

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah topik yang termasuk dalam bidang ilmu sosial dan mencakup banyak ide tentang sikap, pengetahuan, dan keterampilan hidup yang diperlukan untuk menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah jenis pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi satu dengan lain, serta dengan lingkungan mereka. Aktifitas pendidik di dalam kelas ini dirancang untuk memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran nilai adalah bagian penting dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Nilai-nilai ini dapat diwujudkan dalam perilaku peserta didik, dan melalui pemahaman nilai-nilai ini, peserta didik diharapkan membentuk karakter yang sesuai dengan kepribadian bangsa, yaitu Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945. Berdasarkan norma agama, tata karma, hukum, budaya dan adat istiadat peserta didik memahami nilai perilaku manusia yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia dan lingkungan serta kebangsaan.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan buku berbasis kompetensi. Buku teks yang digunakan peserta didik disajikan dalam banyak bacaan, dengan pokok bahasan yang berbeda untuk masing masing bab. Di dalam buku teks gambar tidak berwarna dan hanya ditampilkan dalam warna hitam putih, jika tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dikaitkan dengan buku teks yang digunakan pendidik kesulitan untuk mencapainya. Tidak diragukan lagi, pendidik akan menemukan bahwa peserta didik tidak tertarik untuk belajar tentang Pancasila dan Kewarganegaraan.

Peserta didik Sekolah Menengah Pertama adalah bagian dari generasi yang hidup di zaman teknologi canggih dan telah mengenal teknologi sejak usia muda. Generasi ini lebih suka hal-hal yang praktis dan mereka selalu menggunakan

gawai mereka. Pendidik harus berusaha menyesuaikan cara mereka bertindak dengan proses pembelajaran di kelas. Gambar berwarna lebih disukai daripada buku dengan banyak tulisan dalam generasi ini. Peneliti menemukan bahwa beberapa peserta didik tidak memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mereka bahkan menulis kalimat “Kenapa sih PPKn tidak dihapuskan sebagai materi yang harus dipelajari?” Ketika mereka mengumpulkan tugas, peneliti menerima tulisan tersebut dalam buku catatan. Setelah melakukan pengamatan dan wawancara, peneliti menemukan bahwa ada kesalahan dalam pembelajaran PPKn. Beberapa hasil yang ditemukan peneliti adalah: mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dianggap tidak penting karena tidak dimasukkan dalam ujian nasional; pokok bahasan teoritik dan konseptual; peserta didik tidak suka membaca buku teks pelajaran yang penuh dengan kalimat. Selain itu, peneliti menemukan bahwa pencapaian belajar peserta didik dalam Penilaian Akhir Tahun mencapai batas nilai KKM sebesar 70% dan tujuan pencapaian untuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah 75%

Jika materi pelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami, runtut dan menarik komunikasi belajar akan berjalan dengan baik. Sebuah pesan pembelajaran yang baik harus terpenuhi persyaratan misalnya pesan harus meningkatkan motivasi peserta didik; isi dan cara dalam menyampaikan pesan harus mendorong peserta didik untuk memproses apa yang telah dipelajari dan hal baru yang telah ditemukan; pesan yang baik harus mendorong peserta didik supaya melaksanakan praktik-praktik dengan benar; dan pesan yang baik harus mendorong peserta didik untuk memberi umpan balik dan tanggapan.

Pembelajaran di era modern membutuhkan strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk mencapai pemikiran tingkat tinggi. Tetap berdasarkan konteks yang relevan adalah cara terbaik untuk melakukannya. Suatu keharusan untuk mendorong pengoptimalan penggunaan teknologi informasi, serta untuk membangun sikap kebhinekaan dan kerjasama global. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan membangun siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, kebhinekaan global,

bergotong royong dan berpikir kritis serta kreatif. Dua dari enam karakter tersebut, kebhinekaan global dan bergotong royong, menjadi fokus pembelajaran PPKn. Tetapi masih harus memiliki sikap penting lainnya seperti iman, bertakwa dan berakhlak mulia.

