

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini, menguraikan latar belakang penelitian yang mencakup tentang berbagai landasan yang mendasari penelitian, solusi penyelesaian, dan analisis kritis yang relevan terhadap konteks saat ini. Adapun rumusan masalah meliputi identifikasi permasalahan yang akan diteliti dan diselesaikan selama penelitian, tujuan penelitian, manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian baik secara teoritis maupun praktik, dan sistematika penyusunan disertasi yang secara rinci dibahas setiap bab dan sub-sub bab dalam penelitian.

1.1. Latar Belakang

Anak usia sekolah dasar berada dalam proses perkembangan yang berlangsung dengan cepat dalam aspek fisik, emosional, intelektual dan sosial. Peran pendidikan dalam membentuk kepribadian atau perilaku anak sangat diharapkan seperti sopan santun, malu, kerja keras, kejujuran, kepercayaan, dan lain-lain yang dibentuk, diperkuat, dan dipertahankan terutama melalui pendidikan formal yaitu sekolah. Ekosistem sekolah yang baik dan kondusif dapat mendorong peserta didik mengembangkan potensi terbaiknya. Sekolah harus menjadi tempat yang aman dan nyaman untuk peserta didik menimba ilmu. Tidak hanya mempelajari materi pelajaran, tapi juga mempelajari cara bersosialisasi, pengembangan bakat dan minat serta mengembangkan karakter-karakter baik. Akan tetapi, sangat disayangkan di satuan pendidikan masih banyak kasus perundungan pada peserta didik. Ini mengakibatkan efek negatif baik pada korban maupun pelaku.

Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia kasus perundungan terhadap anak lebih banyak terjadi dialami siswa Sekolah Dasar. Penjaminan dan perlindungan terhadap anak dengan mengutamakan hak-haknya seperti melangsungkan hidup untuk tumbuh dan berkembang serta mengoptimalkan

harkat martabat kemanusiaan di sekolah dari segala bentuk kekerasan dan diskriminasi khususnya pada jenjang sekolah dasar, diatur oleh Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2016 (Arliman, 2017). Hal ini didukung oleh Kebijakan Peraturan Presiden RI No. 101 disahkan pada tahun 2022 mengenai Strategi Nasional Penghapusan Kekerasan Terhadap Anak. Kebijakan ini memberikan arah kebijakan, strategi, dan fokus strategi nasional. dan langkah-langkah penting untuk mengakhiri kekerasan terhadap anak, juga tujuan, fungsi, dan tanggung jawab lembaga, provinsi, kabupaten, dan masyarakat. Salah satu tujuan kebijakan ini adalah untuk menjamin bahwa kepedulian sosial terhadap sesama akan terus berkembang dan erat dengan kedamaian. Peduli sosial erat kaitannya dengan memenuhi kebutuhan sosial seseorang, seperti berkomunikasi, berinteraksi, dan bekerja sama untuk berinteraksi dengan orang lain. Sekolah dapat membantu mewujudkan masyarakat yang rukun dan damai karena mereka mengajarkan cara-cara bersosialisasi dan menyelesaikan konflik serta membangun relasi sosial yang damai (Cowie, 2012; Panggabean, 2017; Ouiejan, 2018; Dianasari, 2021; Nitte, 2022).

Pelaksanaan pendidikan belum optimal meningkatkan sikap dan keterampilan sosial, terutama di sekolah dasar (Lestari, 2017, Pingge, 2020; Cuga, Fakhri, 2022). Masalah sekolah ditingkatkan oleh kekerasan dan agresi akibat konflik (Fransisca, 2011, Yulia, 2013; Andina, 2014). Masalah anak sering terjadi dan perlu ditangani (Khasanah, 2013; Harianti, 2014; Novriansyah, 2017, Almaturidi, 2021; Saniyyah, 2021; Widyasari, 2021). Untuk mewujudkan kepedulian sosial, berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan anak didik itu sendiri, harus memperhatikan penyimpangan perilaku (Laksana, 2016; Agung, 2017; Sayyidati, 2017; Ramdan, 2019). Penyimpangan perilaku secara destruktif pada anak tidak hanya mengganggu pembelajaran mereka, tetapi juga merupakan jenis perilaku agresif atau pasif yang dapat menyulitkan mereka untuk berteman dan bahkan menghambat tata pergaulan sosial mereka (Mahmudi, 2019; Setyoningsih, 2020). Anak-anak disebut menyimpang jika mereka berperilaku tidak seperti yang diharapkan (Dewi, 2015; Diyah, 2016; Setiawan, 2016; Satifa,

