

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana dengan maksud membantu individu dalam mengembangkan potensi-potensi dari ilmu pengetahuan yang didapatkan sebagai landasan utama dalam aspek kehidupan. Pendidikan adalah usaha standar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi juga upaya untuk membentuk individu yang komprehensif, siap menghadapi tantangan kehidupan, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Sesuai dengan salah satu amanat yang terkandung dalam UUD 1945 yang menyatakan bahwa NKRI berdiri untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Cerdas ini bukan hanya cerdas intelektual, melainkan juga cerdas spiritual, cerdas moral, dan cerdas sosial.² Kecerdasan tidak hanya dilihat dari kemampuan seorang individu dalam berpikir logis atau kemampuan akademik yang dimilikinya, melainkan juga kemampuan dari memahami dan menghargai nilai-nilai kehidupan, memiliki empati terhadap sesama, dan menjalankan prinsip moral dalam bertindak.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk dan menciptakan generasi yang berkualitas, mampu menghadapi dinamika perubahan zaman, serta dianggap sebagai fondasi dasar bagi pembentukan nilai-nilai moral dan etika. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, melainkan juga pada pengembangan nilai-nilai spiritual, kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Selanjutnya, pendidikan juga menjadi sarana untuk memupuk rasa kebangsaan dan kepedulian sosial. Melalui pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

² Idris Apandi, *Strategi Mewujudkan Karakter Pelajar Pancasila: Penguatan Sinergi Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Generasi Muda*, Cetakan Pe (Banyumas: CV. Amerta Media, 2021).

memahami peran mereka dalam masyarakat dan memiliki kesadaran akan tanggung jawab mereka terhadap lingkungan sekitar.

Pendidikan dan belajar saling berkaitan yang di mana guru sebagai fasilitator dalam menjembatani pemahaman dan pengetahuan dari guru ke peserta didik. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan perilaku, baik dalam beberapa hal, perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari pengalaman berulang. Belajar bukanlah hasil atau tujuan, tetapi proses perubahan perilaku.³ Selama proses belajar, individu akan menggabungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, mengasah keterampilan melalui latihan, dan membentuk sikap melalui refleksi atas pengalaman.

Dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut, harus didasarkan dengan dasar negara yaitu Pancasila yang di mana pendidikan Pancasila sebagai wadah untuk memperkenalkan dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila, serta menjadi landasan yang kuat dalam pengembangan keterampilan, dan karakter peserta didik. Keputusan Mendikbud Ristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran, mata pelajaran PPKn berganti nama menjadi pendidikan Pancasila untuk muatannya masih terkait Pancasila dan Kewarganegaraan.⁴ Pada hakikatnya pendidikan Pancasila adalah upaya sadar diri suatu masyarakat dan pemerintah suatu negara untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerusnya.⁵ Pendidikan Pancasila menjadi wadah penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran, menciptakan individu yang tidak hanya kompeten secara keterampilan tetapi juga memiliki kesadaran moral dan sosial yang kuat sesuai dengan nilai-nilai negara.

Pendidikan pancasila bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang berlaku, memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggung jawab

³ Adolf Bastian and Reswita, *Model Dan Pendekatan Pembelajaran*, Cetakan Pe (Pekanbaru: Adab, 2022).

⁴ Badruli Martati, Lilik Binti Mirnawati, and Ade Firmannandya, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar," *Conference of Elementary Studies*, 2023, 127–33.

⁵ Mohammad Ridwan, *Pendidikan Pancasila Pasca Reformasi Penguatan Pendidikan Karakter Ideologi Pancasila.*, Cetakan Pe (Sleman: Deepublish, 2023).

sesuai dengan hati nuraninya, memiliki kemampuan untuk mengenali hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya, mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta memiliki kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia.⁶ Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di kelas V sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, moral, dan nilai-nilai kewarganegaraan pada peserta didik. Karakter dari setiap individu pasti berbeda-beda, maka dari itu diperlukan patokan yang berupa norma. Norma merupakan aturan atau ketentuan yang bertujuan menjadikan warga baik dalam bermasyarakat.⁷ Dalam dunia pendidikan norma digunakan sebagai dasar untuk membentuk etika dan moral, serta untuk menjaga integritas dan moralitas di dunia pendidikan.

