

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Perlunya perhatian terhadap pendidikan untuk setiap individu karena dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi serta membentuk pola pikir dan sikap sehingga dapat meningkatkan kualitas dirinya menjadi pribadi yang mampu ikut serta dalam membangun bangsa dan negaranya. Sejalan dengan tujuan pendidikan Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkepribadian, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut dapat diwujudkan melalui penanaman dan pengamalan nilai-nilai yang terdapat dalam setiap muatan pelajaran, salah satunya yaitu muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau biasa disebut dengan PPKn.

Penanaman nilai-nilai yang terdapat pada muatan pelajaran PPKn dapat dilakukan pada tingkat satuan pendidikan yang memiliki posisi strategis yaitu sekolah dasar. Pembelajaran di sekolah dasar memberikan dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang menjadi bekal untuk peserta didik mengembangkan potensinya. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn di SD memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya membentuk karakter peserta didik. Hal ini dikarenakan PPKn mempelajari tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik dan benar, salah satunya dengan mengajarkan peserta didik agar mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab dan demokratis.¹ Melalui pembelajaran PPKn diharapkan dapat membekali peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Maka dari itu, sudah seharusnya proses pembelajaran PPKn di sekolah dasar didukung

¹ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 27.

dengan media yang dapat menunjang tujuan pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan serta konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.

Namun pada nyatanya, penggunaan media dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar belum optimal sehingga dapat membuat peserta didik sulit memahami konsep materi yang diajarkan dan pembelajaran cenderung monoton. Hal tersebut terjadi di SDN Sukabumi Selatan 06 Pagi Jakarta Barat. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, angket kebutuhan peserta didik, dan wawancara guru kelas IV SDN Sukabumi Selatan 06 Pagi Jakarta Barat, diperoleh informasi bahwa kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran PPKn sehingga materi pembelajaran hanya diketahui saja tanpa dipahami dan pembelajaran menjadi monoton. Ketersediaan media pembelajaran di SD tersebut juga masih sangat kurang. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu hanya buku pelajaran dan beberapa gambar. Media yang digunakan kurang menarik dan tidak ada contoh atau gambaran nyata. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit memahami konsep yang ada dalam muatan pelajaran PPKn. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, dari beberapa materi PPKn, 21 dari 29 peserta didik kesulitan pada materi hak dan kewajiban dan pada saat wawancara guru juga mengatakan, pemahaman terhadap pembelajaran PPKn masih sulit karena PPKn bersifat abstrak terkhusus pada materi hak dan kewajiban. Pada materi hak dan kewajiban peserta didik masih sulit membedakan antara hak dan kewajiban sehingga masih sering tertukar konsep mengenai hak dan kewajiban.

Maka dari itu, materi PPKn kelas IV yang akan dimuat dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah sebagai peserta didik yang terdapat pada Unit 2 Pembelajaran PPKn Kurikulum Merdeka yaitu Konstitusi dan Norma di Masyarakat. Hak dan kewajiban sebagai anak dan peserta didik penting untuk diketahui dan dipahami oleh peserta didik agar tujuan pendidikan PPKn tercapai yaitu peserta didik menjadi warga negara yang baik dengan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab dan demokratis.

Dari hal yang telah dipaparkan, terdapat masalah dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban yaitu belum mengoptimalkan penggunaan media untuk penyampaian materi dan peserta didik membutuhkan media yang dapat

memberikan gambaran dalam kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan harusnya berinovatif dan menggunakan media yang tepat dalam penyampaian materi agar terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta agar mempermudah peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, mampu menarik perhatian peserta didik serta mampu memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Media sebagai alat perantara yang dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan materi pelajaran oleh guru. Saat ini, sudah banyak media yang berkembang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan, peserta didik lebih menyukai belajar menggunakan media dengan tulisan singkat, padat, dan jelas serta gambar yang menarik dan salah satu media yang sesuai dengan karakter media tersebut adalah komik. Peserta didik menyatakan dalam angket bahwa tertarik dengan komik dan belum pernah menggunakan komik ketika pembelajaran. Sejalan dengan hasil angket, media yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang diinginkan tersebut yaitu komik. Komik adalah cerita serial sebagai asimilasi karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai agar membentuk cerita dalam urutan erat.² Selanjutnya, menurut Natalia Rosalina Rawa dan Wilibaldus Bhoke, kelebihan komik adalah menggunakan bahasa sehari-hari sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami isi dari komik, adanya gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik, dan warna yang menarik dan terang sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk membaca komik.³ Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi, mampu menyajikan materi lebih konkret sehingga anak

² Daryanto, *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Bandung : Gava Media, 2016), h. 145.

