

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional. Kurikulum merdeka diluncurkan oleh Kemendikbudristek pada Februari 2022. Kurikulum merdeka dilakukan dengan tujuan agar Pendidikan di Indonesia dapat seperti di negara maju, dimana peserta didik diberi kebebasan dalam memilih apa yang mereka minati dalam pelajaran. Kurikulum merdeka memberikan pendidikan karakter secara utuh bagi peserta didik yang menjadikan Pancasila sebagai profilnya. Dalam profil pancasila terdapat beberapa dimensi dan tiap dimensi dirinci dalam beberapa unsur yaitu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebhinekaan global, memiliki sikap gotong royong, mandiri, bernalar kritis bahkan kreatif.¹

Menurut Cholilah, dkk, kurikulum merdeka belajar merupakan suatu cara belajar yang dapat dipilih dan ditentukan sendiri oleh peserta didik, meskipun pembelajaran mengikuti kemampuan belajar peserta didik, namun lembaga pendidikan tetap memiliki standar tujuan capaian pembelajaran.² Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka, seorang guru memiliki kebebasan dalam memilih perangkat pembelajaran sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Pembelajaran pada abad 21 ini, perkembangan teknologi sudah semakin berkembang, guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Latif, guru harus kreatif dalam mencari dan menyiapkan bahan ajar agar materi dapat dipahami serta tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.³

¹ Hikmah Bayani Situmorang, Putri Maymuhamna Rahayu, dan Raudhatul Munawwarah, "Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah", *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): hal. 117.

² Mulik Cholilah, dkk., "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21", *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran* 1, no. 02 (2023): hal. 64.

³ Abdul Latip, "Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19", *EDUTECH: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2020): hal. 108.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal terutama di jenjang Sekolah Dasar yaitu sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Peran media pembelajaran ini menjadi sangat penting karena kegiatan pembelajaran saat ini menekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif. Menurut Nurrita, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru mengenai mata pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan cara yang mudah dimengerti.⁴ Sebab seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami beberapa materi salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Wahid, Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar yang dipelajari oleh peserta didik dengan tujuan untuk memupuk rasa cinta tanah air dan adat istiadat serta nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia.⁵ Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengajarkan pengetahuan kepada peserta didik mengenai kebudayaan Indonesia dari Sabang hingga Merauke, penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, menghargai keberagaman suku, agama maupun budaya yang ada di Indonesia, serta peserta didik dapat mengimplementasikan rasa cinta tanah air dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Styaningsih dan Nuryadi, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang mengandung banyak konsep dan perlu dihafalkan.⁶ Oleh karena itu, banyak peserta didik yang tidak tertarik dan tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Panaragan 2 Bogor diperoleh bahwa peserta didik masih mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan yang dialami peserta didik diantaranya adalah peserta didik belum mampu memahami konsep dari Bhinneka Tunggal Ika, kurangnya motivasi

⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Misykat 03, no.01 (2018): hal. 172.

⁵ Farhan Saefudin Wahid, Alim Mutaqin, dan Yasin, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR", MEDIA BINA ILMIAH 16, no. 5 (2021): hal. 6873.

⁶ Styaningsih dan Nuryadi, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegakan Ham", Jurnal Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah, no. 2 (2016): hal. 130.

peserta didik saat proses pembelajaran, serta kurangnya keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV SDN Panaragan 2 Bogor melalui angket. Diperoleh beberapa informasi, diantaranya sebanyak 72% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi Bhinneka Tunggal Ika. Pendidikan Pancasila ini merupakan mata pelajaran yang bersifat konseptual, sehingga peserta didik perlu memahami konsep-konsep didalamnya. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan tersebut. Peserta didik menyukai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang kemudian dibentuk menjadi sebuah komik. Selain itu sebanyak 80% peserta didik menyukai media pembelajaran yang pengoperasiannya menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop atau *handphone*.