Terkait upaya dalam pembentukan karakter peserta didik, norma dapat berperan sebagai acuan atau pedoman untuk mengembangkan nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang diharapkan. Untuk mewujudkan kehidupan yang tertib, penting adanya nilai dan norma sehingga warga sekolah dapat memahami nilai dan norma tersebut.⁸ Pendidikan karakter adalah suatu proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk menanamkan kebiasaan positif. Pendidikan karakter merupakan suatu usaha yang disengaja untuk menanamkan nilai-nilai inti dan etika seperti kepedulian, kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap diri sendiri dan orang lain.⁹ Pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilaksanakan secara integratif dan kolaboratif.¹⁰ Tujuan penguatan pendidikan karakter adalah menanamkan nilai-nilai pembentukan karakter bangsa ke peserta didik secara masif dan efektif melalui lembaga pendidikan dengan prioritas nilai-nilai tertentu yang akan menjadi fokus pembelajaran, pemahaman, pengertian, dan praktik, sehingga pendidikan karakter sungguh dapat mengubah perilaku, cara berpikir, dan cara bertindak seluruh bangsa

⁶ *Ibid.* hh.21-22.

⁷ Maulana Arafat Lubis., *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) Di SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0.*, Cetakan Pe (Jakarta: Kencana, Divisi Prenadamedia Group, 2020).

⁸ Fadiyah Elwijaya, Neviyarni, and Irdamurni, "Sistem, Nilai, Dan Norma Dalam Pendidikan Dasar : Sebuah Kajian Literatur," *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 5, no. Nomor 1 (2021): 1840–45, <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1186>.

⁹ Balraj Singh, "Character Education in the 21st Century," *Journal of Social Studies (JSS)* 15, no. 1 (2019): 1–12, <https://doi.org/10.21831/jss.v15i1.25226>.

¹⁰ Zurqoni et al., *Membumikan Pendidikan Karakter Di Sekolah* (Depok: Rajawali Pers, 2021).

Indonesia menjadi lebih baik dan berintegritas.¹¹ Dengan demikian, pendidikan karakter tidak hanya merupakan bagian dari program pendidikan, tetapi juga menjadi dasar penting untuk membangun karakter bangsa yang mandiri, kuat, berdaya saing.

Dewasa ini sering terlihat munculnya berbagai permasalahan yang semakin memprihatinkan dikalangan generasi-generasi muda seperti yang disebutkan oleh Thomas Lickona terdapat kekerasan dan tindakan anarki, tindakan curang, pencurian, pengabaian terhadap aturan yang berlaku, tawuran antar peserta didik, ketidaktoleran, penggunaan bahasa yang tidak baik, kematangan seksual yang terlalu dini dan penyimpangannya, serta sikap perusakan diri.¹² Fenomena tersebut merupakan tanda-tanda bahwa generasi muda menghadapi tantangan besar dalam perkembangan pendidikan karakter yang positif.

Faktanya saat ini semakin marak ditemukan kasus degradasi karakter pada usia anak-anak dan remaja. Dilansir dari berita sosial media Instagram Indzone.id, terdapat kasus yang terjadi belum lama ini terekam oleh kamera *cctv* tiga orang anak laki-laki kelas 2 sekolah dasar swasta di Jember diduga melakukan pelecehan terhadap teman sekelasnya yang berusia 8 tahun. Hal serupa juga terjadi pada tahun 2023, dikutip dari Detiknews yang di mana anak berusia 12 tahun melakukan pelecehan terhadap anak kelas 2 sekolah dasar di Ciracas, Jakarta Timur. Maraknya kasus tawuran juga belum lama terjadi di Cengkareng Barat, dikutip dari sosial media Instagram polres_jakbar kasus yang melibatkan remaja-remaja dan terdapat korban luka bacok akibat duel satu lawan satu. Hal tersebut juga terjadi di Kebon jeruk, Jakarta Barat yang di mana melibatkan 4 orang remaja yang sedang berkumpul ingin melakukan tawuran, dan saat digeledah barang bawaan terdapat senjata tajam dan jirigen yang berisi air keras¹³. Selain itu, dilansir dari Tribata News Aceh Selatan kasus pencurian terjadi pada tahun 2023 yang pelakunya anak

¹¹*Ibid.* h.10.