2020). Perilaku menyimpang dapat terjadi dimana saja, baik di keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Perilaku menyimpang bisa terjadi karena adanya penyesuaian yang harus dilakukan oleh anak terhadap kondisi dan tuntutan lingkungan. Perilaku menyimpang yang terjadi pada anak sekolah dasar memiliki dampak terhadap kehidupan untuk masa yang akan datang (Dwipayanti, 2014; Unayah, 2015; Muliati, 2019; Dewi, Sakina, 2020).

Bergantung pada karakteristik unik dan karakteristik yang dimiliki anak, Gangguan perilaku seperti tidak berkolaborasi, membangkang, melawan ketentuan dan mengabaikan orang lain sering muncul, bergantung pada karakteristik dan ciri khas anak. Bahkan lebih sering terjadi tindakan yang dapat merugikan orang lain, seperti mengendalikan, memprovokasi, mencederai, memukul dan sebagainya (Mahabbati, 2006; Anisah, 2015; Arif, Maksum, Prihatiningsih, Utami, 2019). Jika perilaku negatif anak dibiarkan, itu akan menyebabkan masalah belajar dan masalah dalam hubungan dengan orang lain (Latifah, 2017; Dewi, Utami, 2020; Utomo, 2021). Setiap siswa memiliki penyesuaian sosial dan masalah emosional, meskipun gejala perilaku yang mengganggu di sekolah, hanya segelintir siswa yang dapat melihatnya. Ini karena anak-anak yang bermasalah sering terlihat di kelas dan melakukan perilaku bermasalah dalam interaksi dengan lingkungannya (Kristianawati, 2014; Septiyaningtyas, 2015; Labudasari, 2018; Kurniasih, 2019; Oktaviani, 2022; Sastradiharja, 2023). Perilaku bermasalah atau menyimpang yang kronis tidak selalu disebabkan oleh masalah (Darwis, 2006; Latifah, 2017; Kurniasih, 2019). Hasil penelitian membuktikan bahwa saat ini kecenderungan perilaku anak-anak minimnya kepedulian sosial (Kupersmidt, 1990; Cartledge, 1995; Coy, 2001; Masrukhan, 2016; Rahmawati, 2020; Arif, Hulu, 2021; Endelta, 2022). Saat dihadapkan pada stimulus sosial yang tidak jelas, mereka cenderung menunjukkan dugaan perselisihan, sehingga menghadapinya dengan tindakan permusuhan (Istianti, 2016; Arya, 2018; Setyoningsih, 2020; Istianti, 2022). Ada kemungkinan bahwa perilaku ini akan menyebabkan konflik antar siswa, seperti merendahkan teman sebagai candaan yang tidak sopan, memanggil nama dengan panggilan

yang melecehkan, saling memperolok-olokan, mencela, mencemooh, dan mendukung teman bermain yang memiliki musuh dengan temannya.

