

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia, baik secara individu atau kelompok. Oleh karena itu, pendidikan secara terus menerus harus tumbuh dan berkembang. Pendidikan sendiri sangat dibutuhkan bagi setiap manusia terkhusus di masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan seharusnya diarahkan ke jalan yang benar dan didasari dengan nilai-nilai kewarganegaraan, sehingga bisa membentuk sebuah karakter yang menjadi cerminan diri seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan landasan bagi setiap manusia dalam mengembangkan dirinya, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

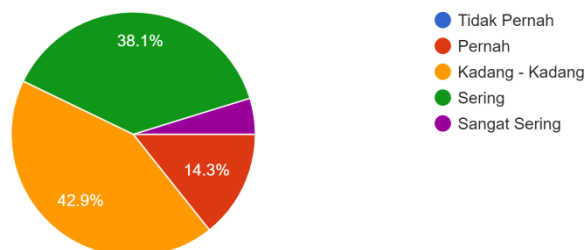
“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Maka hal tersebut, selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran dan pembentukan warga negara yang baik dan cerdas (*to be a good and smart citizenship*). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sendiri menjadi wadah yang baik untuk membentuk karakter seseorang.

Observasi pra-penelitian yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung pada semester ganjil tahun pelajaran 2021–2022 mengindikasikan

bahwa sulitnya mengidentifikasi karakter siswa. Hal ini terlihat dari sikap siswa dalam kesehariannya di kegiatan di sekolah selama proses pembelajaran sulit untuk menunjukkan karakter demokrasi, seperti: sulit mengemukakan pendapat dan keberanian untuk bertanya. Dalam hal ini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam membentuk karakter siswa merupakan salah satu tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa sulitnya mengidentifikasi siswa dalam karakter tersebut, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya sebagian siswa yang kurang aktif dalam mengemukakan pendapat di kelas.

Apakah siswa memiliki keberanian mengemukakan pendapat di kelas?
21 responses

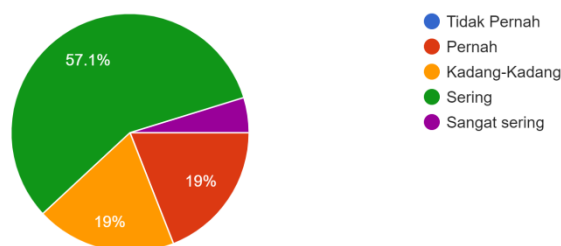


Gambar 1. 1 Persentase Tingkat Keaktifan Siswa di SMP Negeri 40 Bandung
(Sumber: Data diolah peneliti,2023)

Berdasarkan hasil observasi peneliti, tingkat keaktifan siswa menunjukkan bahwa 38,1% dari jumlah keseluruhan siswa memiliki keaktifan untuk mengemukakan pendapat akan tetapi 42,9% dari sebagian siswa kurang aktif dalam mengemukakan pendapat di kelas. Data ini diperoleh dari hasil observasi langsung peneliti dari pernyataan para guru di sekolah tersebut.

Melihat data tersebut mampu menghambat siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dapat mempengaruhi pola pikir dalam membentuk sebuah karakter demokrasi. Dalam menanamkan nilai-nilai karakter harus memiliki wadah yang mampu membuat menarik siswa agar mengerti maksud dari penanaman karakter tersebut. Dalam membentuk karakter siswa tersebut diperlukannya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang telah diperoleh oleh peneliti

Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa sering kali mengemukakan pendapat?
21 responses



Gambar 1. 2 Persentase Hasil Penggunaan Media Pembelajaran

(Sumber: Data diolah peneliti,2023)

Berdasarkan hasil observasi peneliti, tingkat keaktifan siswa menunjukkan bahwa 57,1% dari sebagian siswa mampu mengemukakan pendapat dengan media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik mampu memudahkan memahami pentingnya karakter demokrasi yang akan diajarkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran dalam bentuk digital dapat mempengaruhi karakter seseorang melalui berbagai cara, tergantung pada bagaimana media tersebut digunakan dan oleh siapa. Media digital dapat mempengaruhi interaksi sosial seseorang. Terlalu sering menggunakan media sosial, misalnya, dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk membangun hubungan sosial yang sehat dan memperoleh keterampilan sosial yang penting. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media digital dengan bijak dan seimbang agar tidak mempengaruhi karakter seseorang secara negatif. Salah satunya media digital dalam bentuk komik.

