

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. Pada dasarnya, Pendidikan Pancasila adalah studi kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana cara menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia.¹ Pasal 37 Ayat (1) dan (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Winataputra mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, sedangkan tujuannya, telah digariskan dengan tegas agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Berpikir kritis, rasional dan kreatif menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia; (4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.²

Bersamaan dengan kemajuan teknologi dan informasi dalam era globalisasi, bidang pendidikan mengalami dampak yang signifikan. Di Indonesia, pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi untuk mencapai perbaikan yang lebih baik. Di zaman ini, guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan

¹ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

² U. S. Winataputra, *Pembelajaran PKn Di SD* (Banten: Universitas Terbuka, 2014).

berhasil dan bermakna apabila peserta didik merasa nyaman dan senang saat belajar. Inovasi dan kreativitas diperlukan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, salah satunya yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran yang baik dan memanfaatkan teknologi saat ini.

Manfaat teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat penting dan sangat menunjang demi terlaksananya proses pembelajaran yang optimal khususnya sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini dikenal sebagai muatan pelajaran yang membosankan sehingga menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Hal ini didasari oleh penelitian John Ainley, Julian Fraillon, and Wolfram Schulz tahun 2013 dalam situs *International Civic and Citizenship Studies* (ICSS) yang menyebutkan dari 38 negara yang dijadikan sampel, kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima negara (Indonesia, Hong Kong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan dan Thailand) menunjukkan bahwa hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand lebih rendah dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia.³

Hal ini menunjukkan meskipun aspek kognitif pendidikan kewarganegaraan lebih banyak diajarkan namun tidak menjamin bahwa hasilnya akan tinggi pula. Oleh karena itu perlu ditelusuri dan dikaji ulang mengenai tatanan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.⁴

Hasil pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN Tanjung Barat 07 melalui kegiatan, observasi, wawancara, dan kuesioner terhadap guru kelas dan peserta didik kelas IV-B didapatkan sejumlah fakta bahwa peserta didik mengalami beberapa kendala selama proses pembelajaran diantaranya: (1) sebanyak 90,33% dari 31 peserta didik kelas IV-B merasa kesulitan pada materi tanah air tercinta Indonesia dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila; (2) kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik meskipun guru sudah

³ John Ainley, Wolfram Schulz, and Tim Friedman, "Approaches to Civic and Citizenship Education Around the World," *ICSS Encyclopedia*, 2013.

⁴ Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019).

menggunakan model dan metode pembelajaran yang beragam; (3) terbatasnya bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terpaku pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi NKRI, peserta didik mengatakan bahwa materi NKRI cukup banyak. Hal tersebut membuat peserta didik harus menghafal lebih banyak dibanding materi lain. Peserta didik juga mengatakan bahwa kalimat dalam materi tersebut sulit untuk dimengerti. Cakupan dari materi keutuhan NKRI pada unit 4 Tanah Air Tercinta Indonesia memang cukup banyak, yaitu meliputi makna NKRI, faktor yang memperkuat keutuhan NKRI, arti penting keutuhan NKRI, sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI, sikap dan perilaku yang membahayakan NKRI, dan sikap bangga sebagai Bangsa Indonesia. Selanjutnya, guru kelas mengatakan bahwa sulit untuk mencari media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya dengan model *project based learning*.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kustandi dan Sutjipto menjelaskan bahwa media adalah sebuah wadah atau tempat untuk mengantarkan sebuah pesan instruksional (materi ajar) yang berasal dari sumbernya (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran tersebut.⁵

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah komik, karena komik memiliki gambar dengan teks yang tidak terlalu banyak. Komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Komik mampu membuat anak membaca dengan keinginannya sendiri tanpa paksaan. Saat ini, komik sudah mengalami kemajuan seiring dengan kemajuan zaman, yaitu adanya komik dalam bentuk digital. Menurut Supartayasa komik digital adalah komik sederhana yang didalamnya menyisipkan gambar, audio, dan animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran baik secara

⁵ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016).

individu ataupun kelompok saat belajar mengajar di kelas yang dapat menumbuhkan minat, meningkatkan daya imajinasi, dan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan.⁶

Komik digital merupakan pemecahan yang tepat karena media pembelajaran berupa komik digital mengandung materi pelajaran dan dipublikasi secara digital sehingga komik tersebut mudah disebarluaskan dan dapat diakses menggunakan berbagai jenis perangkat digital.⁷ Dalam hasil pra-penelitian ditemukan bahwa sebesar 77% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar dan cerita. Peserta didik akan lebih senang membaca materi yang berupa gambar dan penuh warna dibandingkan dengan hanya membaca sebuah teks panjang. Melalui penggunaan komik diharapkan mampu mempertinggi kualitas belajar mengajar peserta didik kelas IV SD.⁸ Pengembangan komik ini akan dikemas dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Webtoon.