Menurut Puspitasari & Maftuh (2020), perlawanan dalam berkompetisi dapat mengakibatkan perpecahan karena hubungan tidak baik antar individu sehingga mereka menginginkan kondisi yang lebih baik daripada orang lain dan berupaya melemahkan satu sama lain pihak. Merujuk dari pendapat tersebut, konflik merupakan suatu hal yang terjadi setiap individu di masyarakat berkaitan dengan hubungan atau jalinan dengan menghendaki situasi lebih baik daripada yang dimiliki orang lain. Hal inilah yang menyebabkan pertentangan (konflik) akan timbul. Bahkan saat ini, selalu sulit untuk menemukan bagaimana pendidikan dan pembelajaran akan menyenangkan. Konflik yang terjadi di sekolah atau tempat pembelajaran dapat berdampak negatif pada kondisi pendidikan saat ini. Konflik di sekolah biasanya dimulai dengan perbincangan antar siswa, yaitu mengatakan hal-hal yang buruk sehingga orang lain tidak suka, yang pada akhirnya mengarah pada konflik yang lebih serius. Selain itu, terdapat kasus kekerasan seksual dari Januari hingga Juli 2023. Hal ini berdasarkan penelitian yang dia lakukan di media massa tentang kasus-kasus di mana keluarga korban telah melaporkannya kepada polisi. Menurut Retno Listyarti, Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia, “Kekerasan seksual yang terjadi di sekolah bukan hanya yang dialami anak perempuan melainkan anak laki-laki pun dalam zona pantauan kebijakan satuan pendidikan di Kementerian Pendidikan dan Agama dari Januari hingga Juli di SD, SMP, pondok pesantren, madrasah tempat mengaji atau tempat ibadah, dan kursus TK dan SD untuk anak usia 5–17 tahun. Namun, pelaku termasuk pendidik, pemilik pesantren, anak-anak pemilik pesantren, dan kakak korban”. (Lubis, Putri, 2023).

Konflik kecil sering menyebabkan kekerasan fisik yang mengakibatkan kematian, oleh karena itu pendidikan harus mengajarkan cara menghentikan konflik. Usia sekolah dasar dianggap sebagai usia individu yang berkembang, dengan karakteristik yang menunjukkan banyak perbedaan (Sabani, 2019; Ilham, Dewi, 2020). Menurut temuan peneliti, pembelajaran yang dilakukan guru

mengaitkan masalah di sekitar anak dengan menanamkan berinteraksi dan berkomunikasi baik dengan temannya, namun seringkali anak usia dasar tidak jarang terjadi gesekan sehingga memunculkan perpecahan dari interaksi tersebut seperti barang, tidak dihargai, dan tidak menerima pendapat (Wahyuningsih, 2015; Hidayah, 2019; Anggraeni, 2020; Diana, Dewi, Maftuh, Mutfi, Sutrisno, 2021; Haryanto, Istianti, Pingge, Sidiq, Wahyuningsih, 2022; Huda, 2023).

Program yang dilakukan pihak sekolah harus berupaya siap sedia memberikan pengontrolan/memonitoring untuk melakukan arahan dan petunjuk efektif untuk mengatasi permasalahan (Asy'ari, 2015; Nasution, 2016; Wijaya, 2018). Jika konflik ini berlanjut, dapat menyebabkan gangguan fisik dan mental pada siswa. Pernyataan tersebut menyimpulkan bahwa konflik di kelas dapat menyebabkan efek fisik, seperti luka dan lebam yang memerlukan perawatan medis. Sisi kejiwaan yang dipengaruhi oleh dampak psikis termasuk rasa menentang, melawan, dengki, trauma sehingga berdampak pada perilaku negatif, murung, antipati, ketakutan bersosialisasi dengan lainnya (Agency, 2015).

Menurut wacana Global Citizenship Education (UNESCO, Global Citizenship Education: Preparing Learners for the Challenges of the 21st Century), kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan perilaku untuk berperan secara kolaboratif dan bertanggung jawab, serta keterampilan non-kognitif seperti empati dan resolusi konflik, serta kemampuan berkomunikasi dengan orang yang berbeda dari berbagai latar belakang, budaya, sejarah, dan perspektif penting. "Learning to know, to do, to be, and to live together," salah satu dari empat pilar laporan Learning: The Treasure Within, berkorelasi dengan wacana ini (Sinclair, 2008; Yuliantari, 2015; Pratama, Priscilla, 2021). Pendidikan sosial didasarkan pada tiga komponen: kognitif, sosio-emosional, dan behavioral (perilaku) mengutamakan hubungan sosial dan menghargai perbedaan adalah kuncinya (Erwinsyah, 2017; Permata, 2022; Hasanah, 2023). Oleh karena itu, sekolah tidak akan menjadi tempat yang menyenangkan untuk siswa; sebaliknya, akan menjadi tempat timbulnya masalah pemicu perpecahan (konflik) sehingga berdampak pada mutu pendidikan baik pertumbuhan dan perkembangan belajar yang dialami siswa.