Media pembelajaran dalam bentuk digital mampu memperoleh keterampilan sosial bagi setiap siswa. Media pembelajaran sendiri adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008, hal. 7–8). Salah satu media pembelajaran dalam bentuk digital adalah

Ajeng Adilah Nufaisah, 2023

PENGEMBANGAN KARAKTER DEMOKRASI MELALUI MEDIA E-COMIC PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

komik. Komik digital merupakan sebuah media dalam bentuk kumpulan gambar yang berisi cerita, setiap cerita memiliki tokoh dan karakter masing-masing. Dalam hal ini, komik digital atau *e-comic* yang akan diaplikasikan pada setiap tokoh menegaskan karakter demokrasi. Karakter demokrasi adalah seperangkat nilai, prinsip, dan praktik yang diterapkan dalam sistem politik yang demokratis. Kebebasan merupakan salah satu karakter demokrasi yang menjamin kebebasan dalam mengeluarkan pendapat dan bertanya.

Komik digital dan karakter memiliki hubungan yang erat karena karakter adalah elemen penting dari sebuah komik. Dalam sebuah komik, karakter adalah tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita dan membawa plot cerita ke depan. Karakter dalam komik digital dapat berupa manusia, hewan, robot, atau makhluk fiksi lainnya. Komik digital dan karakter memiliki hubungan yang erat karena karakter adalah elemen penting dari sebuah komik dan kemajuan teknologi dalam pembuatan komik digital memungkinkan para pembuatnya untuk mengembangkan karakter mereka dengan lebih baik dan memberikan dimensi yang lebih banyak pada karakter tersebut. Dalam hal ini komik digital mampu menjadi media dalam mengembangkan karakter demokrasi.

Seperti yang dikatakan oleh Shadely (1990:54) dalam (Riwanto & Wulandari, 2018, hal. 15) mengartikan media komik sebagai kumpulan gambar-gambar yang terdapat dalam sebuah kotak yang masing-masing berisi cerita. *E-comic*, dalam istilah awam, adalah kumpulan cerita dan gambar yang dikemas dalam sebuah kotak untuk menarik pembaca. Di era digital ini kalangan masyarakat umum menyukai ilustrasi gambar yang disajikan dalam bentuk digital salah satunya *e-comic*. Media pembelajaran *e-comic* tersebut mampu menjadikan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. *E-comic* sendiri adalah gambar yang menceritakan cerita bergambar dan berisi pesan singkat yang disampaikan oleh guru. Media *e-comic* sendiri mempermudah siswa agar mengerti cerita yang disampaikan, selain itu media *e-comic* sendiri dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Dalam meningkatkan media pembelajaran maka mampu meningkatkan mutu pembelajaran yang diharapkan yaitu dapat mengembangkan karakter demokrasi pada siswa. Media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas dan

keberhasilan hasil belajar, media memainkan peran penting dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran efektif menumbuhkan kreativitas dan inovasi, berpikir kritis untuk pemecahan masalah, komunikasi, dan kerja tim pada siswa. Selain itu, guru dan siswa harus mampu menguasai informasi, media massa, dan teknologi atau, dengan kata lain, mereka harus mahir dalam informasi, media, dan teknologi (Effendi & Wahidy, 2019, hal. 127). Penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran, terutama dalam hal membangun karakter melalui alat pembelajaran yang berpusat pada guru yang melibatkan siswa. Siswa ditarik untuk belajar melalui media pembelajaran, yang juga berfungsi sebagai alat pengajaran dan tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar.

Siswa dan guru di sekolah yang merasakan manfaat langsung dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dengan mudah mengaksesnya melalui jaringan internet tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini menandakan bahwa di era digital, penggunaan internet dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang penggunaan internet menurut usia menunjukkan bahwa kelompok usia 13-18 tahun memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi, yakni 99,16%. Dengan tingkat penetrasi 98,64%, kelompok usia 19-34 menempati urutan kedua. Penggunaan internet pada usia 13-18 Tahun tersebut cukup tinggi. Tingginya penggunaan internet pada usia tersebut mampu membuat siswa memahami media berbasis teknologi yang dikemas dengan cara yang menarik.



Gambar 1. 3 Jumlah Penggunaan Internet di Indonesia

(Sumber : bayu, 2022)

Komik digital (*e-comic*) sebagai media pembelajaran mampu menambah nilai siswa menjadi gemar akan membaca. Media pembelajaran *e-comic* merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian Alfia (2020) mengatakan bahwa Perkembangan media *e-comic* telah menghasilkan media yang tepat guna, efisien, dan bermanfaat untuk proses pembelajaran (Hikmatunnisa' & Mustaji, 2020). Siswa yang kurang berminat membaca buku menjadi lebih antusias dan menikmati *e-comic* ini melalui media ini, sehingga memudahkan siswa untuk membaca dan menikmati novel secara langsung. *E-comic* merupakan media yang bagus untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, media *e-comic* sendiri dapat diakses melalui perangkat *smartphone*, dimana *smartphone* sendiri merupakan alat yang paling banyak dimiliki oleh siswa sekolah menengah pertama.

