

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era serba teknologi saat ini telah mengalami perkembangan pesat yang beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi ini digunakan salah satunya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memungkinkan kita untuk dengan mudah mengakses berbagai informasi yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran, seperti mencari materi pembelajaran dengan efisien.

Teknologi ini bukanlah hal baru, namun pada abad 21 atau era digital penggunaan teknologi telah menjadi kebutuhan bagi individu dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bahkan dalam konteks pembelajaran, teknologi memiliki peran yang sangat signifikan dan menjadi kunci untuk memotivasi peserta didik agar tertarik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan belajar dan berinovasi melalui kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti (Junioviona et al., 2020). Oleh karena itu penggunaan teknologi pada era digital, terutama dalam pembelajaran, menjadi kebutuhan esensial bagi individu dari berbagai kelompok usia, membantu memotivasi peserta didik, dan berperan kunci dalam pengembangan keterampilan belajar serta inovasi.

Mengamati sifat-sifat anak-anak yang berusia sekolah dasar dan masih berada pada tahap operasional konkret, dalam konteks pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pendidik memiliki kesempatan untuk merencanakan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung. Salah satu cara untuk mencapai keterlibatan peserta didik secara langsung adalah melalui pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga tidak bisa diabaikan (Masfufah et al., 2020). Berdasarkan pendapat tersebut maka diketahui dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada

anak-anak sekolah dasar, pendidik dapat merencanakan aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung, terutama karena mereka masih berada pada tahap operasional konkret dan penggunaan berbagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidikan.

Dalam mendongkrak kompetensi anak, diperlukan suatu kurikulum yang dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan sosial, kemajuan teknologi, dan tuntutan dunia kerja. Sehingga terjadi pergantian dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membentuk siswa yang tangguh, mandiri, dan kreatif melalui pendekatan yang lebih inklusif dan terbuka (Gumilar et al., 2023). Dalam hal ini, mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka tidak menekankan prioritas pada percepatan proses pembelajaran, melainkan menitikberatkan pada upaya pendalaman kompetensi siswa.

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu Pendidikan Pancasila yang merupakan mata pelajaran dengan misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh, bulat, dan berkesinambungan dan tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya (Aji et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, literasi moral dapat diberikan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media pembelajaran yang relevan karena materi pelajaran seringkali dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang melibatkan berbagai macam tingkah laku dan kebutuhannya.

Pendidikan Pancasila tidak lepas dari teori moral Kohlberg yang menyatakan pendidikan moral harus berfokus pada perkembangan penalaran moral peserta didik. Seiring dengan pertumbuhan mereka, anak-anak menjadi kurang tergantung pada imbalan dan hukuman sebagai alat penguatan, dan lebih cenderung mengandalkan penilaian pribadi mereka mengenai apa yang benar dan salah (Thahir, 2018). Oleh karena itu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru dapat menggunakan teori Kohlberg sebagai panduan untuk merancang pengalaman pembelajaran

yang sesuai dengan tahap perkembangan moral siswa. Ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep moral dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan teori Kohlberg, Lickona juga mengemukakan bahwa agar anak dapat mencapai tingkat tindakan moral, perlu ada tiga tahap perkembangan yang berlangsung secara berkelanjutan, yaitu (1) dimulai dari pemahaman moral, (2) perasaan moral, dan (3) tindakan moral. Ketiga tahap ini perlu dikembangkan secara seimbang dan terintegrasi. Dengan cara ini, diharapkan melalui pelajaran Pendidikan Pancasila, potensi peserta didik dapat tumbuh dengan optimal, mencakup aspek kecerdasan intelektual, kemampuan membedakan antara yang benar dan salah, serta kemampuan menilai apa yang bermanfaat (Hidayat, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa anak perlu melalui tiga tahap perkembangan untuk mencapai tindakan moral: pemahaman moral, perasaan moral, dan tindakan moral merupakan hal yang penting karena melalui pelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan potensi peserta didik seperti kecerdasan intelektual dan moral dapat tumbuh dengan optimal.