Dalam PPKn, lima elemen dipelajari diantaranya Pancasila; Identitas Bangsa; Negara Kesatuan Republik Indonesia; aturan dan konstitusi. Tidak hanya diperlukan peningkatan literasi digital yang akan berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi metode pembelajaran juga harus dioptimalkan untuk mendorong siswa menjadi orang-orang yang berpikiran global dan mampu bekerjasama dan berkolaborasi. Ketersediaan alat pembelajaran modern berbasis digital akan sangat membantu proses pembelajaran PPKn, terutama dalam hal mengeksplor kebhinekaan budaya negara. Alur pembelajaran pada pembelajaran PPKn kelas VII mengikuti tiga tahapan, pertama adalah untuk pemahaman Pancasila secara utuh dan penguatan nilai-nilainya. Kedua mencakup aspek norma dan konstitusi serta kesatuan Indonesia dan karakteristik daerah. Ketiga mengenai kebhinekaan bangsa, pelestarian budaya serta gotong royong.

Peserta didik SMP adalah siswa yang berusia tiga belas sampai lima belas tahun dan berada di tahap perkembangan kognitif operasional formal. Saat ini, orang-orang belajar berpikir lebih kompleks dan abstrak. Namun mereka adalah generasi alpha dan sifat unik mereka mempengaruhi cara belajar mereka. Generasi ini tumbuh dalam era digital, sehingga mereka sangat akrab dengan teknologi dan terbiasa menggunakan internet, media sosial dan perangkat sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga cenderung merasa nyaman dengan media belajar digital, pembelajaran online dan penggunaan teknologi dalam kelas. Mereka juga suka pembelajaran visual dan interaktif. Mereka lebih mudah memahami informasi melalui video dan gambar daripada teks panjang. Mereka juga lebih responsif. Selain itu, generasi ini cenderung belajar mandiri dan terbiasa mencari informasi secara online dengan sumber daya digital. Mereka mengembangkan keterampilan yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menghargai pelajaran yang relevan dengan kehidupan mereka.

Menurut teori Beban kognitif (*Cognitive Load Theory*) kemampuan manusia untuk memproses informasi sangat terbatas. Informasi visual lebih mudah di proses daripada teks dan pemrosesan informasi visual membutuhkan lebih sedikit upaya kognitif. Sementara teks membutuhkan lebih banyak waktu dan upaya untuk dipahami (Lee & Lai, 2016). Gambar dapat menyampaikan informasi kompleks dengan mudah. Teori pemrosesan Ganda menyatakan bahwa dua sistem berfungsi untuk memproses informasi system Bahasa (lisan) dan *system visual (non verbal)* (Munawaroh, 2010). Ketika informasi disajikan dalam teks dan visual secara bersamaan, otak menghubungkan kedua sistem yang meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

Bahasa lisan memicu imajinasi dan perbedaan perbedaan interpretasi visual, sehingga gambar melengkapi bahasa tulisan dan lisan dengan menjelaskan keberadaan obyek tertentu. Dengan demikian, gambar mempunyai kemampuan lebih rinci dan memungkinkan interpretasi yang lebih luas (Istanto, 2000). Untuk menjelaskan maksud dari bahasa tulisan dan lisan, gambar diperlukan. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memberikan dunia gambar yang luas dan alur cerita yang menarik, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Saat ini ada sebuah aplikasi bernama Comic Life yang membantu para pendidik mengatasi kesulitan mereka dalam membuat komik. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat membuat komik dengan menggunakan foto yang berkaitan dengan realitas saat ini. Ada kemungkinan pendidik dapat membuatnya sendiri, murah dan sesuai dengan perasaan peserta didik. Fotonovela adalah media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Comic life ini. Seperti komik atau cergam, Fotonovela menggabungkan pesan dengan gambar dan ilustrasi.