¹² Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*, Cetakan Ke (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

¹³ Polresjakbar, *Kumpul Tawuran di TPU Sukabumi Selatan, 4 Remaja Ditangkap Polisi Berikut Sajam dan Air Keras*, 2024, (https://www.instagram.com/p/C_3S4a6yDSA/?igsh=cDd6NXJwcWJtZjk0), h.1. Diunduh pada 14 November 2024

berusia 14 tahun di Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan.¹⁴ Isu-isu tersebut akan sangat berdampak bagi aspek kehidupan baik segi individu maupun masyarakat.

Berdasarkan kasus-kasus yang terjadi belakangan terakhir, menunjukkan bahwa karakter generasi pada saat ini mengalami penurunan yang sangat signifikan. Kekhawatiran akan penurunan karakter peserta didik yang signifikan akan berdampak pada berbagai aspek kehidupan termasuk masyarakat, pendidikan, dan masa depan generasi bangsa. Pembangunan karakter perlu ditanamkan sejak usia dini, karena pengaruhnya dalam menentukan sifat dan karakter anak di masa yang mendatang.¹⁵ Nilai-nilai karakter dapat diintegrasikan melalui interaksi kelas, bahan ajar, pembelajaran kooperatif, dan media pembelajaran yang digunakan.¹⁶ Saat ini berbagai upaya dalam pengembangan pendidikan karakter belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini terlihat dari banyaknya kasus kriminalitas, perusakan lingkungan, pelanggaran hak asasi manusia, pergaulan bebas, penyebaran pornografi, konflik antar pelajar, kerusuhan, serta praktik korupsi.¹⁷ Fenomena tersebut secara jelas menunjukkan adanya pergeseran nilai-nilai moral di tengah masyarakat.

Selaras dengan hal tersebut, Joseph, *et.al* dalam Amalia Mutia Khansa, dkk menyebutkan beberapa faktor-faktor penyebab kegagalan anak di sekolah yang terletak pada katakter, yaitu rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi.¹⁸ Pembelajaran di kelas yang secara komprehensif terlibat dalam pendidikan karakter menunjukkan adanya penurunan drastis pada perilaku negatif

¹⁴ Tribata News Aceh Selatan, *Melakukan Pencurian, Anak Dibawah Umur Diamankan Sat Reskrim Polres Aceh Selatan*, 2023, (<https://tribatanewsacehselatan.com/melakukan-pencurian-anak-dibawah-umur-diamankan-sat-reskrim-polres-aceh-selatan/>), h.1. Diunduh pada 14 November 2024

¹⁵ Linda Zakiah, Sarkadi, and Arita Marini, "Teachers' Strategies in Teaching Social Tolerance to Elementary School Students in Jakarta, Indonesia," *Issues in Educational Research* 33, no. 2 (2023): 839–55.

¹⁶ A. Marini et al., "School Management on the Basis of Character Building in Teaching Learning Process," *Journal of Physics: Conference Series* 1402, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/2/022067>.

¹⁷ Atri Waldi, *Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Habituasi Di Sekolah* (Yogyakarta: Deepublish, 2022).

¹⁸ Ita Utami, Amalia Muthia Khansa, and Elfrida Devianti, "Analisis Pembentukan Karakter Siswa Di SDN Tangerang 15," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 158–79, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.466>.

peserta didik yang dapat menghambat keberhasilan akademik peserta didik.¹⁹ Hal tersebut terlihat jelas sangat dibutuhkan untuk memainkan peran penting dalam keberhasilan akademik dan sosial peserta didik.