Dengan adanya media komik ini mempermudah siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merasa kesulitan dalam belajar karena terlalu banyak materi yang harus diingat daripada dihafal. *E-comic* merupakan media yang baik dalam mempermudah penyampaian materi. Dengan melalui *e-comic* diharapkan siswa mampu mempunyai karakter yang baik dan dengan menggunakan media *e-comic* dalam proses pembelajaran dapat menjadi inovatif, efektif, efisien dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat belajar siswa dalam upaya memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Karakter Demokrasi Melalui Media *E-Comic* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Kuasi Eksperimen Kelas VIII di SMP Negeri 40 Bandung)”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

- 1.2.1 Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan media *e-comic* untuk mengembangkan karakter demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan?
- 1.2.2 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan media *e-comic* untuk mengembangkam karakter demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan?

1.2.3 Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan media *e-comic* untuk mengembangkan karakter demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang benar dan tepat tentang karakter demokrasi diimplementasikan dengan media *e-comic* pada siswa kelas VII SMP Negeri 40 Bandung. Berikut adalah tujuan khusus dari penelitian ini:

- 1.3.1 Menguji perencanaan pembelajaran dengan media *e-comic* untuk mengembangkan karakter demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 1.3.2 Menguji pelaksanaan pembelajaran dengan media *e-comic* untuk mengembangkan karakter demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 1.3.3 Menguji evaluasi pembelajaran dengan media *e-comic* untuk mengembangkan karakter demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik terhadap siswa untuk mengembangkan karakter pada mata pelajaran PPKn dengan melalui media *e-comic*. Berikut ini adalah manfaat penelitian yang diharapkan dari penulisan penelitian ini:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi keilmuan dalam bidang pendidikan kewarganegaraan khususnya dalam mengembangkan karakter demokrasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran dengan penerapan media *e-comic*.

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini sebagai penulisan ilmiah sekaligus memberikan pemikiran mengenai pengembangan karakter demokrasi melalui *e-comic* pada mata Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

1.4.2.1 Bagi siswa, dengan adanya komik digital ini dapat memberikan pengetahuan kepada siswa untuk menerapkan karakter demokrasi tidak hanya di sekolah namun di manapun tempat siswa menerapkannya.

1.4.3.1 Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan media pembelajaran PPKn yang menarik, komunikatif, efektif dan inovatif melalui pembelajaran dengan media *e-comic*.

1.4.4.1 Bagi peneliti, dari hasil ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan manfaat bagi peneliti agar peneliti menyadari bahwa karakter demokrasi sangat penting sekali bagi peserta didik.

1.4.5.1 Bagi Praktisi PKn, dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi untuk menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan *e-comic* sebagai media dan sumber belajar kaitanya dalam mengembangkan karakter demokrasi.

1.4.3 Secara Segi Isu Sosial

Manfaat dari segi isu sosial penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dalam mengoptimalkan pengembangan karakter demokrasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Kemudian dengan adanya penelitian ini bisa memberikan solusi bagi pendidik maupun masyarakat untuk mengembangkan karakter demokrasi siswa melalui media *e-comic*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dan bagian penelitian, serta urutan penelitian, dirinci dalam struktur organisasi ini. Ada lima bab dalam penelitian ini, secara khusus:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pertama dari penelitian ini dapat ditemukan di bab ini. Ini terdiri dari lima bagian, yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka memberikan konteks yang jelas terhadap masalah penelitian dan dikaitkan dengan teori yang dipelajari dalam kaitannya dengan pokok bahasan yang dibahas.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan bagian prosedural, yang mengarahkan pembaca untuk mempelajari peneliti merancang alur penelitiannya, dimulai dari pendekatan penelitian yang digunakan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data, dan langkah analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dibahas dalam bab ini. Bab ini terutama terdiri dari dua bagian: (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dalam berbagai kemungkinan bentuk sesuai dengan rumusan masalah penelitian dan (2) temuan penelitian dibahas untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Merupakan bab terakhir yang menginterpretasikan penulis dan makna temuan analisis penelitian disajikan dalam bab terakhir, bersama dengan saran penting bagaimana temuan dapat diterapkan.