Model project based learning (PjBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok.⁹ Model PjBL ini menjadi salah satu model pembelajaran yang mendukung kurikulum merdeka sehingga sering digunakan oleh guru. Model ini juga cukup digemari oleh peserta didik, sesuai dengan hasil pra-penelitian yang menunjukkan bahwa sebesar 87,1% peserta didik kelas IV-B menyukai kegiatan proyek dan sebesar 83,9% peserta didik menyukai pembelajaran secara berkelompok. Nurul 'azizah & Wardani menjelaskan bahwa PjBL merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks.¹⁰ Sesuai dengan permasalahan

⁶ I Ketut Rauh Supartayasa and I Made Citra Wibawa, "Belajar Siklus Air Dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2022).

⁷ Hamdan Husein Batubara, "Media Pembelajaran Digital" (2021).

⁸ N Dessiane, S. T., & Hardjono, "Research & Learning in Primary Education Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2 (2020).

⁹ Elinda Rizkasari, Ifa Hanifa Rahman, and Prima Trisna Aji, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022).

¹⁰ A Nurul 'azizah & N.S. Wardani, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD," *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* (2019).

bahwa terdapat keterbatasan media pada pembelajaran PjBL Pendidikan Pancasila, maka peneliti akan membuat media pembelajaran yang sesuai.

Adapun penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu, pertama, penelitian oleh Ratna Sari Dewi, Aprillia, dan Sigit Setiawan pada tahun 2022 dengan judul “Digital Comic Media: Pancasila Relationships in Daily Life”.¹¹ Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan komik digital untuk mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaannya yaitu materi penelitian ini adalah hubungan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan peneliti menggunakan materi keutuhan NKRI.

Kedua, penelitian oleh Maulana Arafat Lubis pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca PPKn Peserta didik MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan”.¹² Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan komik untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus untuk meningkatkan minat baca pada mata pelajaran PPKn, sedangkan peneliti berfokus untuk mengembangkan komik sebagai media dalam pembelajaran PjBL.

Ketiga, penelitian oleh Eva Arifatul Mahmudah dan Khusnul Fajriyah pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Kelas 5 SD N Gayamsari 02 Kota Semarang”.¹³ Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan komik untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus untuk meningkatkan kemandirian belajar, sedangkan peneliti untuk mengembangkan komik untuk materi keutuhan NKRI. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan subjek pada fase C yaitu kelas V SD, sedangkan peneliti menggunakan subjek pada fase B yaitu kelas IV SD.

Keempat, penelitian oleh Chusna Rida Rahmadani dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

¹¹ Aprillia, Ratna Sari Dewi, & Sigit Setiawan, “Digital Comic Media: Pancasila Relationships in Daily Life,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 10, no. 2 (2022).

¹² Maulana Arafat Lubis, “Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKN Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan,” *Jurnal Tarbiyah* 25, no. 2 (2018).

¹³ Eva Arifatul Mahmudah & Khusnul Fajriyah, “Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Kelas 5 SD N Gayamsari 02 Kota Semarang,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023).