Salah satu tugas guru adalah mengontrol emosi anak dan membantu mereka menemukan solusi masalah tanpa menyinggung perasaan mereka. Ini akan membantu guru menumbuhkan sikap peran positif dalam diri anak (Fransisca, 2011; Ritiau, 2019). Pada usia SD (7-12 tahun), karakteristik perkembangan kognitif dan emosional berikut perlu dipertimbangkan bahwa perkembangan kognitif memerlukan uraian logis, terperinci, konkret dan jelas dikarenakan anak memiliki kelemahan dalam menalar dan menyukai berkompetisi/ bersaing dengan teman-temannya. Sedangkan dalam perkembangan emosionalnya, akan terlihat paling terlihat seperti mudah berselisih, keinginan untuk berhasil tanpa kegagalan, mudah kecewa, ingin dihargai dan diakui baik oleh orang lain (Mahabbati, 2006; Kristianawati, 2014; Septiyaningtyas, 2015; Labudasari, 2018; Prihatiningsih, 2019; Ilham, 2020).

Menurut penelitian, pembelajaran yang bervariasi tidak hanya dapat dicapai melalui satu jenis kegiatan, itu juga dapat dicapai melalui mendengarkan audio atau video, berkomunikasi melalui berbagai aplikasi, membaca materi pribadi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, dan berkolaborasi (Rahim, 2019; Zahwa, 2022). Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menarik dan menyenangkan dibutuhkan dalam membantu anak sekolah dasar menyelesaikan masalahnya.

Saat ini, dunia pendidikan ditandai dengan pemeatan dalam pengetahuan yang sering dikenal berada di era pengetahuan (knowledge age). Laju ini diperkuat oleh semakin masifnya teknologi digital dan media. Penggunaan media digital dianggap sebagai salah satu komponen yang dapat memengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam belajar (Rosidah, 2016; Utami, 2017). Media digital dianggap memiliki efek positif pada pendidikan (Astini, 2019; Utomo, 2023). Media pembelajaran yang beragam dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. TPACK adalah sistem yang mengintegrasikan komponen ilmiah yaitu teknologi, ilmu pendidikan, dan substansi segi wawasan. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tidak terlepas dari komponen TPACK. Sangat penting bagi guru untuk menerapkan TPACK karena kegagalan

satu komponen dapat berdampak pada komponen lainnya (Sintawati, 2019; Akhwani, 2021; Haniq, 2022). Dalam proses menanamkan nilai-nilai perdamaian dan kerukunan di sekolah dasar, peran guru sangat penting. Guru bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pendidikan dengan merancang program pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Berbagai aspek pendidikan telah dipengaruhi oleh konsep pendidikan abad ke-21, termasuk substansi kurikulum, kelayakan pendidik, program pembelajaran, sarana dan prasarana, sumber dan media pendukung pembelajaran di kelas. Dengan demikian, masih banyak masalah yang muncul dalam pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi dan membuat media interaktif seperti menonton film kartun anak yang terdapat konten kekerasan. Dalam dunia digital ini, menanamkan nilai resolusi konflik menjadi lebih sulit dan menantang

Model pembelajaran merupakan rancangan atau desain lingkungan yang menjelaskan bagaimana membuat situasi yang memungkinkan interaksi pembelajaran agar siswa berkembang atau berubah. Bukan hanya materi kurikulum yang berubah, tetapi juga pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang berubah. Termasuk pergeseran dari tindakan sederhana ke tindakan menyeluruh dan pergeseran dari pengajaran tradisional ke pengajaran berbasis teknologi. Paradigma pembelajaran kelas harus segera diubah menjadi proses yang terdiri dari pengalaman. Siswa akan memiliki kesempatan untuk bekerja sama dengan guru dan temannya, mengkonstruksi dan mengorganisasikan aspek wawasan, belajar membaca dan menulis (literasi), dan mengkaji dan menyampaikan ide baru melalui pengajaran.