Namun, pada realitanya proses kegiatan belajar mengajar peserta didik mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah memiliki berbagai hambatan. Penelitian yang dilakukan oleh Aneng Fitriya, dkk menemukan masalah pada saat belajar dari rumah (BDR) yang di mana rasa tanggung jawab dan disiplin dalam belajar mulai menurun dari dalam diri peserta didik. Selain itu, peserta didik juga merasa bosan karena pada saat BDR guru hanya mengajak peserta didik untuk membaca materi dan memberikan pertanyaan terkait materi secara berulang-ulang tanpa menggunakan media.²⁰ Penelitian selanjutnya yang masih berhubungan dengan pendidikan karakter dilakukan oleh Solihah S.A.S, dkk kurangnya minat belajar peserta didik yang menyebabkan asyik mengobrol, dan menyenderkan kepalanya di tembok atau meja. Hal tersebut terjadi karena sebagian besar guru masih menggunakan media belajar sederhana seperti buku pelajaran.²¹ Penelitian serupa oleh I Kadek Surya Adywinata & I Komang Ngurah Wiyasa juga menemukan masalah bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang variasi dan kreatif karena guru hanya mengunggah materi berupa foto dan video yang didapatkan melalui aplikasi *YouTube*. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab peserta didik menjadi cepat jenuh dan materi yang dipelajari sulit diserap dengan baik.²² Selain itu, berpengaruh juga pada keaktifan serta pemahaman konsep yang diajarkan.

Permasalahan dalam penelitian-penelitian sebelumnya juga serupa dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Dari hasil observasi pada

¹⁹ Yunita Iriani Syarief, *Bunga Rampai Mengembangkan Karakter Melalui Pendidikan Berbasis Nilai* (Yogyakarta: Deepublish, 2021).

²⁰ Aneng Fitriya Astutik, Rusijono, and Agus Suprijono, "Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman," *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 9, no. 3 (2021): 543–54.

²¹ Siti Ani Situ Solihah, Suherman Suherman, and Fadlullah 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): 5186–95, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>.

²² I Kadek Surya Adywinata and I Komang Ngurah Wiyasa, "Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn Sebagai Media Variatif Untuk Siswa Kelas V SD," *JPKD: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 2 (2022): 480–89.

siswa dan wawancara guru kelas V SDN Kenari 08, pada pembelajaran pendidikan Pancasila hanya terdapat buku-buku yang tersedia di perpustakaan sekolah seperti buku cerita bergambar, buku dongeng, buku pelajaran, buku ensiklopedia, dan sebagainya. Hal tersebut menjadi suatu kelemahan pembelajaran di sekolah karena kurangnya inovatif sehingga terdapat peserta didik yang mengobrol di kelas, abai akan aturan yang berlaku yang sudah disepakati bersama, ketidaktoleran yang dianggap sebagai candaan, mencela nama orang tua, dan penggunaan bahasa yang tidak baik cenderung kasar. Dari hasil observasi juga ditemukan ketika guru lengah, ada peserta didik yang cenderung merecoki teman disampingnya, dan tidak menghargai guru pada saat guru menjelaskan materi. Hal-hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi belajar terpecah belah. Selain itu, ditemukan bahwa guru sering sekali menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) dan diskusi pada saat pembelajaran pendidikan Pancasila, karena dalam kurikulum merdeka dianjurkan untuk menerapkan metode pembelajaran *Problem Based Learning*.

Namun, terkadang masih ada beberapa peserta didik yang pasif dan tidak mengikuti diskusi tersebut. Penggunaan media pembelajaran juga masih monoton, guru hanya menggunakan buku pelajaran saja sehingga peserta didik merasa jenuh. Berdasarkan hasil wawancara, terkadang guru menggunakan *Powerpoint* dan video pembelajaran, tetapi hal tersebut masih kurang dalam menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik karena masih terlihat peserta didik kurang berpartisipasi, dan peserta didik merasa jenuh ataupun mengantuk.

Melihat dari hasil observasi tersebut, peneliti ingin melakukan lebih lanjut terkait permasalahan tersebut dengan melakukan penyebaran angket kepada peserta didik kelas V-A SDN Kenari 08, Jakarta Pusat. Dari hasil angket yang telah disebarkan ke 32 peserta didik, mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V SD

No.	Deskripsi	Opsinya dan Presentase			
1.	Kesulitan Materi Pelajaran	Nilai-nilai Pancasila (22%)	Norma dan Aturan (47%)	Gotong Royong (15%)	Tidak Ada (16%)
2.	Kebutuhan Pembelajaran	Latihan Soal (25%)	Media Pembelajaran (63%)		Sumber Belajar (13%)
3.	Isi Kebutuhan	Cerita	Permainan		Buku

No.	Deskripsi	Opsi dan Presentase		
		(59%)	(22%)	Pelajaran (19%)
4.	Pengemasan yang Dibutuhkan	Komik (69%)	Buku Bergambar (31%)	
5.	Bentuk Pengemasan yang Dibutuhkan	Digital (64%)	Cetak (34%)	

