

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban bangsa, terutama dalam membentuk karakter generasi muda yang selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Pada jenjang sekolah dasar (SD), mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan strategis sebagai sarana penanaman nilai nasionalisme, demokrasi, dan hukum sejak dini. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 046/H/KR/2025, Pendidikan Pancasila dirancang untuk membentuk siswa agar memiliki kesadaran terhadap konstitusi serta mampu menyelaraskan perwujudan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini penting karena pemahaman yang tepat mengenai hak dan kewajiban menjadi dasar bagi terbentuknya warga negara yang bertanggung jawab, yaitu warga negara yang tidak hanya menuntut haknya, tetapi juga memahami dan melaksanakan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Tujuan tersebut diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berkembang secara positif dan demokratis, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara tepat. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku siswa agar mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

Sejalan dengan tuntutan zaman, Kurikulum Merdeka sebagaimana ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikdasmen) Nomor 13 Tahun 2025 menuntut adanya transformasi pembelajaran yang lebih fleksibel,

kontekstual, dan berpusat pada siswa. Pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna agar siswa mampu menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, hal ini berarti siswa perlu memahami nilai, norma, hak, dan kewajiban bukan sekadar sebagai materi hafalan, melainkan sebagai pedoman dalam bertindak, terutama dalam kehidupan bermasyarakat.

Seiring dengan perkembangan era disrupsi teknologi, pendidikan di Indonesia juga dihadapkan pada tantangan pembelajaran abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 dirangkum dalam konsep "*21st Century Knowledge-Skills Rainbow*" yang mencakup tiga domain utama: (1) *Life and Career Skills* yang meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas; (2) *Learning and Innovation Skills* yang berfokus pada berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C); serta (3) *Information, Media, and Technology Skills* yang menuntut kecakapan literasi digital.¹ Integrasi teknologi, seperti internet dan perangkat digital, bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sarana penting dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi kunci dalam menjembatani kompleksitas materi dengan kemampuan kognitif siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan lambang verbal, seperti ceramah, berada pada tingkat pengalaman belajar yang paling abstrak sehingga berpotensi membuat siswa kurang optimal dalam menyerap pesan pembelajaran.² Sebaliknya, penggunaan media visual dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu siswa memahami konsep yang sulit dijelaskan secara verbal. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, media visual diperlukan untuk membantu mengonkretkan konsep-konsep abstrak, termasuk materi hak dan kewajiban.

¹ Daryanto dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 13.

² R. Vijayatheepan, "Integrating Dale's Cone of Experience into Teaching Aids: Teachers' Reflections in Sri Lankan Schools," *International Journal of Research and Innovation in Social Science* 9, special issue 3 (2025): 513–524, <https://doi.org/10.47772/IJRIS.2025.903SEDU0029>.

Kebutuhan terhadap media yang konkret semakin penting apabila dikaitkan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak sudah mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan bantuan objek konkret, gambar, contoh nyata, atau visualisasi untuk memahami suatu konsep.³ Materi hak dan kewajiban merupakan materi yang bersifat abstrak karena berkaitan dengan nilai, aturan, tanggung jawab, serta penerapan perilaku dalam berbagai situasi. Tanpa bantuan media yang sesuai, siswa cenderung hanya menghafal pengertian hak dan kewajiban tanpa benar-benar memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat penting dipahami oleh siswa karena berkaitan dengan hubungan antara kepentingan pribadi dan kepentingan orang lain. Siswa perlu memahami bahwa setiap hak yang diperoleh harus disertai dengan pelaksanaan kewajiban secara bertanggung jawab. Pemahaman tersebut mencakup berbagai situasi dalam kehidupan bermasyarakat, seperti menjaga kebersihan lingkungan, menaati aturan, menghargai hak orang lain, menjaga ketertiban umum, serta menggunakan dan merawat fasilitas umum. Oleh karena itu, materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat perlu disajikan melalui contoh yang konkret, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa agar lebih mudah dipahami.