Guru merupakan salah satu factor penting dalam system pendidikan. Guru memiliki peran yang sangat signifikan dalam mensukseskan visi kurikulum merdeka. Oleh karena itu, peran guru dalam kurikulum merdeka tidak bisa diabaikan. Selain itu, peran teknologi sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya menyampaikan materi, akan tetapi guru juga dituntut ha; rus adaptif dengan teknologi. Guru dituntut untuk selalu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh guru seperti keterampilan pada bidang teknologi dalam

pembelajaran (Azis, 2019; Dewantara et al., 2020; Purnasari & Sadewo, 2021; Eka et al., 2022).

Mengolah informasi, menggunakan teknologi dan media, berkolaborasi dan berkomunikasi, dan berpikir kritis kreatif serta menyelesaikan masalah adalah keterampilan yang sangat penting bagi siswa di era modern (Lay & Osman, 2018). Jadi, siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media, dan kemampuan komunikasi dan teknologi informasi untuk menghadapi pembelajaran di abad 21 (Fryydenberg & Andone, 2011; Saavedra & Opfer, 2012). Kemajuan teknologi mempengaruhi pembelajaran, khususnya di sekolah. Dengan menggunakan teknologi yang tepat sebagai strategi pembelajaran, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar dan memperoleh informasi yang lebih berharga (Khlaisang & Songkram, 2017). Oleh karena itu, konsep kreatif harus selalu disertakan dalam kegiatan pembelajaran agar pendidik dapat memahami siswa dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka untuk belajar (Ahsani, 2021; Riowati, 2022; Istianah, 2023).

Banyak media pembelajaran yang muncul dengan menawarkan kelebihan dari penggunaannya yang sangat bagus sehingga guru harus memiliki literasi digital yang baik untuk mampu menggunakan media berbasis teknologi tersebut. Hal tersebut akan berdampak kepada tercapainya tujuan pembelajaran di kelas dengan maksimal. Tujuan pembelajaran akan dapat dicapai maksimal ketika hasil belajar yang diperoleh siswa menunjukkan hasil yang baik. Beberapa materi mata pelajaran membutuhkan visualisasi agar siswa dapat memahami konsep materi dengan baik. Oleh karena itu, guru harus mampu menyiapkan dan mendesain media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Wisada et al., 2019) bahwa pemanfaatan media dapat menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar. Kemudian (Fadhli, 2015) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar dan siswa dapat terlibat aktif sehingga termotivasi untuk belajar. Hal tersebut

menunjukkan bahwa penting bagi guru memiliki literasi digital untuk dapat menggunakan media dan teknologi digital dengan baik.

Merujuk penelitian yang dilakukan Dewi (2023) pun menerapkan model pembelajaran resolusi konflik melalui *Cartoon Art* yang mengintegrasikan proses simulasi melalui video pembelajaran berisikan kartun animasi. Peneliti pun menerapkan hal yang sama yaitu dengan menggunakan kartun sebagai isi cerita bertemakan resolusi konflik siswa sekolah dasar. Namun yang membedakannya adalah peneliti mengembangkan model pembelajaran resolusi konflik melalui *Cartoon Digital*. Jadi menghasilkan produk yang berkaitan dengan digital seperti buku digital, komik digital, video digital, *Artificial Intelligence (AI)*, dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini yang dapat digunakan guru untuk menarik dan memotivasi siswa dalam belajar adalah *cartoon digital* berupa buku digital.

