 dari 25 siswa mengaku kesulitan terhadap materi keragaman yang cakupannya cukup luas dan dijelaskan melalui teks berparagraf panjang. Selain itu, masih banyak siswa yang belum mengetahui dan kesulitan dalam mengaitkan antara keragaman agama dengan tempat ibadah, nama kitab, dan hari besar keagamaan yang ada di Indonesia.

Keragaman mencakup tentang perbedaan suku, agama, ras, budaya, dan bahasa. Sebagai negara yang kaya akan keragaman, Indonesia memiliki potensi terjadinya konflik antar suku karena heterogenitas yang cukup tinggi, sehingga menganggap suku, agama atau

ras tertentu adalah yang paling baik diantara suku, agama atau ras yang lain. Orang tua dan guru semestinya dapat memberi pemahaman yang cukup mengenai adanya perbedaan agama, suku, dan budaya sebagai kekayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Menjadikan perbedaan sebagai upaya membangun karakter saling menghargai dan menghormati. Sebab tujuan utama dari keragaman adalah belajar untuk mampu menerima setiap perbedaan antar sesama umat manusia, karena perbedaan itu lahir sebagai bentuk dari karunia Tuhan yang harus kita jaga dan lestarikan sebagai kekayaan yang dimiliki oleh suatu bangsa.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah siswa kurang tertarik untuk membaca buku teks yang berisi materi keragaman karena teks yang dirasa cukup panjang dan kurang tersedianya gambar-gambar yang disuguhkan pada materi. Minimnya gambar yang menunjukkan contoh nyata terhadap suatu kejadian menyebabkan siswa menjadi mudah lupa dan kurang memahami materi yang disampaikan. Sementara itu, pada kenyataannya buku merupakan salah satu media pembelajaran yang memberikan banyak informasi. Buku dikatakan sangat penting untuk dikenalkan kepada siswa sejak usia dini, dengan begitu anak akan terbiasa untuk membaca sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan anak terhadap suatu hal.

Guru menyarankan untuk mengembangkan media yang memiliki unsur visual berupa ilustrasi cerita. Hal ini dimaksudkan agar menarik perhatian siswa dan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, siswa juga menginginkan media pembelajaran yang memuat gambar berwarna-warni. Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang terdapat unsur visual dan ilustrasi seperti buku komik. Sebab, buku komik berisikan kumpulan gambar yang tersusun menjadi rangkaian cerita serta dilengkapi dengan teks yang ringan untuk dibaca, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Meskipun sebelumnya komik diciptakan dengan tujuan untuk kepentingan hiburan karena mengisahkan sebuah cerita melalui kartun, namun saat ini komik telah berkembang menjadi media yang dapat

menunjang kegiatan pembelajaran jika disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Buku komik, akan dibuat dengan alur cerita yang berkaitan pada kehidupan sehari-hari dan disesuaikan dengan materi Keragaman Bahasa dan Agama di Indonesia. Oleh karena itu, komik ini menggunakan pendekatan kontekstual yang dimana bentuk pembelajarannya menghubungkan antara materi yang disampaikan dengan kehidupan di dunia nyata. Seperti yang dituturkan oleh Kokom Komalasari bahwa salah satu prinsip dalam penulisan buku teks berbasis kontekstual yaitu penggunaan alat pemusat perhatian berupa ilustrasi, gambar warna warni, tulisan bervariasi sehingga menarik perhatian siswa.¹ Hal ini berkaitan dengan hakikat komik, bahwa komik merupakan media yang berisikan gambar dan ilustrasi berwarna-warni.

Melalui pendekatan kontekstual, siswa akan mencoba mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks dimana materi itu diterapkan, dengan begitu pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih bermakna. Komalasari berpendapat jika pendekatan kontekstual dianggap sebagai salah satu alternatif dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran PPKn.² Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran PPKn sangat erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Sehingga komik dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa pada pembelajaran PPKn.

Pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen diantaranya yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*). Tujuh komponen itulah yang membedakan dengan pendekatan pembelajaran lain.

¹ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), h 47.

² Edi Suhartono, *Perubahan Pola Pembelajaran PPKn yang Tekstual ke Pola Kontekstual (CTL)*, *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, Vol. 3, No. 1, 2018, h 2.

Mengacu pada pendekatan kontekstual, maka dalam pengembangan buku komik hendaknya memuat tujuan pembelajaran, terintegrasi dengan komponen pendekatan kontekstual, ilustrasi yang berwarna-warni, terdapat penanaman nilai-nilai moral yang ada di masyarakat, dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini dimaksudkan agar media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Suparmi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan melalui hasil *pos test* yang sebelumnya mencapai rata-rata sebesar 60,54 menjadi 81,08.³ Meningkatnya hasil belajar yang diperoleh berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep materi IPA yang disajikan pada komik. Kemudian, penelitian oleh Fika Andriyani, dkk menunjukkan hasil bahwa penggunaan media komik berwarna dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen (menggunakan komik berwarna) yaitu 22,89 dan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol (tanpa menggunakan komik berwarna) sebesar 18,50.⁴ Komik dengan ilustrasi yang berwarna dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Ais Rosyida, Mustaji dan Waspodo Tjipto Subroto dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Penelitian yang ditujukan untuk siswa kelas III SD pada mata pelajaran IPS memperoleh hasil efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berdasarkan pada uji *t-test*, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,55 > 2,093$.⁵ Dengan demikian komik berbasis CTL layak, praktis, dan efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS tentang kegiatan jual beli.