Komik Digital Dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia”.¹⁴ Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan komik digital untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaannya yaitu materi yang digunakan adalah tentang keberagaman budaya Indonesia, sedangkan peneliti menggunakan materi keutuhan NKRI. Selain itu, subjek penelitian adalah peserta didik pada fase C yaitu kelas V sekolah dasar, sedangkan peneliti menggunakan subjek fase B yaitu kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah dan rujukan penelitian terdahulu, komik yang akan dikembangkan nantinya akan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Adapun perbedaan komik yang akan dikembangkan dari yang sudah ada sebelumnya yaitu: (1) Materi yang digunakan yaitu unit 4 tanah air tercinta Indonesia tentang keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI); (2) Komik ini dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran PjBL; (3) Komik ini menggunakan aplikasi Webtoon yang juga dapat diakses melalui website.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sangat penting sebagai pondasi peserta didik membangun karakter dan pengetahuan sebagai warga negara Indonesia yang baik, maka diperlukan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Komik digital merupakan salah satu pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran di era digitalisasi ini karena dari hasil kuesioner banyak peserta didik yang menyukai pembelajaran dengan cerita dan gambar. Peserta didik juga lebih banyak yang menyukai pembelajaran dengan proyek sehingga peneliti menggunakan model project based learning dalam komik. Komik digital ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal meliputi aspek kognitif (melalui materi dalam dialog), afektif (melalui nilai-nilai dalam cerita), dan psikomotorik (melalui kegiatan proyek).

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Choirika Ulfa Firdayani, Hari Sunaryo, dan Lia Angela Rosalia pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Media Aplikasi Comica Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Nilai-

¹⁴ Wicaksono Rahmadani, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia” 11, no. 10 (2023).

Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V”.¹⁵ Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan menggunakan komik digital mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, sehingga model PjBL dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Canika Nur Asmauna dan Laili Rahmi pada tahun 2023 dengan judul “Development Of Comic Media Based On Pancasila Student Profiles On The Dimensions Of Faith, Piety, And Noble Character In Elementary School”.¹⁶ Berdasarkan penelitian tersebut hasil uji validitas dinyatakan sangat valid, maka media komik tersebut layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran karakter berbasis Pancasila di sekolah dasar. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indah Novitasari pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Konvensional, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya”.¹⁷ Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi dari model pembelajaran berbasis proyek ini lebih tinggi daripada hasil belajar tematik dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada peserta didik. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bakhrul Imy Nugraha pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar”.¹⁸ Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media KOMPAS pada materi pengamalan sila Pancasila layak untuk digunakan.

Berdasarkan penelitian di atas, masing-masing penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik layak sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dan model PjBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu,

¹⁵ Choirika Ulfa Firdayani, Hari Sunaryo, & Lia Angela Rosalia, “Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan Media Aplikasi Comica Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas V,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 08, no. Issue 01 (2023).

¹⁶ Canika Nur Asmauna & Laili Rahmi, Universitas Islam Riau, “Development Of Comic Media Based On Pancasila Student Profiles On The Dimensions Of Faith , Piety , And Noble Character” 6, No. 1 (2024).

¹⁷ Indah Novitasari, “PACIVIC (Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan) Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Konvensional, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya,” *PACIVIC (Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)* 3, no. 1 (2023), <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/pacivic/>.

¹⁸ Bakhrul Imy Nugraha & Hendrik Pandu Paksi, “Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila ‘ KOMPAS ’ Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jpgsd* 10, no. 1 (2022).

peneliti mengajukan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Project Based Learning Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”. Komik ini akan dibuat sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam model project based learning dengan bantuan aplikasi Webtoon. Aplikasi tersebut akan membuat komik yang dibuat menjadi lebih menarik dan mudah dibaca. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Belum maksimalnya pembelajaran NKRI pada materi keutuhan NKRI yang meliputi makna NKRI, faktor yang memperkuat NKRI, arti penting keutuhan NKRI, sikap dan perilaku yang menjaga/membahayakan NKRI, dan sikap bangga sebagai Bangsa Indonesia.
3. Media pembelajaran berupa komik digital belum digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi NKRI.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada *Project Based Learning* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Komik Digital pada Project Based Learning mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar?

2. Apakah media pembelajaran Komik Digital pada *Project Based Learning* mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai referensi dan masukan bagi pihak sekolah dan guru dalam mengembangkan Komik Digital, serta guru maupun peserta didik dalam penelitian ini mendapatkan manfaat baik secara teoritis maupun praktis

1. Kegunaan Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan informasi untuk pengembangan media pembelajaran kedepannya dan sebagai rujukan atau panduan dalam penelitian selanjutnya khususnya terkait pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Kegunaan Secara Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis atau secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat secara praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk memfasilitasi peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, memperkuat penanaman Pancasila, menumbuhkan motivasi, dan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk guru dalam meningkatkan kinerjanya dan menjadi salah satu pilihan media pembelajaran ketika mengajar khususnya ketika mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah referensi tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya yang berbentuk komik digital.