Kesulitan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan Pancasila salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mencerminkan kreativitas dan inovasi (Hidayat et al., 2020). Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas pada buku teks juga berakibat pada rasa bosan peserta didik selama proses pembelajaran, mengakibatkan kantuk, dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Darniyanti et al., 2021). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran agar tercapainya tujuan dan pengembangan media pembelajaran haruslah terus dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui kuesioner siswa kelas IV SDN 03 Rambutan Pagi diperoleh siswa kesulitan dalam memahami materi Negaraku Indonesia pada unit 4, yaitu hubungan sumpah pemuda, Bhineka Tunggal Ika, dan Pancasila dengan makna nilai

persatuan kesatuan Indonesia dikehidupan sehari-hari. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan biasanya guru saat pengajaran nilai persatuan sering kali menemui tantangan, terutama saat menggunakan media pembelajaran konvensional seperti *PowerPoint* berisi penjelasan dan narasi. Kendala utamanya adalah penggunaan *PowerPoint* cenderung statis dan tidak cukup efektif dalam mengkomunikasikan konsep yang memerlukan pemahaman mendalam dan keterlibatan emosi dari siswa. Media ini, dengan slide yang terbatas pada teks dan gambar, kurang mampu menggugah rasa ingin tahu dan empati siswa, aspek-aspek penting dalam memahami nilai persatuan yang diutamakan dalam Pancasila.

Menurut guru kelas IV yang di wawancarai, materi Pendidikan Pancasila sebenarnya sudah disampaikan dengan baik, hanya saja pada penyampaian materi mengenai makna persatuan dalam NKRI ini tidak sedikit anak yang menunjukkan rasa bosan dan kantuk saat pelajaran yang berdampak dengan pemahaman anak. Di samping permasalahan tersebut, problematika dalam dunia pendidikan saat ini mencakup tantangan dalam menghadapi kemajuan teknologi yang terus berkembang. Untuk mengatasi permasalahan ini, pendidikan perlu memberikan tanggapan yang efektif terhadap perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan metode pembelajaran yang positif, berfokus pada mutu dan kualitas. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih mengesankan dan bermakna bagi peserta didik. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar dapat dicapai secara optimal jika pendekatan ini diterapkan (Sari et al., 2022).

Berdasarkan kuesioner yang telah diberikan melalui *Google Form* kepada siswa kelas IV B SDN Rambutan 03 Pagi Jakarta Timur, didapatkan informasi 55,2% siswa menjawab kesulitan dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Unit 4 Negaraku Indonesia. Kebanyakan siswa memberikan alasan kesulitan memahami materi tersebut dikarenakan belum dapat memahami makna nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa lainnya menjawab seperti merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi tersebut karena guru cenderung

menggunakan media yang kurang variatif. Sebanyak 75,9% siswa memilih tertarik dengan media *e-comic* (komik digital) dan 86,2% siswa tertarik dengan media yang berbentuk digital sehingga dapat digunakan kembali dengan membukanya pada gawai.

Dalam memenuhi analisis kebutuhan tersebut, diperlukan pengembangan media yang dapat menarik perhatian siswa secara visual, konkret, praktis, dan tentunya dapat menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Selain itu, media tersebut haruslah tepat dalam memberikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, anak juga menjadi tertarik untuk belajar, dan tidak hanya sekadar menghafal Pancasila, tetapi juga memahami makna nilai persatuan dan dapat di implementasikan di kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran itu sendiri merupakan segala bentuk sarana atau alat yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Fungsi utama dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk mencapai dua tujuan pokok, yaitu membuat siswa mengetahui dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis, mulai dari media visual seperti gambar, video, atau grafik, hingga media audio seperti rekaman suara. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan membantu peserta didik dalam memahami konsep atau informasi yang disampaikan (Nurrita, 2018). Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui media pembelajaran merupakan sarana atau alat pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk membuat siswa tahu dan paham.

Media pembelajaran juga bersifat melengkapi bagi keberhasilan proses dalam pencapaian hasil peserta didik. Untuk itu, agar terlaksananya pembelajaran dengan baik media harus sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi, dan tingkat kemampuan siswa (Siska, 2018). Oleh

karena itu pentingnya kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, metode pengajaran yang digunakan, bentuk evaluasi, dan tingkat kemampuan siswa sangat menentukan efektivitas penggunaan media. Dengan memastikan bahwa media pembelajaran dipilih dan digunakan sesuai dengan konteks pembelajaran, pendidik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, serta mencapai hasil yang diinginkan dalam proses belajar mengajar. Kesesuaian media dengan aspek-aspek tersebut memainkan peran kunci dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang optimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk memenuhi hasil analisis kebutuhan adalah media *e-comic*.