Media *cartoon digital* dalam pembelajaran resolusi konflik pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik dimaksudkan untuk membelajarkan siswa cara menyelesaikan masalah sosial seperti berkelahi, mengejek fisik, meminjam barang milik orang lain, dan sebagainya. Jadi, peneliti ingin membuat media pembelajaran ini untuk membantu mengembangkan model pembelajaran resolusi konflik. Mereka ingin membuat buku digital resolusi konflik untuk anak-anak di sekolah dasar. Peneliti menggunakan beberapa aplikasi pendukung untuk membuat buku digital untuk merancang media pembelajaran interaktif ini. Salah satunya adalah AppGeyser dan canva, serta flip PDF Professional.

Media *cartoon digital* juga dapat membantu meningkatkan literasi digital guru dan siswa. Penyampaian materi dengan media *cartoon digital* berupa buku digital akan efektif apabila guru memiliki literasi digital yang baik dalam menggunakannya. Peningkatan literasi digital guru menjadi kunci keberhasilan dalam memanfaatkan *powtoon* dalam konteks kurikulum merdeka. Oleh karena itu, guru perlu diberikan pelatihan yang berfokus pada penggunaan media *cartoon digital* berupa buku digital yang dapat membantu guru dalam menguasai tools

yang ada dan mengembangkan keterampilan literasi digital yang diperlukan. Pada umumnya media yang sering digunakan dalam pembelajaran berupa buku teks dengan ciri khas banyak berisi tulisan atau penjelasan dengan kalimat dan sedikit disertai gambar yang cenderung membuat peserta didik bosan dan kurang termotivasi, sebagaimana diungkapkan oleh Daryanto (2013) bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Siswa umumnya cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna yang menarik dan digambarkan dalam bentuk realistik atau kartun.

Kondisi saat ini sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar yang masih menyukai dunia kartun seperti yang sering dilihat di televisi, semua perlengkapan dan peralatan sekolah bergambar kartun yang disukainya. produsen mainan dapat membuat mainan yang sesuai dengan karakter kartun yang diminati siswa tersebut seperti tas sekolah, pensil, buku, tempat makan, botol minum dan sebagainya sehingga semua yang berhubungan dan menggunakan karakter kartun menjadi lebih sukses di pasaran (Sukmanasa, 2017; Syahnaz, 2020; Filla, 2022; Nopa, Rahmi, 2023). Dengan mempertimbangkan situasi ini, gagasan ini mampu mengoptimalkan kecintaan peserta didik terhadap kartun sebagai upaya untuk mengajarkan mereka cara menyelesaikan konflik secara efektif melalui pembelajaran resolusi konflik yang menarik.

Model resolusi konflik yang dibangun dengan menggunakan kartun digital adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang mengutamakan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi siswa secara damai dan penuh harmonis. Selama pembelajaran, siswa mengidentifikasi masalah pada situasi sekitar yang harus dipahami dan mencari cara untuk menyelesaikannya. Akibatnya, siswa memiliki kesempatan untuk mengubah pemahaman mereka tentang penyelesaian konflik sesuai dengan apa yang mereka ketahui sebelumnya. Kurikulum yang digunakan di kelas ketiga sekolah dasar, materi IPAS yaitu pada Kompetensi Dasar yaitu peran serta tanggung jawab siswa sekolah dasar sebagai warga sekolah. Pembelajaran ini diharapkan mampu mengidentifikasi bentuk

perselisihan atau konflik dan bagaimana mengimplemmentasikan konsep resolusi konflik pada siswa ke dalam mata Pelajaran IPAS tersebut dengan berbagai cerita bergambar kartun dengan menerapkan model resolusi konflik. Kartun ini memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa dalam belajar, sehingga suasana belajar akan menyenangkan dan kemampuan literasi siswa dari cerita bergambar ini meningkat dan menjadi pembiasaan walaupun bukan bersifat teks tercetak melainkan pembaharuan dalam bentuk buku digital yang menarik disertai gambar berwarna, teks cerita dan audio yang jelas untuk menyampaikan isi dari cerita resolusi konflik.