Namun, pada kenyataannya, media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih belum sepenuhnya bervariasi, konkret, dan interaktif. Berdasarkan wawancara pra-penelitian yang dilakukan pada Januari 2026 dengan guru kelas V SDN Karet 04, yaitu Ibu Siti Kurniasih dan Ibu Robiah Al Adawiyah, diketahui bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan buku paket dan gambar sederhana. Guru menyampaikan bahwa materi hak dan kewajiban membutuhkan contoh konkret karena jika hanya dijelaskan secara lisan, siswa cenderung sulit memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi

³ M. Nursalim, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 28.

tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya mampu membantu siswa memahami materi secara konkret, menarik, dan interaktif.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran semakin terlihat berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap 31 siswa kelas V SDN Karet 04. Sebanyak 20 siswa atau 64,52% menyatakan bahwa media sangat penting dalam membantu proses belajar. Sementara itu, sebanyak 29 siswa atau 93,55% menyatakan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku paket. Sebanyak 20 siswa atau 64,52% juga menilai bahwa penggunaan buku paket saja kurang efektif karena cenderung membosankan, didominasi oleh teks, dan belum memberikan contoh konkret secara memadai.

Kebutuhan media tersebut berkaitan dengan karakteristik materi hak dan kewajiban yang bersifat abstrak. Berdasarkan angket analisis kebutuhan, sebanyak 18 siswa atau 58,06% menyatakan bahwa materi “hak dan kewajiban” merupakan materi yang paling sulit dipahami dibandingkan materi lainnya. Kesulitan ini tidak hanya menunjukkan adanya masalah pada materi, tetapi juga menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan contoh-contoh hak dan kewajiban secara lebih konkret melalui gambar, cerita, tokoh, dan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Selain membutuhkan media yang konkret dan visual, siswa juga menunjukkan kesiapan untuk menggunakan media berbasis digital. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat melalui contoh yang dekat dengan pengalaman siswa. Kustandi dan Darmawan menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi dari sumber belajar kepada peserta didik sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan perlu memadukan unsur visual, cerita, dan aktivitas yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam memahami serta menerapkan konsep hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat.⁴

⁴ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 145.

Media yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah komik digital interaktif Misi Warga Cilik. Media ini menyajikan materi melalui perpaduan gambar, teks, tokoh, dialog, alur cerita, dan situasi kontekstual. Media dikembangkan dalam bentuk mobile web yang dapat diakses melalui perangkat digital dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, tombol navigasi, *pop-up* interaktif, kuis, skor otomatis, serta umpan balik. Fitur tersebut memungkinkan siswa mengikuti cerita, merespons pertanyaan, mengerjakan kuis, dan mengetahui hasil jawabannya secara langsung.

Interaktivitas dalam media tidak diarahkan pada penggunaan permainan atau animasi yang kompleks, tetapi pada keterlibatan siswa dalam memahami materi. Tombol navigasi membantu siswa mengikuti cerita secara runtut, *pop-up* mengarahkan siswa untuk mengamati dan menganalisis situasi, sedangkan kuis, skor, dan umpan balik membantu siswa mengetahui pemahamannya. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespons materi.

Pengembangan media komik digital interaktif Misi Warga Cilik bertujuan membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat melalui cerita bergambar dan situasi kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa. Media ini juga dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta menyediakan alternatif media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

Pemilihan komik digital interaktif didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan gambar, cerita, contoh konkret, dan visualisasi dalam memahami konsep abstrak.⁵ Dibandingkan dengan komik cetak, media ini memungkinkan siswa menggunakan navigasi, merespons *pop-up*, mengerjakan kuis, serta memperoleh skor dan umpan balik secara langsung. Penyajian materi melalui perpaduan kata dan gambar juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer

⁵ Nursalim, *Psikologi Pendidikan*, 28.

yang menjelaskan bahwa informasi verbal dan visual yang disusun secara tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.⁶ Oleh karena itu, media dirancang dengan alur cerita yang runtut, ilustrasi yang relevan, teks yang ringkas, dan navigasi yang sederhana agar perhatian siswa tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Dukungan terhadap pengembangan media komik juga diperkuat oleh penelitian terdahulu. Wulandari dan Suniasih mengembangkan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V SD. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media komik literasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,18% dari ahli media pembelajaran, 97,91% dari ahli isi pembelajaran, 89,58% dari ahli desain pembelajaran, 90,14% pada uji coba perorangan, dan 94,41% pada uji coba kelompok kecil, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik relevan digunakan untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban pada jenjang sekolah dasar.⁷