Fotonovela adalah sumber belajar yang berbentuk album foto yang berisi informasi dan disusun berurutan sehingga menceritakan suatu peristiwa. Dengan menggunakan Fotonovela, peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan secara cepat dan tepat berdasarkan sudut pandang yang berbeda daripada hanya pengetahuan yang ditransfer oleh guru saja. Mereka juga mampu menangani masalah tertentu berdasarkan konsep yang mereka ketahui. Media pembelajaran

Fotonovela mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik serta membangun keterampilan dasar (Windayani, Kuswarini Suprpto, & Fitriani, 2019). Indikator kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan oleh Fotonovela melalui penjelasan sederhana dan menciptakan keterampilan dasar serta dalam hasil belajar meningkatkan pada aspek analisa (C4). Fotonovela adalah media pembelajaran yang aplikatif yang menciptakan suasana santai dan informal, penuh canda dan tawa tetapi juga serius dan sarat pembelajaran. Karena sifatnya aplikatif, siswa dapat merancang dan menggunakan media ini untuk belajar.

Model pembelajaran kontekstual yaitu strategi pembelajaran yang fokus pada proses keterlibatan penuh peserta didik untuk menemukan materi yang dipelajarinya dan menghubungkan dengan situasi di dalam kehidupan nyata, sehingga peserta didik didorong untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan salah satu metode alternatif yang dapat mengurangi dominasi teori dan *verbalisme* dalam proses belajar. Selain itu, metode ini membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dengan mengaitkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran ini, permasalahan dari dunia nyata dikaitkan dengan teori yang diajarkan, sehingga peserta didik secara aktif terlibat dalam pemecahan masalah berdasarkan pengalaman mereka dan menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari di sekolah melalui bimbingan guru.

Kokom Komalasari menyebutkan bahwa pembelajaran kontekstual dalam Pendidikan Kewarganegaraan bersifat alamiah bagi peserta didik (Komariyah, 2010). Hal ini bermakna pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik supaya melakukan tindakan dengan alami bagi manusia. Ini terjadi karena pembelajaran kontekstual dapat mendorong peserta didik menghubungkan

pengetahuan dengan situasi kehidupan nyata mereka sendiri. Dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dalam pendidikan kewarganegaraan, peserta didik dibekali tentang prinsip hidup warga Negara dan dihargai sebagai individu, makhluk sosial dan warga Negara. Selain itu, pembelajaran kontekstual mendukung pembentukan pembelajaran demokrasi. Dengan kata lain, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan wahana yang bertanggung jawab, cerdas dan berpartisipasi untuk mengajarkan demokrasi.

Peneliti menemukan bahwa membuat Fotonovela digital dapat menyelesaikan masalah peserta didik yang tidak termotivasi dalam belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Sebagai generasi alpha, peserta didik ini menyukai gambar berwarna daripada buku dengan dengan banyak tulisan dan membacanya secara online (Iqbal, 2022). Pada usia 10 tahun, mereka memiliki akses ke gawai pintar dan menerima telepon. Pembelajaran kontekstual juga dapat membantu peserta didik mengaitkan masalah dunia nyata dengan teori ilmu yang diajarkan di kelas. Hal ini memudahkan peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang bersifat teoritik dan konseptual dan pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti melakukan penelitian **“Pengembangan Fotonovela Digital dengan Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi Peserta Didik SMP Negeri 1 Kota Tangerang Selatan”**.

B. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Fotonovela Digital dengan Pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

2. Bagaimana menguji kelayakan Fotonovela Digital dengan Pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dihasilkan.
3. Bagaimana menguji efektivitas Fotonovela Digital dengan Pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dihasilkan

C. Tujuan Penelitian

Setelah masalah dirumuskan, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan Fotonovela Digital dengan Pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi siswa kelas VII SMP.
2. Menguji kelayakan Fotonovela Digital dengan pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dihasilkan.
3. Menguji efektivitas Fotonovela Digital dengan pendekatan Kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas VII SMP.

D. State of The Art

Sebuah *State of the art* dapat didefinisikan sebagai langkah awal peneliti menunjukkan kebaruan. Kebaruan tersebut ditinjau dua sudut pandang yaitu belum ditemukan oleh peneliti lain dan menunjukkan elemen yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang membantu memperkuat teori yang sudah ada. Peneliti meninjau sejumlah jurnal ilmiah yang membahas tema yang berkaitan dengan Fotonovela Digital untuk menentukan keadaan saat ini dari penelitian yang akan dilakukan. Jurnal tersebut diantaranya:

1. Penelitian berjudul *Media Pembelajaran Fotonovela Berbasis Flipbook Untuk meningkatkan pemahaman Konsep Peserta Didik pada materi Getaran*