Pengembangan media kartun merupakan upaya meningkatkan keaktifan belajar melalui pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengurangi kejenuhan (Nugroho, 2021). Keterlibatan antara cartoon digital dan pembelajaran resolusi konflik ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi masalah sosial digital dan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, bukan hanya ceramah guru. Buku digital bukan hanya buku teks lengkap, memiliki gambar, audio, dan video yang dapat membantu siswa belajar dalam berbagai gaya. Peserta didik dapat melakukan proses nalar induktif dan deduktif dengan melihat gambar dan membaca teks (Sukmanasa, 2017; Syahnaz, 2020; Filla, 2022; Nopa, Rahmi, 2023). Buku digital dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selanjutnya Buku digital memiliki kelebihan yakni penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, dan ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional untuk memahami jalan ceritanya. Penggunaan buku digital diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui buku digital, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Cartoon digital dikembangkan melalui perancangan buku digital karena buku cerita anak bergambar kartun dengan resolusi konflik yang menarik sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa yang berkaitan dengan mengatasi masalah anak sekolah dasar yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Media buku resolusi konflik ini menarik sehingga anak sekolah dasar termotivasi dan mudah memahami konflik di sekitar mereka dan mampu menyelesaikannya. Saat ini, media pembelajaran berbasis digital digunakan untuk mendukung pembelajaran karena kegiatan belajar akan semakin bervariasi dan lebih menyenangkan dengan bantuan berbagai jenis media pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan siswa untuk belajar. Dengan merancang *cartoon digital* pada pembelajaran resolusi konflik ini, peneliti bukan hanya merancang model pembelajaran tersebut namun membuat media berbentuk buku digital ini, Dimana peneliti dapat mendeskripsikan kelayakan model dan media yang dibuat, mengetahui validitas ahli materi, ahli media, dan ahli model, serta mendeskripsikan bagaimana keefektifan model resolusi konflik melalui *cartoon digital* yang dirancang, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran melalui literasi buku digital yang mampu meningkatkan pula kemampuan menyelesaikan konflik siswa sekolah dasar.

1.2. Identifikasi Masalah

Setelah mempelajari deskripsi latar belakang penelitian ini, peneliti menemukan masalah berikut:

- 1.2.1.** Lingkungan sekolah tidak selalu damai dan nyaman bagi siswa, Konflik dan kekerasan terjadi di lingkungan pelajar sekolah, khususnya siswa sekolah dasar, menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman tentang konflik dan bagaimana menangani atau menyelesaikan konflik sesuai dengan jenis konflik yang terjadi di kehidupan sekitar siswa (Wahyuningsih, 2015; Hidayah, 2019; Anggraeni, 2020; Diana, Dewi, Maftuh, Mutfi, Sutrisno, 2021; Haryanto, Istianti, Pingge, Sidiq, Wahyuningsih, 2022; Huda, 2023).

1.2.2. Kebutuhan model pembelajaran resolusi konflik berbasis digital diterapkan di sekolah dasar, dengan bantuan berbagai media pembelajaran bertemakan kartun berupa buku digital. Keterlibatan antara cartoon digital dan pembelajaran resolusi konflik ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi masalah sosial digital dan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, bukan hanya ceramah guru. Buku digital bukan hanya buku teks lengkap, memiliki gambar, audio, dan video yang dapat membantu siswa belajar dalam berbagai gaya. (Sukmanasa, 2017; Syahnaz, 2020; Filla, 2022; Dewi, Nopa, Rahmi, 2023)

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan diteliti adalah “Pengembangan Model Pembelajaran Resolusi Konflik melalui *Cartoon Digital* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik Siswa SD” secara terperinci dapat diuraikan pada sub-sub pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1.3.1.** Bagaimana kondisi awal kemampuan menyelesaikan konflik siswa di sekolah dasar?
- 1.3.2.** Bagaimana pengembangan model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa Sekolah Dasar?
- 1.3.3.** Bagaimana efektivitas model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa Sekolah Dasar?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.4.1.** Mendeskripsikan kondisi awal kemampuan menyelesaikan konflik siswa di sekolah dasar.

- 1.4.2. Mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa Sekolah Dasar.
- 1.4.3. Menguji efektivitas model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa Sekolah Dasar.