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat dirangkum bahwa 47% peserta didik mengalami kesulitan pada materi Norma dan Aturan. Untuk mengatasi masalah tersebut, sebanyak 63% peserta didik membutuhkan media pembelajaran agar penyampaian materi lebih jelas dan mudah dipahami. Peserta didik membutuhkan isi media pembelajaran berupa cerita terlihat sebanyak 59% memilih cerita. Pengemasan cerita tersebut sebanyak 69% memilih untuk dibuatkan dalam bentuk komik, dan 64% peserta didik ingin komik tersebut dibentuk menjadi komik digital.

Setelah melakukan analisis kebutuhan kepada peserta didik, kemudian dilakukan analisis dokumen dengan melakukan konfirmasi menggunakan teknik wawancara terhadap guru. Dalam wawancara pada Selasa, 20 Februari 2024, guru menjelaskan bahwa media yang guru gunakan dalam pendidikan pancasila biasanya hanya berupa buku saja, dan terkadang guru menggunakan *Powerpoint* dan video pembelajaran. Melalui wawancara juga didapatkan bahwa di sekolah belum adanya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, salah satunya memanfaatkan *gadget* dan koneksi internet. Berdasarkan pengamatan, hal tersebut membuat peserta didik merasa jenuh, karena media yang digunakan berbentuk abstrak, kurang inovasi pembelajaran, dan berbanding jauh dengan kebutuhan peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret. Melalui wawancara juga dapat diketahui bahwa materi norma dan aturan sudah disampaikan dan dijelaskan dengan baik. Namun, dari hasil wawancara guru juga dijelaskan memang masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan memahami penanaman norma dikarenakan norma yang diajarkan di sekolah berbeda dengan apa yang peserta didik hadapi di lingkungan rumah.

Guru kelas V menjelaskan perlu adanya media pembelajaran yang menggunakan teknologi salah satunya yaitu memanfaatkan *gadget*, serta ditemukan bahwa di sekolah belum di kembangkan komik digital untuk mata pelajaran

pendidikan pancasila. Dengan mengikuti perkembangan zaman peserta didik harus diajarkan penggunaan teknologi ke ranah yang positif, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang konkret dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Media komik digital membutuhkan *gadget* dan koneksi internet, sehingga dilakukanlah analisis situasi berdasarkan observasi dan wawancara. Dari hasil observasi pada saat melakukan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di sekolah SDN Kenari 08, sekolah ini memiliki fasilitas belajar yang sangat baik seperti proyektor yang tersedia di beberapa ruang kelas. Selanjutnya, di SDN Kenari 08 juga memiliki akses internet yang baik karena difasilitasi dengan *WiFi* di setiap lantainya. Dari hasil observasi dan wawancara guru, SDN Kenari 08 juga memperbolehkan peserta didik kelas V untuk membawa *gadget* atas izin wali kelas dan orang tua dengan tujuan mempermudah peserta didik untuk belajar, dan dilihat dari pengamatan bahwa pada saat pembelajaran yang membutuhkan *gadget* seluruh peserta didik membawa *gadget* tersebut. Dengan hal itu, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan *gadget* sangat memadai, karena ketersediaan *WiFi* di sekolah tersebut. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara guru kelas yang menyatakan bahwa pada seluruh peserta didik memiliki *gadget* pribadi, bukan milik orang tua.

Dengan permasalahan yang telah dipaparkan, dapat ditemukan permasalahan dari masalah lemahnya pendidikan karakter peserta didik adalah proses pembelajaran pendidikan pancasila yang kurang menarik dan sulit dipahami dikarenakan media belajar yang digunakan kurang tepat, serta kurang inovatif dan bervariasi. Sebagai seorang guru yang menjadi tameng dalam penanaman nilai-nilai karakter, maka seyogyanya juga dapat memiliki nilai-nilai karakter yang memumpuni.²³ Guru tidak hanya bertanggung jawab untuk memberikan pelajaran, tetapi juga bertanggung jawab untuk menjadi teladan bagi peserta didik dalam hal sikap, moral, dan perilaku.