³ Suparmi, *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah, Journal of Natural Science and Intergration*, Vol. 1, No. 1, 2018, h 66-67.

⁴ Fika Andriyani, *Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, 2019, h 349.

⁵ Ais Rosyida, dkk, *Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Reivew Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol. 4, no. 3, 2018, h 9.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Anggit Grahito Wicaksono, Jumanto, dan Oka Irmade dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Pengembangan komik ini menggunakan pendekatan kontekstual, yang dimana cerita pada komik ini berkaitan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan didesain dengan warna monokrom. Selain itu komik komsa ini dapat dikategorikan baik karena mudah dipahami, digunakan, dan diterapkan oleh siswa pada pembelajaran IPA materi rangka.⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Mekar Wulandari dan Ni Wayan Suniasih dengan judul “Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar” memperoleh persentase kelayakan 92,18% untuk ahli media, 97,91% untuk ahli isi materi. Sedangkan pada hasil uji coba pengguna yang dilakukan memperoleh persentase sebesar 90,14% untuk uji coba perorangan dan 94,41% oleh uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan jika komik literasi berbasis kontekstual layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban kelas V SD karena materi disampaikan secara konkret dan membantu siswa dalam mengamalkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, komik berbasis kontekstual layak digunakan sebagai media pembelajaran karena berisikan alur cerita yang berhubungan dengan peristiwa kehidupan sehari-hari. Namun belum menerapkan tujuh komponen pendekatan kontekstual pada komik. Sehingga media komik yang akan dirancang kali ini mengintegrasikan tujuh komponen dalam pendekatan kontekstual yang terdiri dari konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*),

⁶ Anggit Grahito, dkk, *Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, Vol. 10, No. 2, Desember 2020, h 223.

⁷ Luh Putu Mekar Wulandari dan Ni Wayan Suniasih, *Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Vol. 5, No. 2, 2022, h 37-38.

permodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Selain itu, komik ini dikemas dengan ilustrasi *full color* sesuai dengan harapan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Ilustrasi tokoh pada komik dibuat lebih dominan dengan anak usia SD, karena digemari oleh siswa. Hal ini bertujuan agar siswa semakin dalam mengikuti alur cerita seolah-olah dirinya berperan menjadi tokoh di dalam cerita.

Berdasarkan permasalahan dan data-data yang telah diperoleh, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kontekstual pada muatan pelajaran PPKn kelas IV SD materi Keragaman Bahasa dan Agama menggunakan komik sebagai alternatif media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran PPKn dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Materi keragaman pada muatan pelajaran PPKn terlalu luas, terdiri dari banyak tulisan, dan kurang menarik minat siswa karena minimnya gambar yang disajikan sehingga terkesan membosankan.
2. Kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah (*teacher center*) sehingga siswa kurang antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Contoh materi yang diberikan dalam unsur visual masih kurang sehingga sukar dipahami oleh siswa dan bersifat abstrak.
5. Perlunya pengembangan media berbasis kontekstual yang menyajikan unsur visual pada materi keragaman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian berfokus pada pengembangan media komik berbasis kontekstual dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD materi Keragaman Bahasa dan Agama pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 1.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan fokus masalah, maka masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media komik berbasis kontekstual dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD materi Keragaman?
2. Bagaimana kelayakan komik berbasis kontekstual menurut hasil uji coba dan validasi ahli?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran dalam bentuk media cetak berupa buku komik berbasis kontekstual yang mengacu pada muatan pelajaran PPKn dengan materi Keragaman Bahasa dan Agama yang terdapat pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 1 dan berfokus pada peserta didik kelas IV SD.

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dapat berguna dalam ruang lingkup pendidikan baik dari segi teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media cetak berupa komik berbasis kontekstual yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar pada muatan mata pelajaran PPKn di kelas IV SD.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan komik ini diharapkan dapat menjadi referensi sumber belajar, meningkatkan minat membaca, dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi dalam kegiatan pembelajaran PPKn.

b. Bagi Guru

Pengembangan komik ini diharapkan dapat diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran PPKn kelas IV SD materi Keragaman Bahasa dan Agama di Indonesia.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan komik ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi media pembelajaran dalam bentuk media cetak yang dapat digunakan oleh sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, komik ini dapat menjadi bahan bacaan tambahan bagi siswa di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan komik berbasis kontekstual dalam pembelajaran PPKn ini diharapkan dapat menjadi referensi, inspirasi dan motivasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan produk yang lebih baik, efektif, dan berguna baik dalam materi PPKn yang lebih beragam maupun muatan pelajaran lainnya.