Harmonis. Dikutip dari jurnal Wahana Pendidikan Fisika (WaPFI) Vol.7, NO 1 tahun 2022 <https://ejournal.upi.edu/index.php/WapFI>, diteliti oleh Rina Anggraini, Pina Pitriani, Ade Yeti Nuryatini, di MAN 1 Kuningan dengan metode penelitian Research and Development model pengembangan 4D. Kesimpulan penelitian yaitu media pembelajaran Fotonovela berbasis flipbook sangat layak digunakan karena dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada getaran harmonis. Fotonovela yang dikembangkan belum dilengkapi audio dan video (Anggraini, Pitriana, & Nuryantini, 2022).

2. Penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Fotonovela Berbasis Nilai Karakter untuk Anak Tuna Rungu SMALB pada Materi Magnet*. Dikutip dari Jurnal Wahana Pendidikan fisika (WaPFI) Vol. 5, No. 1 tahun 2020 ISSN: 2338-1027, diteliti oleh A. rahmawati, I. R. Ermawati, W. D. Laksanawati di SLB Negeri 6 Jakarta dan SLB Negeri 7 Jakarta dengan metode penelitian Research and Development model pengembangan ADDIE. Kesimpulan penelitian yaitu Media pembelajaran Fotonovela yang dikembangkan berbentuk buku, layak dan efektif digunakan oleh peserta didik tuna rungu tingkat Sekolah Menengah Atas di SLB (Rahmawati, Ermawati, & Laksanawati, 2020).
3. Penelitian dengan judul *Pengembangan Media pembelajaran E-Fotonovela Fisika Menggunakan Android Berbasis Karakter untuk Siswa Tuna Rungu (SLB-B)*. Dikutip dari Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset (JIPFRI) Vol. 4 No. 1 Tahun 2020 <https://doi.org?10.30599/jipfri.v4i1.638> diteliti oleh Andita, Imas Ratna ERmawati, Andryastuti, Aisyah Fitriana, Hani R di SLB Negeri 6 Jakarta dan SLB Negeri 7 Jakarta dengan metode penelitian Reserch and Development model Pengembangan ADDIE. Kesimpulan penelitian yaitu dihasilkan media E-Fotonovela yang berbentuk buku dengan berbantu android untuk materi magnet. Media ini layak dan efektif digunakan oleh peserta didik tuna rungu (Ermawati, Andita, Fitriana, Andryastuti, & R, 2020)..
4. Penelitian dengan judul *Development of Photonovela with Character Education: As An Alternatif of Physics Learning Media*. Dikutip dari Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi Vol.7 No.2 Tahun 2018 DOI:

10.24042/jipfalbiruni.v7i2.3072 diteliti oleh Taras Nayana, Farida Ariyani, Antomi Saregar, Yuberti dan Agitha Pricilia di SMP Al-Huda Jati Agung, MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung dan SMPN 1 Gisting dengan metode penelitian Research and Development model pengembangan Borg and Gall. Kesimpulan penelitian media Fotonovela yang dikembangkan berbentuk buku penunjang untuk pembelajaran Fisika. Layak dan efektif digunakan oleh peserta didik SMP (Ariyani, Nayana, Saregar, Yuberti, & Pricilia, 2018).

Tabel 1. 1Perbandingan Penelitian Sebelumnya

Tahun	Nama Peneliti dan Jurnal	Metode	Kesimpulan
Fotonovela Cetak			
2018	Farida Ariyani, Antomi Saregar, Taras Nayana, Yuberti dan Agitha Pricilia Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi	Borg and Gall	Media Fotonovela yang dikembangkan berbentuk buku penunjang untuk pembelajaran Fisika. Layak dan efektif digunakan oleh peserta didik SMP
2020	A. rahmawati, W. D. Laksanawati, I. R. Ermawati, Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset (JIPFRI)	ADDIE	Pengembangan media pembelajaran Fotonovela berbentuk buku, layak dan efektif digunakan oleh peserta didik tuna rungu tingkat Sekolah Menengah Atas di SLB.
2022	Pina Pitriani, Rina Anggraini, Ade Yeti Nuryatini Jurnal Wahana Pendidikan fisika (WaPFI)	4D	Media pembelajaran Fotonovela berbasis flipbook sangat layak digunakan karena bisa meningkatkan pemahaman konsep pada getaran harmonis. Fotonovela yang dikembangkan belum dilengkapi audio dan video
Fotonovela Digital			
2020	Imas Ratna Ermawati, Andita, Aisyah Fitriana, Andryastuti,		Media E-Fotonovela yang berbentuk buku dengan berbantu android untuk materi magnet.