Dalam pengelolaan pembelajaran semestinya harus mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran karena penting untuk disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran yang dipilih harus

²³ Sulastris Sulastris et al., "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Di Sekolah Dasar," *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 3 (2022): 583, <https://doi.org/10.29210/30032075000>.

mampu mengakomodasi kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Menurut teori Piaget usia sekolah dasar merupakan peserta didik dengan rentang umur 7-11 tahun yang termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Dalam tahap ini, anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya.²⁴ Tahap operasional konkret yang terjadi pada usia 7-11 tahun sudah memiliki kemampuan berfikir secara operasional dan penalaran logis, serta kemampuan dalam mengklasifikasi yang bersifat konkret atau nyata.²⁵ Penggunaan penerapan dalam konteks nyata dapat membantu peserta didik dalam merelevansi pembelajaran.

Di dunia pendidikan terdapat model pembelajaran yang dapat guru gunakan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang cocok adalah *Problem Based Learning* (PBL). Metode *problem-based learning* akan mengintruksikan peserta didik untuk fokus pada permasalahan yang nyata sehingga peserta didik dapat berpikir kritis, dan memupuk rasa tanggung jawab serta kemandiriannya. Selain itu, metode berbasis masalah ini juga akan membantu peserta didik dalam keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan kreativitas untuk perkembangannya.

Berdasarkan kajian-kajian tersebut, salah satu strategi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menanamkan pendidikan karakter yaitu dengan menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan digunakannya media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.²⁶ Media pembelajaran sangat beragam, pendidik dapat membuat media pembelajaran sederhana untuk menghidupkan proses pembelajaran. Salah satu dari media sederhana yaitu media grafis. Media grafis merupakan media yang berbentuk gambar.²⁷ Untuk mendorong peningkatan karakteristik peserta didik, maka

²⁴ Alon Mandimpu Nainggolan and Adventrianis Daeli, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran," *Journal of Psychology "Humanlight"* 2, no. 1 (2021): 31–47, <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.

²⁵ Nini Aryani and Molli Wahyuni, *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Beserta Implikasinya* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021).

²⁶ Chusna Rida Rahmadani and Vicky Dwi Wicaksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia," *JPGSD* 11, no. 10 (2023): 2172–82.

²⁷ A Najwa, R S Dewi, and R Y Lestari, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang," *Jurnal*

diperlukannya media pembelajaran berupa komik sebagai alat bantu yang tepat. Sesuai dengan perkembangan peserta didik yaitu pada tahap operasional konkret, komik menghadirkan materi secara visual konkret melalui gambar dan teks yang saling terhubung. Komik membantu peserta didik dalam mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logisnya sesuai dengan proses belajar yang melibatkan partisipasi seperti pemecahan masalah dalam konteks nyata melalui penyampaian materi pembelajaran yang kreatif dan lebih menyeluruh dengan menyesuaikan aspek-aspek perkembangan usia peserta didik.

Komik adalah suatu bentuk media yang menggabungkan gambar dan teks untuk menceritakan atau menyampaikan informasi dengan panel-panel yang berurutan yang disertai teks naratif, dan dialog yang mendukung alur cerita. Menurut pendapat McClaud dalam *Understanding Comic* menjelaskan bahwasanya kata-kata, gambar, dan lambang-lambang lain merupakan perbendaharaan bahasa yang disebut dengan komik.²⁸ Komik ada berbagai macam, yaitu buku komik yang berbentuk cetak dan berbentuk digital yang dapat diakses dengan teknologi internet.

Kemajuan teknologi telah membawa teks cetak ke era digital, seperti *e-book*, perpustakaan virtual, dan artikel. Namun, di sisi lain teks dapat dikombinasikan dengan elemen visual, seperti dalam situs, blog, video, animasi, presentasi elektronik, dan komik. Besarnya dampak yang muncul dalam berbagai aspek kehidupan terutama aspek pendidikan. Teknologi digital ini dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan menciptakan berbagai media pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak hanya bersifat biasa saja.²⁹ Untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dibuatlah media pembelajaran yang memerlukan teknologi digital, yaitu komik digital. Komik digital adalah sebuah komik yang dikemas dengan menggunakan platform digital, komik digital memanfaatkan teknologi modern dan internet untuk menyajikan cerita bergambar yang lebih menarik, interaktif, serta mudah diakses. Komik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran dirancang menggunakan teknologi dengan menyajikan

Kewarganegaraan 6, no. 1 (2022): 1637–46,
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2809>.

