

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perubahan peradaban dunia saat ini telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang ditandai dengan adanya program yang besar terjadi antara dunia digital dengan produksi industri. Revolusi industri 4.0 merupakan era digital dimana semua mesin terhubung melalui sistem internet atau *cyber system*.<sup>1</sup> Internet memudahkan manusia menemukan informasi secara dunia. Hal tersebut tentunya dapat dampak perubahan besar di masyarakat.

Dampak era revolusi industri 4.0 ini telah sangat mempengaruhi pola pikir, pola sikap dan tatanan kehidupan. Hal tersebut berdampak kebeberapa bidang salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan sesuatu hal yang penting bagi kemajuan bangsa Indonesia. Bahwa tujuan nasional Indonesia yaitu mencerdaskan bangsa Indonesia yang sudah tercantum pada pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alinea ke-4. Melalui pendidikan, peserta didik berusaha untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya agar mampu berdiri sendiri. Untuk itu, individu perlu diberi berbagai kemampuan dalam mengembangkan beberapa hal seperti; konsep, prinsip, kreatifitas, tanggung jawab, dan keterampilan.<sup>2</sup> Dengan kata lain perlu mengalami perkembangan dalam aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Bidang pendidikan diperlukan guru untuk membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, para guru dituntut untuk beradaptasi dengan teknologi. Kondisi tersebut supaya

---

<sup>1</sup> Koko Adya Winata, "Implementasi Pendidikan Multikultural Di Era Revolusi 4.0," *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management* 1, no. 2 (2020): 118–129.

<sup>2</sup> Mitrakasih La ode Onde et al., "Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): h.269.

guru mampu membentuk generasi yang kreatif, inovatif, serta kompetitif.<sup>3</sup> Dalam hal ini, lembaga pendidikan sebagai salah satu pilar utama sebagai kemajuan generasi penerus bangsa, juga perlu menyesuaikan diri dengan teknologi maupun kurikulum pembelajaran. Kurikulum menjadi salah satu hal yang penting dalam institusi pendidikan. Peran kurikulum menjadi salah satu landasan dapat menentukan kualitas institusi pendidikan.<sup>4</sup> Perubahan kurikulum terjadi dikarenakan menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

Program kurikulum merdeka juga membuat guru lebih berfokus pada pemilihan perangkat ajar yang sesuai dengan karakteristik dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Keunggulan Kurikulum Merdeka dijelaskan berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak terburu-buru.<sup>5</sup> Kurikulum merdeka juga memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar lebih aktif dan menantang dengan mengelaborasi berbagai media teknologi sesuai dengan perkembangan jaman.<sup>6</sup> Berdasarkan hal tersebut peran guru sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi siswa dalam menggali pengetahuannya sendiri.

Pada era ini, perkembangan teknologi dan informasi terjadi begitu sangat cepat. Penggunaan *smartphone* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya

---

<sup>3</sup> Chumi Zahroul Fitriyah and Rizki Putri Wardani, "Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2022, Volume 12, no. 3, h. 236.

<sup>4</sup> Tri Syamsijulianto et al., "Analisis Implementasi Kurikulum PPKN Jenjang Pendidikan Dasar (SD/MI) Dalam Perspektif Filosofis," *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 2022, volume 6, no. 1, hal. 182.

<sup>5</sup> Agung Hartoyo and Dewi Rahmayanti, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2022). h.7175.

<sup>6</sup> Evi Hasim, "PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR PERGURUAN TINGGI DI MASA PANDEMI COVID-19," *E-PROSIDING PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO* (2020): 74.