1.5. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis diantaranya sebagai berikut. Informasi tentang proses pengembangan model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penyelesaian konflik.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai pengembangan model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan konflik siswa Sekolah Dasar.

1.5.2. Manfaat Praktis

Berdasarkan rumusan masalah yang diselesaikan oleh penelitian ini, banyak pihak menganggap penelitian ini memiliki manfaat praktis, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1.5.2.1. Bagi siswa, Model PRK-CD dapat memberikan pengalaman belajar yang imersif, menarik dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi resolusi konflik dalam mengidentifikasi dan mengaplikasikan bagaimana cara menyelesaikan konflik dengan baik
- 1.5.2.2. Bagi guru, Model PRK-CD dapat menjadikan salah satu model pembelajaran untuk diterapkan di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menghasilkan buku digital resolusi konflik sebagai sumber literasi siswa dalam hal penyelesaian konflik di sekolah yang sering terjadi pada siswa sehari-hari.

- 1.5.2.3. Bagi peneliti, penelitian ini adalah kesempatan untuk memperoleh pengetahuan ilmiah tentang penelitian pengembangan model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik.
- 1.5.2.4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini bisa menjadi inspirasi dan wacana untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan model pembelajaran resolusi konflik melalui *cartoon digital* di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan konflik dengan dikaitkan dengan pembelajaran berbasis digital ataupun pembelajaran terkini yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar, sehingga diharapkan lebih inovatif dengan berbagai pengembangan media pembelajaran lainnya.

1.6. Struktur Organisasi Disertasi

Disertasi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bagian utama. Tiap-tiap bagian memiliki sub-bagian yang menguraikan secara lugas tentang konsep atau hal-hal yang relevan sesuai dengan bagian utama tersebut.

Pada bagian awal atau dalam Bab I yang merupakan Pendahuluan penelitian, di dalamnya menguraikan mengenai latar belakang permasalahan penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi disertasi. Selanjutnya,

Bab II menguraikan mengenai Kajian Teori, yang di dalamnya menguraikan tentang kajian tentang pembelajaran resolusi konflik (hakikat teori, grand theory konflik, persepsi tentang konflik, sumber-sumber konflik, dampak konflik, konflik di sekolah dasar, hakikat resolusi konflik untuk perdamaian, kemampuan yang dikembangkan melalui pembelajaran resolusi), model pendidikan dan pembelajaran, kajian tentang model pembelajaran resolusi konflik melalui *digital cartoon*, penelitian yang relevan serta kerangka berpikir penelitian.

Pada Bab III yang membahas mengenai Metode Penelitian, menguraikan tentang desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data

(wawancara, tes, angket, observasi dan dokumentasi), teknik analisis data (analisis data wawancara, data tes, data angket serta data observasi dan statistik deskriptif).

Pada BAB IV mengenai Hasil dan Pembahasan, menguraikan tentang hasil penelitian yang meliputi kemampuan awal penyelesaian konflik oleh siswa di sekolah dasar, pengembangan model pembelajaran resolusi konflik melalui *digital cartoon*, efektifitas model pembelajaran resolusi konflik melalui *digital cartoon*. Adapun pembahasan, menguraikan serta menelaah dan menginterpretasikan kondisi awal kemampuan resolusi konflik siswa di sekolah, model pembelajaran resolusi konflik melalui *digital cartoon* yang valid dan praktis, efektivitas model pembelajaran resolusi konflik melalui *digital cartoon* dalam meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa.

Selanjutnya dalam bagian akhir yaitu BAB V mengenai Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi; yang mendeskripsikan tentang simpulan dari pelaksanaan penelitian berdasarkan rumusan pertanyaan penelitian yang disusun, implikasi mencakup secara teoritis dan praktisnya serta rekomendasi yang disusun oleh peneliti merujuk pada hasil penelitian kepada pemegang kebijakan, pengguna baik dari guru dan siswa serta peneliti selanjutnya mengenai topik penelitian ini.