	Hani R Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset (JIPFRI)		Media ini layak dan efektif digunakan oleh peserta didik tuna rungu.
--	---	--	--

Sumber: sudah diolah oleh peneliti

**Tabel 1. 2 Perbandingan Karakteristik Fotonovela yang
Dikembangkan**

Tahun	Nama Peneliti dan Jurnal	Subyek Penelitian	Model	Karakteristik Komik yang dikembangkan
2018	Farida Ariyani, Antomi Saregar, Taras Nayana, Agitha Pricilia dan Yuberti Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi	Peserta didik SMP Al-Huda Jati Agung, MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung dan SMPN 1 Gisting Mata Pelajaran Fisika	Pendidikan Karakter	Karakteristik Fotonovela yang dikembangkan: berbentuk buku penunjang
2020	A. rahmawati, I. R. Ermawati, W. D. Laksanawati Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset (JIPFRI)	Peserta didik SLB Negeri 6 Jakarta dan SLB Negeri 7 Jakarta Mata Pelajaran Fisika	Nilai Karakter	Media pembelajaran Fotonovela yang dikembangkan berbentuk buku
2022	Rina Anggraini, Ade Yeti Nuryatini, Pina Pitriani, Jurnal Wahana Pendidikan fisika (WaPFI)	Peserta didik MAN 1 Kuningan Mata Pelajaran Fisika	-	Media pembelajaran Fotonovela berbasis flipbook yang dikembangkan belum dilengkapi audio dan video
2020	Imas Ratna Andita, Fitriana, Ermawati, Hani R, Aisyah Andryastuti, Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset (JIPFRI)	Peserta didik SLB Negeri 6 Jakarta dan SLB Negeri 7 Jakarta Mata Pelajaran Fisika	-	media E-Fotonovela berbentuk buku dengan berbantu android untuk materi magnet

Sumber : Sudah diolah oleh Peneliti

Berdasarkan analisa jurnal yang terdapat dalam tabel di atas, didapatkan bahwa pengembangan fotonovela sudah dilakukan oleh penelitian sebelumnya baik dalam bentuk cetak maupun digital. Fotonovela cetak dikembangkan dengan pendekatan nilai karakter digunakan oleh peserta didik normal maupun peserta didik luar biasa (tuna rungu). Mata pelajaran yang dikembangkan lebih banyak pada mata pelajaran Fisika. Fotonovela cetak dikembangkan dalam bentuk buku sebagai buku penunjang mata pelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan Rina Anggraini, Pina Pitriani, Ade Yeti Nuryatini menjelaskan bahwa belum dilengkapi dengan audio dan video pada media Fotonovela yang dikembangkan agar lebih menarik digunakan untuk peserta didik dengan kategori normal. Rasanya akan kurang bermanfaat apabila digunakan oleh peserta didik luar biasa (tuna rungu). Fotonovela digital dikembangkan dengan menggunakan aplikasi sehingga menghasilkan fotonovela dengan bantuan android dan dibaca secara online. Namun demikian, tidak dijelaskan secara rinci karakteristik produk yang dikembangkan.

Oleh karena itu, dalam penelitian yang akan dilakukan, Fotonovela ini akan dibuat untuk membantu siswa mempelajari Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Sehingga kebaruan dalam penelitian ini adalah alur cerita akan menampilkan langkah-langkah pendekatan kontekstual (REACT) yang dilengkapi dengan video YouTube dan tautan situs berita online, yang menjadikan sebagai karakteristik Fotonovela digital untuk mengajarkan Pancasila dan Kewarganegaraan. Model *Succeptive Approximation Model* (SAM) digunakan dalam penelitian ini.