dikonsumsi oleh usia dewasa melainkan juga pada usia anak-anak. Dimana penggunaan *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi saja. Kecanggihan teknologi handphone ini dapat membantu siswa untuk mencari data atau keterangan yang berkaitan dengan konten-konten atau isi-isi pembelajaran yang diajarkan guru di sekolah sehingga hasilnya kemampuan belajar siswa menjadi baik.<sup>7</sup> Penggunaan *smartphone* setiap tahunnya meningkat. Telihat pada tahun 2014 pengguna aktif *smartphone* yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, pada bulan Januari 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *smartphone* dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Parahnya lagi, di tahun 2020 ini, dari total 272,1 juta penduduk pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa.<sup>8</sup> Penggunaan *smartphone* akan terus meningkat seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat. Bentuk *smartphone* semakin terus beragam bentuknya, salah satunya berbentuk android.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan pada era sekarang. Karena penggunaan teknologi dapat menumbuhkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan kemajuan teknologi membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, membantu pemahaman peserta didik dalam belajar, memotivasi peserta didik, dan membuat proses pembelajaran berpusat pada peserta didik.<sup>9</sup> Dengan demikian penggunaan teknologi dapat merancang penggunaan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad penggunaan media pembelajaran dapat

---

<sup>7</sup> Ary Antony Putra et al., "Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 18, no. 1 (2021): h.80.

<sup>8</sup> Ita Paridawati, Musnar Indra Daulay, and Rizki Amalia, "Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar," *Journal Of Teacher Education* 2, no. 2 (2021): h.29.

<sup>9</sup> Elsa Viona Mustika Zahfira Utami, Iwan Setiawan2, Eko Risdianto, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik," *In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG* (2021): h.346.

membangkitkan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik.<sup>10</sup> Penggunaan media pembelajaran membawa pengaruh positif terhadap proses pembelajaran salah satunya pada pembelajaran PPKn.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu muatan materi pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang sekolah dasar. Tujuan dari PPKn adalah menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, bermartabat dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan benegara.<sup>11</sup> PPKn bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemikiran kritis terhadap fenomena yang dihadapi dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan mengacu pada pola pikir analitis.<sup>12</sup> Dengan demikian sikap peserta didik selayaknya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD NKRI 1945. Untuk dapat mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran PPKn yaitu melalui media.

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran PPKn di kelas belum maksimal. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Pegadungan 01 Pagi pada saat PKM, didapati bahwa terlihat masih ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan guru saat mengajar di kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang hanya sebatas buku paket, gambar, dan video pembelajaran. Penggunaan teknologi pada pembelajaran PPKn belum maksimal, terlihat bahwa guru terkadang hanya menggunakan buku paket ataupun beberapa gambar cetak untuk menjelaskan materi. Saat pembelajaran berlangsung beberapa peserta didik terlihat tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Terdapat beberapa

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). h.13.

<sup>11</sup> A. Ubaedillah, *Pancasila, Demokrasi, & Pencegahan Korupsi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015). h.7.

<sup>12</sup> Sutiyono, "Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 2, no. 2 (2017): 59.

peserta didik yang mengobrol dengan teman sebangkunya dan juga ada peserta didik yang berulang kali pergi ke toilet. Hal tersebut dikarenakan pemilihan media yang belum bervariasi saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian, dalam tahapan analisis kebutuhan atau *needs analysis* yang telah dilakukan dengan proses wawancara guru kelas IV didapati bahwa media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran PPKn yaitu gambar dan video tentang tari. Kelemahan dari penggunaan media tersebut yaitu kurang mempraktikkan langsung pada sehari-hari. Serta kelebihan dari penggunaan media yang digunakan yaitu peserta didik dirasa cepat mengerti tetapi peserta didik masih kurang mempraktikkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Karena keberagaman yang ada di sekolah menyebabkan masih ada peserta didik kurang menghargai perbedaan suku, ras, agama, bentuk rambut dan warna kulit. Guru juga belum pernah mengembangkan media pembelajaran komik saat proses pembelajaran PPKn di kelas.