Komik sendiri merupakan sebuah bentuk narasi visual yang disampaikan melalui serangkaian gambar yang diatur dalam garis-garis horizontal dan kotak, biasa disebut dengan panel. Pembaca mengikuti alur cerita dengan membaca gambar dan teks yang terdapat dalam setiap panel, dimulai dari sebelah kiri dan berlanjut ke sebelah kanan. Isi komik umumnya menggambarkan petualangan satu atau beberapa karakter dalam alur cerita yang sederhana. Dengan menggabungkan elemen visual dan naratif, komik mampu menyampaikan cerita dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi pembaca. Gaya penyampaian yang unik ini membuat komik menjadi media yang efektif untuk menyampaikan cerita, menghibur, dan menggugah imajinasi pembaca. (Fitri et al., 2023). Oleh karena itu, komik ini dapat menjadi media yang tepat dilihat dari alur cerita yang sederhana dan mudah dipahami, terlebih pesan cerita yang ingin disampaikan dapat divisualisasikan dengan baik melalui media komik.

Sejalan dengan itu, hal menarik dari komik yaitu dari sisi ilustrasinya yang lebih ditonjolkan. Peserta didik khususnya sekolah dasar menyukai gambar-gambar berupa ilustrasi dengan warna yang cerah seperti gambar yang ada dalam komik sehingga media pembelajaran menggunakan komik juga mulai banyak dikembangkan guna meningkatkan minat dan motivasi baca pada anak-anak (Rosyida, 2019). Dari pendapat tersebut dapat diketahui, pada ilustrasi yang disajikan hingga pemilihan warna pada komik

yang tepat dapat menarik perhatian anak dan terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam era modern yang penuh dengan kemajuan teknologi, komik dapat dibentuk dengan daya tarik yang lebih intens melalui media elektronik, yang dikenal sebagai *e-comic* atau komik digital. Keberadaan *e-comic* bukan hanya sekadar perkembangan dalam dunia hiburan, tetapi juga membawa dampak positif pada bidang pendidikan. *E-comic* menjadi alat pembelajaran yang efektif karena mampu memadukan keasyikan, efektivitas, dan kemudahan penggunaan. Dengan penggunaan *e-comic*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memperkuat pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para pelajar (Solihah et al., 2022). Oleh karena itu, *e-comic* hadir tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan keasyikan, efektivitas, dan kemudahan penggunaan. Penggunaan *e-comic* tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para pelajar.

*E-comic* ini dapat menjadi pilihan yang tepat jika dipadukan dengan metode *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama ketika dihubungkan dengan penggunaan media komik. *E-comic* berbasis PBL memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman melalui pemecahan masalah dalam konteks yang menarik. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan pemahaman konsep secara holistik (Akbar et al., 2023). Oleh karena itu *e-comic* berbasis PBL memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pemecahan masalah dalam konteks yang menarik. Hal ini juga dapat meningkatkan keterampilan kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu *e-comic* berbasis *problem based learning*,

khususnya pada materi Negaraku Indonesia. Penelitian ini akan menguji kelayakan media pembelajaran *e-comic* tersebut untuk siswa sekolah dasar. Diharapkan produk media pembelajaran *e-comic* ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar serta dapat teruji kelayakannya, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait penerapan sila dalam Pancasila. Kebaharuan dari penelitian ini yakni penelitian ini mengembangkan *e-comic* Pendidikan Pancasila yang berbasis *problem based learning* yang didalam ceritanya memuat dimensi profil pelajar Pancasila yang berkaitan pada materi Negaraku Indonesia kelas IV sekolah dasar dan komik ini merupakan komik interaktif yang nantinya dapat diakses melalui internet. Belum ada penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti pengembangan *e-comic* berbasis *problem based learning* yang menguatkan dimensi Profil Pelajar Pancasila pada materi Negaraku Indonesia serta isi cerita yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi saat ini dalam mengimplementasikan makna persatuan sila ketiga Pancasila.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dan belum bervariasi
3. Pemanfaatan teknologi yang belum optimal sebagai media pembelajaran di sekolah
4. Perlunya pengembangan media yang menarik secara visual, konkret, dan praktis.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti akan membatasi masalah yaitu Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana proses pengembangan *E-comic* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar?
- 2) Apakah media *E-comic* berbasis *Problem Based Learning (PBL)* layak digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar?

### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain :

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang kreatif, realistik, menarik, dan efektif bagi siswa yaitu media *E-comic*

##### b. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam memahami makna persatuan dalam sila Pancasila
- 2) Siswa menjadi lebih tertarik dalam memahami makna persatuan dalam sila Pancasila
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Pancasila

c. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran *E-comic* terkait nilai persatuan dan kesatuan Indonesia.