²⁸ Scoot McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Cetakan Ke (Jakarta: KPG: Kepustakaan Populer Gramedia, 2022).

²⁹ I Kadek Surya Adywinata dan I Komang Ngurah Wiyasa., *op cit.*, hh.480-489.

gambar ilustrasi penuh warna dan isi cerita menarik yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran serta kehidupan sehari-hari.³⁰ Komik digital tidak hanya membuat materi pelajaran yang lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan literatur-literatur dan hasil survei angket pada peserta didik terkait media pembelajaran, peneliti memilih media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang di mana di dalam komik tersebut disuguhkan dengan beberapa materi yang diawali dengan permasalahan yang harus dipecahkan. Komik ini membutuhkan akses jaringan yang nantinya juga terdapat kuis dan *games* supaya lebih menyenangkan, dapat meningkatkan pemahaman terhadap isi komik, dan menjadi daya tarik tersendiri.

Sebelumnya komik digital telah diteliti oleh banyak pihak. Tetapi, sedikit komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang mengangkat muatan pendidikan pancasila materi norma dan aturan pada kelas V sekolah dasar. Pada kenyataannya, muatan pendidikan pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap warga negara Indonesia.

Beberapa hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh I Dewa Ayu Tria Waisakanitri, dkk tahun 2023 dengan judul “Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar” mendapatkan hasil bahwa media komik digital berbasis PBL dapat membantu peserta didik dalam belajar sehingga adanya peningkatan dalam pembelajaran IPA materi ekosistem.³¹ Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan basis *Problem Based Learning* sebagai acuan sintaks. Perbedaannya, komik digital dan PBL yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dalam muatan IPA materi ekosistem, sedangkan peneliti menghasilkan komik digital berbasis *Problem Based Learning*

³⁰ Juni Artha Juneli, Atep Sujana, and J Julia, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (2022): 1093, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>.

³¹ I Dewa Ayu Tria Waisakanitri, Ni Nyoman Ganing, and I Gusti Agung Ayu Wulandari, “Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 6, no. 1 (2023): 57–70, <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>.

sebagai media pembelajaran muatan pendidikan pancasila dengan materi norma dan aturan.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Rifda Ananing Sekarjene dan Novi Setyasto tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter Untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (*Bullying*) pada Siswa Kelas V SD Al-Azhar 29” mendapatkan hasil positif, yaitu setelah dipergunakannya komik digital tindakan *bullying* berkurang secara signifikan dibuktikan dari penggunaan bahasa yang peserta didik gunakan pada saat berbicara dengan temannya menggunakan bahasa yang baik dan menjaga perasaan temannya.³² Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media komik digital. Perbedaannya adalah komik digital yang dikembangkan bertujuan untuk mengurangi perundungan (*bullying*), sedangkan peneliti mengembangkan komik digital untuk meningkatkan pemahaman norma sebagai peningkatan pendidikan karakter.

Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Ingrid Selly Syilviana dan Lativa Qurrotaini tahun 2024 meneliti tentang komik digital pada materi peninggalan sejarah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD” mendapatkan hasil bahwa peserta didik memahami dan mengapresiasi warisan sejarah.³³ Persamaan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan komik digital. Perbedaannya adalah komik digital yang dikembangkan berfokus pada muatan IPS materi peninggalan sejarah untuk kelas IV SD, sedangkan peneliti membuat komik digital dengan muatan pendidikan pancasila untuk kelas V SD.

Dari penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa komik digital dapat menjadi solusi yang tepat dari berbagai permasalahan dalam pembelajaran, maka dari itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang kegiatan belajar. Hal ini didukung dengan hasil angket yang

³² Rifda Ananing Sekarjene and Novi Setyasto, “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter Untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (*Bullying*) Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29,” *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 6 (2023): 4376–86, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2028>.