Hasil wawancara diatas diperkuat dengan data angket peserta didik SD Negeri Pegadungan 01 Pagi pada tanggal 25 Juli 2022. Persentase peserta didik menyukai pembelajaran PPKn yaitu sebesar 93%. Peserta didik yang mengetahui macam-macam budaya di Indonesia sebesar 48%. Hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang tertarik terhadap cara penyampaian guru yang dirasa membosankan dan 87% peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. 93% media pembelajaran yang digemari dan menarik menurut peserta didik yaitu komik elektronik. Komik elektronik membuat peserta didik menarik dan semangat belajar dikarenakan terdapat gambar-gambar yang menarik. Berdasarkan hal tersebut guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan melibatkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran PPKn sehingga membuat pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan salah satu materi yang erat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran dengan metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dalam materi PPKn, peserta didik dapat menerima materi dengan mengaitkan kondisi kehidupan nyata. Penggunaan metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran PPKn dapat memudahkan peserta didik memahami materi tersebut yang dapat diaitkan dengan kehidupan di sekitar peserta didik. Menurut Elaine B. Johnson bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sebagai sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi dengan kehidupan keseharian mereka, yaitu keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka.<sup>13</sup> Metode pembelajaran ini dengan materi pembelajaran<sup>14</sup> Dengan demikian pendekatan kontekstual dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain suasana pembelajaran yang menyenangkan sarana dan prasarana juga menjadi faktor terciptanya pembelajaran yang bermakna, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran dibuat untuk menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran perlu dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat digunakan secara optimal. Menurut Piaget pada umur antara 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret.<sup>15</sup> Dimana sekitar umur tersebut berada pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut penggunaan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran PPKn dapat memberikan peserta didik mengembangkan pengetahuan yang ada

---

<sup>13</sup> John M. Echol dan Hasan Sadly, *Kamus Inggris Indonesia; An English-Indonesian Dictionary* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003):h.23.

<sup>14</sup> Ni Putu et al., "Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD" 8, no. 1 (2021): h.68.

<sup>15</sup> John W. Santrok, *Psikologi Pendidikan*, Edisi Kedu. (Jakarta: KENCANA, 2017), h.53.

dan juga dapat menemukan hal-hal baru yang dapat peserta didik terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan komik memiliki banyak manfaat.

Penggunaan komik elektronik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu membentuk karakter peserta didik dengan memasukan nilai-nilai karakter dalam komik. Penggunaan Komik elektronik pada pembelajaran PPKn efektif digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>16</sup> Komik elektronik juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar PPKn.<sup>17</sup> Komik elektronik pada pembelajaran PPKn selain dapat digunakan sebagai media juga dapat digunakan untuk meningkatkan sikap peserta didik. Penggunaan komik elektronik pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan sikap dan memahami makna dari materi yang dipelajari.<sup>18</sup> Penggunaan komik elektronik pada pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat peserta didik. Penggunaan komik terdapat alur cerita yang sesuai dengan situasi kehidupan nyata dapat mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sifat media pembelajaran komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ini dapat digunakan dimana dan kapan saja yang memberikan keuntungan kepada peserta didik maupun guru yang dapat mengakses dan menggunakan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* juga dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. Serta dapat membuat peserta didik maupun guru melek digital dalam kemajuan teknologi.

---

<sup>16</sup> S A S Solihah, "EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar" 4, no. 4 (2022): h.5194.

<sup>17</sup> Ida Nurhayati, "PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA ( The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School )" (2019): h.23.

<sup>18</sup> Siti Masfufah and Ikman Nur Rahman, "DEVELOPING COMIC LEARNING MEDIA ON CIVICS SUBJECT AT GRADE IV SDN CIBOMO," *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 10, no. 4 (2021): h.782.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas didapatkan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan salah satunya pada pembelajaran PPKn yaitu metode ceramah, dan tanya jawab. Salah satu materi PPKn di sekolah dasar yaitu keberagaman budaya Indonesia. Keberagaman budaya, agama, suku, ras dan bahasa di Indonesia merupakan kenyataan historis dan sosial yang harus dipelihara dan dijaga keberlangsungannya. Ragamnya perbedaan antar budaya akan memberikan peluang konflik manakala tidak saling toleran.<sup>19</sup> Oleh karena itu, begitu pentingnya pembelajaran PPKn bagi peserta didik agar mampu bersikap dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Penggunaan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* peserta didik dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya penggunaan media komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sangat diperlukan.

Komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Penggunaan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih aktif dan variatif.<sup>20</sup> Sejalan dengan pendapat Ni Luh Krisna, dkk bahwa media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual materi perubahan wujud benda dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar

---

<sup>19</sup> Adya Winata, "Implementasi Pendidikan Multikultural Di Era Revolusi 4.0," 120.