Hasil dari data angket juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik kelas IV dapat mengoperasikan komputer atau laptop dengan baik. Hal ini selaras dengan hasil observasi peneliti di SDN Panaragan 2 Bogor. Peneliti mengobservasi sarana dan prasarana di SDN Panaragan 2 Bogor dimana sekolah tersebut memiliki fasilitas teknologi yang cukup lengkap diantaranya lab komputer, pengeras suara aktif dan juga memiliki jaringan wifi yang cukup kuat. Setelah mengobservasi sarana dan prasarana, peneliti mengobservasi sumber belajar yang dimiliki peserta didik kelas IV saat pembelajaran berlangsung yaitu hanya berupa buku cetak saja belum menggunakan media pembelajaran digital karena menurut Wonda, dkk, buku cetak belum mampu menampilkan simulasi interaktif seperti memadukan video, gambar, dan audio didalam buku.⁷ Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran memerlukan inovasi yang dapat dibawa kemana saja dan dimana saja, dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁷ Hiwa Wonda, Martha Kristina Kota, dan Chikita Dina Arianti, "Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): hal. 1754.

Berdasarkan permasalahan peserta didik di atas, perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, mampu menarik motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal. Media yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Komik terdiri dari gambar-gambar dan kalimat yang dapat membentuk rangkaian cerita serta dapat memberikan gambaran yang lebih konkrit dan realistis. Media komik ini memiliki potensi lebih disukai dan diminati oleh peserta didik karena didalamnya terdapat gambar-gambar yang dapat menghidupkan berbagai teks. Menurut Nurhayati, selain gambar-gambar lucu, komik juga memiliki cerita-cerita yang menggugah rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka tetap membaca tanpa instruksi dari guru.⁸ Sehingga penggunaan komik sebagai media pembelajaran ini sangat baik karena mendorong peserta didik untuk membaca.

Seiring kemajuan teknologi informasi, media komik yang biasanya hanya ditampilkan dalam bentuk cetak, sekarang dapat ditampilkan diperangkat elektronik tertentu seperti perangkat android atau laptop yang disebut dengan media komik digital. Media komik digital dapat digunakan untuk menyederhanakan materi yang panjang dan rumit menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Materi yang di kemas dalam bentuk media komik digital ini berisi cerita yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat materi yang disampaikan dapat mudah diingat oleh peserta didik.

Beberapa penelitian telah dilakukan dalam pengembangan media komik digital untuk membantu proses pembelajaran. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa, dkk (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁹ Penelitian serupa dilakukan oleh Adi Surya

⁸ Ida Nurhayati, “Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKN Di SMA”, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 6, no. 1 (2019): hal. 69.

⁹ Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor”, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3, no. 2 (2017): hal. 171.

Winata, dkk (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat Kelas III Sekolah Dasar” menyatakan bahwa pengembangan media gambar grafis komik digital baik digunakan di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.¹⁰ Penelitian juga dilakukan oleh Solihah S.A.S, dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa media komik digital efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.¹¹

Berdasarkan beberapa kajian di atas, peneliti berniat untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media komik digital Bhinneka Tunggal Ika pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Panaragan 2 Bogor. Pengembangan media komik digital ini tampak menunjukkan hal berbeda dengan sebelumnya yaitu waktu dan tempat penelitian, jumlah sampel yang digunakan, materi yang digunakan, serta kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Pengembangan media komik digital Bhinneka Tunggal Ika bertujuan guna meningkatkan motivasi peserta didik pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tentang pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran dirasa penting demi meningkatkan minat peserta didik. Hal tersebut akan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep Bhinneka Tunggal Ika pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

¹⁰ Adi Surya Winata, Herinto Sidik Iriansyah, dan Eva Oktaviana, “Pengembangan Media Komik Gambar Grafis Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak Dan Kewajiban Masyarakat”, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II (2020): hal. 467.

¹¹ Solihah S.A.S, Suherman, dan Fadlullah, “Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar”, *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 4 (2022): hal. 5194.

2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran materi Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran komik digital di kelas IV Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mendapatkan pembahasan yang tepat sasaran dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi, yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Bhinneka Tunggal Ika.
2. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Panaragan 2 Bogor.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika kelas IV SDN Panaragan 2 Bogor?
2. Bagaimana kelayakan media komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bhinneka Tunggal Ika kelas IV SDN Panaragan 2 Bogor?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media komik digital ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, berikut manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis dan juga menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat menjadi sumber belajar peserta didik untuk materi Bhinneka Tunggal Ika pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat membantu serta memudahkan peserta didik belajar secara mandiri tanpa bantuan guru.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif sumber belajar saat pembelajaran berlangsung dan dapat dijadikan informasi sumber belajar saat guru tidak bisa mendampingi peserta didik saat pembelajaran atau saat peserta didik belajar mandiri.

c. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan sumber belajar bagi peserta didik yang mengalami beberapa kendala pada materi Bhinneka Tunggal Ika.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadikan bahan guna mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