³³ Ingrid Shelly Syilviana and Lativa Qurrotaini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD,” *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2024): 1–9, <https://doi.org/10.17509/jppd.v11i1.68987>.

menunjukkan bahwa sebanyak 47% peserta didik merasa kesulitan dalam materi norma dan aturan, 63% peserta didik membutuhkan media pembelajaran, 59% menginginkan isi media pembelajaran berupa cerita, 69% peserta didik menginginkan media pembelajaran dalam bentuk komik, dan 64% peserta didik membutuhkan komik dalam bentuk digital. Dapat dirangkum dari hasil angket analisis kebutuhan bahwa peserta didik kesulitan dalam materi norma dan aturan, dan membutuhkan media pembelajaran yang berisi cerita dikemas dalam komik berbentuk digital. Dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara bahwa sekolah memiliki fasilitas pendukung untuk peserta didik mengakses komik digital pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam metode *Research and Development* (RnD) berupa media pembelajaran komik digital berbasis *problem-based learning* yang didesain agar lebih responsif untuk menarik partisipasi aktif peserta didik, misalnya terdapat menu-menu penting lainnya seperti tujuan pembelajaran, indikator, materi, dan kuis atau latihan soal sebagai *feedback* setelah membaca komik digital tersebut. Selain itu, komik digital memiliki 4 seri yang di mana dapat digunakan pada beberapa kali pertemuan pembelajaran, komik ini disusun dengan basis *problem-based learning* supaya terstruktur dan peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Pada akhir seri di komik digital terdapat kuis-kuis, games, dan refleksi diri yang dapat peserta didik akses dalam bentuk *website*. Komik digital akan memberikan kemudahan bagi guru kelas sebagai pendidik dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak pada materi norma dan untuk menciptakan suasana baru dan menyenangkan dalam pembelajaran.

Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar” dengan harapan kontribusi dari penelitian ini dapat membantu guru dalam memperbaiki permasalahan degradasi karakter dan membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep tentang norma dan aturan dengan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Karakteristik peserta didik yang muncul cenderung negatif seperti mengabaikan aturan yang berlaku, menganggap ketidak toleran sebagai candaan, mencela nama orang tua, dan penggunaan bahasa yang tidak baik.
2. Degradasi karakter peserta didik yang signifikan.
3. Kurangnya fokus yang dimiliki oleh peserta didik pada saat belajar.
4. Media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang efektif sehingga siswa kurang termotivasi dan mudah jenuh.
5. Peserta didik sulit memahami dan menerapkan materi norma dan aturan dikarenakan norma yang diajarkan di sekolah berbeda dengan apa yang peserta didik hadapi di lingkungan rumah
6. Belum dikembangkannya media pembelajaran komik digital pada pembelajaran pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kenari 08.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma dan aturan untuk peserta didik Kelas V di SDN Kenari 08?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma dan aturan untuk peserta didik Kelas V di SDN Kenari 08?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi dan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun hasil kegunaan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Secara Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis menghasilkan produk dengan harapan mampu memberikan manfaat seperti pemahaman tentang media pembelajaran khususnya komik digital. Selain itu, dalam dunia pendidikan, media pembelajaran komik digital berbasis *problem-based learning* dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar pendidikan pancasila sebagai daya tarik untuk memotivasi, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik sebagai langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia khususnya dalam hal meningkatkan minat belajar pendidikan pancasila bagi peserta didik di sekolah dasar.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi acuan sebagai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, melakukan evaluasi dalam sistem pembelajaran, menciptakan inovasi bagi pembelajaran di sekolah, pengelolaan sumber daya termasuk penggunaan teknologi, fasilitas, dan tenaga, serta memberikan respon terhadap kebutuhan peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Hasil pengembangan ini berupa komik digital berbasis *Problem Based Learning* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan muatan pelajaran pendidikan pancasila materi norma dan aturan kelas V sekolah dasar dengan tujuan sebagai pembentukan karakter peserta didik, khususnya para pendidik dalam upaya melakukan pengembangan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, memberikan pemahaman mengenai materi norma, dan materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan baik melalui media pembelajaran

komik digital Selain itu, dapat menambah ilmu pengetahuan, pemahaman, serta penanaman norma sebagai pembentuk pendidikan karakter peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, memberikan informasi dan inspirasi untuk memperkaya literatur, serta memperluas pemahaman baru mengenai pengembangan, khususnya komik digital berbasis *Problem Based Learning*.