<sup>20</sup> Luh Putu, Mekar Wulandari, and Ni Wayan, "Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak Dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar" 5, no. 1 (2022): h.38.



peserta didik.<sup>21</sup> Menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran PPKn membuat suasana belajar pelajaran yang menyenangkan dan membantu peserta didik memahami serta mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.<sup>22</sup> Penggunaan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>23</sup> Selain itu komik elektronik dapat meningkatkan karakter kemandirian belajar pada peserta didik kelas III sekolah dasar.<sup>24</sup> Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Pembaharuan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah dikembangkannya sebuah media pembelajaran komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Keterbaharuan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* juga terletak pada pelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar. Komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* masih jarang pada materi keberagaman budaya Indonesia. Komik biasanya dibuat berbentuk buku, namun dengan kemajuan IPTEK kini komik tersedia dalam bentuk elektronik. Komik elektronik dapat membantu mengurangi penggunaan kertas. Komik elektronik juga dapat digunakan agar peserta didik belajar mandiri menggunakan *smartphone*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan atau *needs situation* didapati bahwa

---

<sup>21</sup> Ni Luh Krisna Dasi and Semara Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): h.361.

<sup>22</sup> Dewi Widiana Rahayu Fikriyatus Soleha, Akhwani, Nafiah, "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar," *JURNAL BASICEDU* 5, no. 5 (2021): h.3118.

<sup>23</sup> Ais Rosyida, "Pengembangan Media Komik Berbasis Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 4, no. 3 (2018): 789.

<sup>24</sup> Susetyo Andri Wibowo and Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Susetyo Andri Wibowo 1, Henny Dewi Koeswanti 2," *JURNALBASICEDU* 5, no. 6 (2021): h.5111.

100% peserta didik memiliki *smartphone*. Penyimpanan data *smartphone* yang dimiliki peserta didik dengan minimal 4GB sebesar 94%. Serta sebesar 84% peserta didik memiliki *smartphone* hanya untuk dirinya sendiri.

Komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat digunakan secara *online* maupun *offline*, jika online komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* akan berbentuk *hyperlink* yang terdapat suara. Sedangkan jika ingin menggunakan secara offline peserta didik dapat mendownload komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang berbentuk pdf. Kedua bentuk komik tetap terdapat games dan juga fakta menarik di setiap daerah yang ada di Indonesia. Dikembangkan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi keberagaman budaya Indonesia. Subjek penelitian ini akan di terapkan di SD Negeri Pegadungan 01 Pagi. Peneliti memilih SD Negeri Pegadungan 01 Pagi sebagai tempat untuk melakukan penelitian dikarenakan media yang ada belum bervariasi dan belum pernah dikembangkannya komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* untuk peserta didik dalam belajar. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD sebagai media pembelajaran baru yang dikembangkan sesuai kebutuhan sekolah dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada muatan pembelajaran PPKn belum maksimal.

2. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia, sehingga membuat pembelajaran kurang optimal.
3. Kurangnya penggunaan dan pengembangan komik elektronik pada proses pembelajaran yang mengakibatkan kurang inovatif dan menarik.
4. Perlunya pembuatan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada muatan pembelajaran PPKn dengan materi keberagaman budaya Indonesia dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih maksimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar dapat dikaji dan dibahas lebih mendalam. Batasan penelitian ini hanya pada pengembangan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV SD.

### **D. Perumusan Masalah**

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

1. Bagaimana mengembangkan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran PPKn kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan produk komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran PPKn kelas IV SD?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Manfaat dikembangkannya komik elektronik ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan elektronik komik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* diharapkan dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran PPKn di SD.
- b. Komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* diharapkan dapat berguna dalam kegiatan pembelajaran PPKn pada materi keberagaman budaya Indonesia.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Menambah wawasan terhadap alternatif media komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* bagi pelaksanaan pembelajaran PPKn dan juga meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam media digital.

### b. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian pengembangan elektronik komik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran PPKn serta dapat membantu pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan komik elektronik berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan kepala sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik serta memanfaatkan teknologi yang tersedia sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.