

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi lahir dan berkembang di berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Kehidupan dunia yang terikat dengan era globalisasi membuat teknologi menjadi suatu genggaman yang dapat menghantarkan kemajuan sesuai dengan kriteria kualitas dari sebuah negara yang terikat dengan era globalisasi. Di era globalisasi ini, kemajuan dari sebuah bangsa dan negara sangat ditentukan oleh pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lestari, 2018). Pemanfaatan teknologi yang baik adalah cerdas dalam memahami bagaimana cara kerja serta pengelolaan suatu teknologi dalam menghantarkan kemajuan bagi bangsa dan negara.

Bidang pendidikan menjadi salah satu pijakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berkembang. Pendidikan merupakan bidang sebagai sarana melahirkan generasi cerdas guna berkembang serta bersaing dalam peradaban dunia. Menurut UU No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah 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 dan masyarakat (Rahman, 2021). Pendidikan merupakan bentuk upaya untuk menciptakan generasi kebanggaan dengan berbagai potensi serta kualitas eksistensi diri yang akan bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara.

Dalam bidang pendidikan sendiri, teknologi sangat berperan penting. Teknologi pendidikan menjadi peran utama sebagai disiplin ilmu yang memberikan fasilitas untuk pembelajaran yang efektif dan efisien (Pratama dan Haryanto, 2017). Menurut AECT (*Association For Educational Communication and Technology*), teknologi pendidikan adalah proses menyeluruh yang melibatkan ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, melakukan evaluasi, dan mengelola pemecahan masalah melingkupi semua aspek belajar (Iqbal, 2018). Dengan begitu, teknologi sangat berpengaruh dan berperan penting

dalam pendidikan karena teknologi pendidikan adalah suatu gagasan yang menentukan mutu serta kualitas pada pendidikan. Penggunaan teknologi berpengaruh pada Pendidikan dan pengetahuan untuk memahami isi dari suatu pembelajaran.

Saat ini, teknologi yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah teknologi digital. Tondeur, dkk. (dalam Selwyn, 2011) menyatakan bahwa teknologi digital sudah mulai digunakan dalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat untuk mengakses informasi atau sebagai sarana kegiatan pembelajaran. Penerapan teknologi digital mempermudah jalannya proses pendidikan. Sejatinya, di Indonesia teknologi digital dalam pembelajaran sudah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan juga berbagai kalangan masyarakat. Menurut data yang diperoleh dari *Data Reportal We Are Social Hootsuite* pada tahun 2024, menyatakan bahwa terdapat 185,3 juta penduduk Indonesia (66,5%) dari jumlah populasi yang menggunakan internet. Ini berarti bahwa banyak masyarakat di Indonesia yang memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi digital. Pada perkembangan IPTEK saat ini, masyarakat dituntut untuk bisa meningkatkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki sehingga dapat menyeimbangkan kualitas diri di zaman yang semakin modern serta ilmu pengetahuan dan teknologi adalah awal dari kesuksesan bangsa (Haliza dan Mulyani, 2021). Penting bagi masyarakat dalam memiliki kemampuan teknologi yang baik guna memberi kemajuan bagi bangsa dan negara.

Berkaca dari keadaan bangsa beberapa tahun lalu, dimana pandemi Covid-19 menyelimuti negeri, membuat pelaksana pendidikan semakin sadar akan pentingnya teknologi digital dalam bidang pendidikan. Hal ini membuat setiap pendidik harus lebih meningkatkan kemampuan akan literasi digitalnya. Pada pendidikan abad 21 ini, peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Berdasarkan hal tersebut, Trilling dan Fadel (2009) mengemukakan tiga kemampuan yang harus dimiliki pada pendidikan abad 21 ini, yakni *learning and innovation skills*, *digital literacy skills* dan *career life skills*. Melihat hal tersebut, maka kemampuan akan menguasai teknologi digital menjadi urgensi dalam dunia pendidikan sejak saat