Wijaya dan Isdaryanti juga mengembangkan media komik digital interaktif untuk siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan 92,85% dari ahli materi dan 87,50% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital interaktif memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.⁸

Meskipun penelitian terdahulu memberikan kontribusi yang berarti, masih terdapat perbedaan antara produk yang telah dikembangkan dengan media yang diperlukan dalam penelitian ini. Wulandari dan Suniasih mengembangkan komik berbasis literasi dalam format cetak sehingga belum mengintegrasikan fitur digital berupa *pop-up* interaktif, kuis, skor otomatis, dan umpan balik. Sementara itu, Wijaya dan Isdaryanti telah mengembangkan komik digital interaktif, tetapi materi yang

⁶ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2021)

⁷ Luh Putu Mekar Wulandari and Ni Wayan Suniasih, "Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2022): 33–41, <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>.

⁸ Lintang Kirana Leokiss Wijaya and Barokah Isdaryanti, "Development of Interactive Digital Comic Media: 'My Region and Its Natural Resources' with a Differentiated Approach," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 11, no. 5 (2025): 107–115, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i5.10547>

dikembangkan tidak berfokus pada hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan penelitian relevan yang telah dikaji, belum ditemukan media komik digital interaktif yang secara khusus memadukan materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat dengan cerita kontekstual, *pop-up* interaktif, kuis, skor otomatis, dan umpan balik untuk siswa kelas V SD.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital interaktif Misi Warga Cilik yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Dari segi konten, media menyajikan contoh hak dan kewajiban melalui cerita, tokoh, dan berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti menjaga kebersihan lingkungan, menggunakan fasilitas umum secara tertib, menghargai hak orang lain, mengikuti musyawarah, dan menaati aturan masyarakat. Dari segi format, media dikembangkan dalam bentuk mobile web yang mengintegrasikan navigasi, *pop-up* interaktif, kuis, skor otomatis, umpan balik, dan musik latar. Dari segi konteks pembelajaran, media dikembangkan berdasarkan Kurikulum Merdeka dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan seluruh uraian tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat melalui penyajian visual dan aktivitas interaktif. Penelitian ini mengembangkan media komik digital interaktif Misi Warga Cilik dengan memadukan cerita kontekstual, ilustrasi, *pop-up* interaktif, kuis, skor otomatis, dan umpan balik. Pengembangan tersebut diarahkan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Interaktif Misi Warga Cilik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan konsep hak dan kewajiban sebagai warga negara, terutama ketika dikaitkan dengan penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya mampu menyajikan materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat secara konkret, menarik, dan interaktif.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat masih terbatas.
4. Belum tersedia media komik digital interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD untuk membantu memahami materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media komik digital interaktif Misi Warga Cilik untuk materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital interaktif Misi Warga Cilik pada materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD?

2. Bagaimana kelayakan media komik digital interaktif Misi Warga Cilik pada materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD berdasarkan penilaian ahli dan uji coba pengguna?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital dalam bentuk komik digital interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi akademis bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media komik digital interaktif pada materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan media belajar yang menarik, menyenangkan, dan mudah digunakan untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui cerita, tokoh, ilustrasi, dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, siswa diharapkan dapat memahami hubungan antara hak yang diperoleh dan kewajiban yang harus dilaksanakan secara bertanggung jawab.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD, khususnya pada materi

hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan bermasyarakat. Media komik digital interaktif Misi Warga Cilik diharapkan dapat membantu guru menyajikan materi yang bersifat abstrak melalui cerita dan contoh yang lebih konkret serta kontekstual.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, bahan pertimbangan, dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital berbentuk komik digital interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media sejenis dengan materi, jenjang kelas, fitur interaktif, atau model pengembangan yang berbeda sehingga penelitian selanjutnya dapat memperluas dan menyempurnakan pengembangan media pembelajaran digital.