³ Natalia Rosalina Rawa dan Wilibaldus Bhoke, *Pengaruh Penggunaan LKS Matematika Berbentuk Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, *Jurnal Math Educator Nusantara*, Vol. 3, No. 1, Tahun 2017, h. 12.

lebih mudah menyerap materi.⁴ Media komik dipilih karena melalui komik, peserta didik dapat membantu pemahaman materi PPKn karena adanya gambar dan teks yang memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan dan disajikan secara ringkas sehingga mudah dicerna dan juga karakteristik dari media komik ini juga sesuai dengan media yang dibutuhkan oleh peserta didik yaitu belajar dengan media yang tulisannya singkat, padat, jelas, dan gambar yang menarik.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh besar terhadap pengembangan berbagai media pembelajaran. Saat ini, pendidikan tidak terlepas dari peran teknologi. Dalam hal ini, guru maupun peserta didik dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi yang ada seperti gawai atau *smartphone* yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket peserta didik kelas IV SDN Sukabumi Selatan 06 Pagi, sebagian besar 26 dari 29 peserta didik mempunyai *smartphone* dan lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk belajar. Lalu, berdasarkan analisis lingkungan sekolah, guru memperbolehkan peserta didik untuk membawa *smartphone* jika diperlukan untuk pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan karakteristik komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Oleh karena itu, salah satu solusi dari permasalahan dan kondisi yang telah dipaparkan yaitu dengan mengembangkan media komik dalam bentuk digital untuk pembelajaran PPKn kelas IV SD materi hak dan kewajiban.

Menurut Imansyah Lubis, komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang diujarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer dan diterbitkan secara digital.⁵ Komik digital memiliki karakter tidak terbatas pada ukuran kertas sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas. Selain itu komik digital tak terbatas oleh waktu dan mudah untuk didistribusikan, tidak seperti komik cetak yang terbatas pada usia kertas dan sulit didistribusikan.

Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Mekar Wulandari dan Ni Wayan Suniasih dengan judul

⁴ Aini Indriasih, dkk, *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 10, No. 2, Tahun 2020, h. 155.

⁵ Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, *Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman, Tahun 2019, h. 102.

“Pengembangan Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian bahwa media komik pada materi Hak dan Kewajiban untuk mata pelajaran PPKn kelas V SD layak digunakan.⁶

Penelitian lain yang dilakukan oleh Laely Avida Maharani dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Sayung 4” dengan hasil penelitian bahwa media komik digital berbasis *webtoon* dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran muatan pelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di kelas IV.⁷

Kebaharuan komik yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu komik dikemas dalam bentuk aplikasi sehingga mudah diakses dengan cara mengunduh aplikasi komik digital, lalu terdapat beberapa menu yang dapat memudahkan peserta didik seperti petunjuk penggunaan untuk memudahkan peserta didik dalam penggunaan komik digital, adanya pengenalan tokoh agar peserta didik memahami setiap karakter dan pesan yang disampaikan. Komik digital dapat menarik perhatian peserta didik dengan gambar-gambar dan cerita yang ada serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak usia sekolah dasar, cerita yang disajikan dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami pesan yang terkandung dan pesan moral yang ada dalam komik tersampaikan, serta mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak. Maka dari itu, dipilihnya komik digital untuk mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”. Media ini diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat mudah memahami konsep pembelajaran PPKn.

⁶ Luh Putu Mekar Wulandari dan Ni Wayan Suniasih, *Pengembangan Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, No. 5, Vol 1, Tahun 2022, h. 33.

⁷ Laely Avida Maharani, Skripsi: *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Sayung 4*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), h. 153.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal di sekolah dasar.
2. Kurangnya inovasi dan variasi media dalam proses pembelajaran PPKn di sekolah dasar.
3. Penggunaan buku cetak yang banyak tulisan sehingga kurang menarik.
4. Belum dikembangkan media komik digital pada pembelajaran PPKn di kelas IV SDN Sukabumi Selatan 06 Pagi Jakarta Barat.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah dan ruang lingkup serta keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media komik digital dalam pembelajaran PPKn kelas IV Unit ke 2, materi hak dan kewajiban anak di rumah dan peserta didik di sekolah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus pengembangan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran PPKn untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah media komik digital layak sebagai media pembelajaran PPKn untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu:

1. Kegunaan secara teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi dalam proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan media komik digital. Selain itu, produk ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan dalam mendukung

pembelajaran yang inovatif dan menarik khususnya tentang pembelajaran PPKn kelas IV.

2. Kegunaan secara praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan guru mengenai media pembelajaran untuk mengajarkan PPKn di kelas. Pengembangan ini juga diharapkan mampu menginspirasi guru sehingga mampu menciptakan inovasi yang lebih baik dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah dalam memahami konsep materi dan pembelajaran dapat menyenangkan serta mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Produk hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa komik digital dapat dijadikan referensi pengembangan media untuk disiplin ilmu yang sama maupun berbeda.