itu. Terdapat pembelajaran TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) yang menjadi landasan akan keterikatan antara Pendidikan, pembelajaran, teknologi, konten dan juga pengetahuan. Ini membuktikan bahwa peran teknologi dalam Pendidikan sangatlah besar, salah satunya dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi awal di SDN Cijagra 1 Bojongsoang Kabupaten Bandung, dimana sekolah tersebut akan menjadi tempat dilakukannya penelitian. Di sisi lain peneliti juga mengamati Sekolah Dasar yang menjadi tempat peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) saat itu. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi pijakan untuk melakukan penelitian. Kemampuan guru dalam mengaplikasikan pembelajaran daring, terbilang masih terbatas. Pengetahuan guru akan teknologi digital serta berbagai platform digital yang digunakan untuk proses pembelajaran pun terbilang masih kurang dalam penerapannya. Hal tersebut membuat penyampaian materi bisa dikatakan cukup terhambat melihat perkembangan teknologi sampai detik ini. Pramesti dan Arifin (2020) dalam artikelnya mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal akan berdampak pada proses dan hasil belajar itu sendiri. Hal tersebut tentunya juga akan menghambat tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Penerimaan pembelajaran oleh peserta didik pun menjadi kurang maksimal. Hal tersebut menguji kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri terlebih sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi peserta didik. Peserta didik akan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang didalamnya terdapat ilustrasi atau gambar dari setiap halamannya, dimana hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi dalam suatu pembelajaran (Haryati, 2012). Media yang menarik juga dapat membangkitkan semangat dalam belajar. Pemanfaatan media yang baik akan menciptakan pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang memecahkan masalah

dengan menyesuaikan kondisi kelas atau pembelajaran dimana guru dapat memfasilitasi pembelajaran peserta didik salah satunya dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital guna mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Komik digital merupakan salah satu media pembelajaran berupa cerita bergambar berbentuk digital yang dapat diakses melalui gadget baik *smartphone* atau komputer yang didalamnya berisikan materi pembelajaran yang dikemas dengan berbagai interaksi atau percakapan antar tokoh dalam cerita. Komik digital didesain pada umumnya berisi materi dalam bentuk teks percakapan yang disisipkan gambar-gambar menarik didalamnya serta hikmah atau pembelajaran yang terkandung didalamnya. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran menjadi suatu inovasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, dimana isi dari komik yang kita ketahui mengandung gambar dan percakapan yang dapat membuat anak tertarik untuk membacanya. Ini menjadikan media komik digital memiliki urgensi sebagai suatu inovasi yang digunakan dalam membantu pembelajaran. Urgensi media komik digital sendiri didukung dengan pendapat Nely Ardiyana (2023) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis komik akan membantu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media komik juga dapat memberi gambaran bagi kehidupan sehari-hari anak sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran dengan efektif (Rokhimah, dkk., 2023). Media komik ini akan dibuat dalam bentuk digital karena melihat kemampuan anak dalam menggunakan teknologi gadget sudah terbilang mahir. Media komik digital ini juga akan menambah pengetahuan dan pengalaman anak dalam penggunaan teknologi gadget. Menurut Wahid, dkk (2021), media visual memiliki sifat untuk membangun motivasi dan minat anak dengan kemampuan transfer of knowledge dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media komik digital dapat digunakan untuk berbagai usia anak. Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriasih, dkk (2023) untuk anak usia dini, penelitian oleh Khusniyah, dkk (2022) untuk siswa kelas III sekolah dasar, penelitian oleh Dewi dan Setyaningtyas (2022) untuk kelas II sekolah dasar, serta penelitian oleh Setianingrum dan Sari (2023) untuk kelas III sekolah dasar. Dengan

begitu, media komik digital menjadi salah satu media yang dapat sangat membantu pendidik mencapai keberhasilan dalam pembelajaran serta membantu mengembangkan inovasi serta potensi diri dalam menguasai teknologi pendidikan.

Mengingat pembelajaran saat pandemi Covid-19, dimana pembelajaran dilakukan secara daring membuat peserta didik tidak diperbolehkan keluar dari rumah guna mencegah penyebaran wabah. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak menjadi individualis dan kurang berinteraksi dengan orang banyak. Dikhawatirkan anak akan sulit dalam menumbuhkan sikap kerjasama dalam diri masing-masing anak. Ini disebabkan anak terbiasa melakukan interaksi yang minim dimana mereka hanya berinteraksi dalam ruang lingkup kecil yakni keluarga. Hal tersebut tentunya tidak mengembangkan sesuatu yang baru bagi anak termasuk dalam hal kerjasama atau gotong royong. Indonesia memiliki dasar negara yakni Pancasila yang menjadi tolak ukur untuk mewujudkan kehidupan yang bermakna bagi bangsa dan negara. Nilai gotong royong sendiri berada pada penerapan sila ketiga dalam Pancasila yaitu “Persatuan Indonesia”. Gotong royong merupakan salah satu karakter yang terdapat pada PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) yang telah dirancang oleh Kemendikbud pada tahun 2017. Ini menegaskan bahwa penanaman karakter gotong royong sangatlah penting dan wajib untuk dimiliki setiap individu. Warna gotong royong sendiri memiliki perbedaan antara didalam rumah dengan diluar rumah. Gotong royong atau kerjasama yang terdapat didalam rumah memiliki kesan yang sama dan tidak terdapat perbedaan. Sedangkan gotong royong yang dilakukan diluar rumah tentu akan sangat berbeda karena anak akan bertemu banyak karakter dari berbagai orang yang membuat anak akan belajar untuk menumbuhkan sikap kerjasama yang sesungguhnya. Walaupun sejak beberapa tahun ke belakang pandemi telah usai, sikap individualis anak masih dapat kita temukan dan begitu juga dalam hal gotong royong atau kerjasama masih sangat perlu diperhatikan dan dibimbing kembali. Melihat hal tersebut, peneliti mencoba mengambil fokus pembelajaran pada mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) dengan materi “Gotong Royong”. Pembelajaran ini diterapkan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian terdahulu yang

menggunakan media komik digital. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat beberapa temuan. Pertama, penelitian oleh Kudadiri (2023) yang menyatakan bahwa media komik digital sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa. Kedua, penelitian oleh Zakiyah, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media komik digital menjadi solusi untuk meminimalisir hambatan dalam proses pembelajaran yang kurang optimal karena keterbatasan media atau sumber pembelajaran serta dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Ketiga, penelitian oleh Hanifah, dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media komik digital dapat meningkatkan pemahaman pada peserta didik. Keempat, penelitian oleh Indriasih, dkk. (2020) yang menyatakan media komik digital dapat berpengaruh pada kecakapan hidup anak usia dini. Kelima, penelitian oleh Fitri, dkk. (2023) yang menyatakan media komik digital dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian terdahulu belum mengkaji mengenai kemampuan gotong royong atau kerjasama pada siswa, maka peneliti menarik untuk mengkaji hal tersebut karena kemampuan gotong royong pada siswa dikatakan masih perlu ditingkatkan karena merupakan kemampuan yang dapat membentuk kemampuan pendidikan abad 21.

Kemampuan gotong royong siswa menjadi fokus dalam penelitian pengembangan yang dilakukan serta melihat penggunaan media komik digital pada tingkat sekolah dasar terbilang masih terbatas. Dengan itu, peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn Materi “Gotong Royong”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III dan diharapkan dapat membantu proses belajar pada pembelajaran PPKn mengenai materi gotong royong atau kerjasama.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong. Adapun pertanyaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong?

2. Bagaimana hasil pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong.
3. Mendeskripsikan respon pengguna terhadap pengembangan media komik digital pada pembelajaran PPKn materi gotong royong.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan referensi dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PPKn materi gotong royong.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai sumber dalam memperkaya teknologi untuk perkembangan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan sumber wawasan dalam menguasai teknologi pembelajaran digital.

3. Bagi Siswa

Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar serta menambah pengetahuan dan kreatifitas siswa dalam penggunaan teknologi.

4. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan sebagai sumber refleksi dalam memahami pembelajaran pada anak serta dijadikan sebagai wadah dalam menambah wawasan mengenai teknologi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian berisi tentang alasan yang melatar belakangi peneliti dalam melaksanakan penelitian mengenai pengembangan media komik digital dalam pembelajaran PPKn materi gotong royong.

Bab II Kajian Pustaka terdiri dari Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Komik Digital, Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar, Gotong Royong, hasil penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian terdiri dari metode penelitian yang digunakan yaitu *design and development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*), partisipan penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan yang berisi tentang tahapan pengembangan media komik digital dengan model ADDIE, kelayakan pengembangan media komik digital, dan respon guru serta siswa terhadap pengembangan media komik digital.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi berisi tentang simpulan dari hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi terkait penelitian yang telah dilakukan.