

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan setiap individu. Salah satu tujuan utamanya adalah memungkinkan manusia untuk bertahan dan berkembang dengan memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka. Dengan demikian, mereka dapat berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial mereka dan memenuhi kebutuhan hidup mereka dengan lebih baik. Saat ini kita sudah hidup dan berkembang pada zaman yang dimana menuntut segala sesuatu dikaitkan dengan digitalisasi, karena pada kenyataannya segala proses yang dilakukan dengan digitalisasi dirasa lebih praktis. Pada dewasa ini sudah banyak perubahan dan perkembangan yang terjadi, begitupun pada ranah pendidikan. Dengan demikian, seiring dengan perkembangan teknologi, sistem pendidikan juga akan mengalami perkembangan yang signifikan. Berkaitan dengan hal tersebut perlunya kesadaran penuh kita sebagai masyarakat Indonesia untuk melek digital, terutama pada bidang pendidikan. Dengan mengaitkan pendidikan dengan teknologi dapat mempermudah dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Salah satu hal penting yang perlu dikembangkan dalam proses perencanaan pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran. Dengan mengikuti perkembangan zaman saat ini yang begitu pesat diperlukan perkembangan pada perancangan media pembelajaran berbasis digital, guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan sebagai alat dalam penyampaian pembelajaran. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif seperti media pembelajaran berbasis digital, agar pembelajaran dapat mudah difahami oleh siswa. Tetapi, sayangnya hingga saat ini masih banyak permasalahan yang di alami dalam perancangan media pembelajaran

digital ini. Permasalahan pertama yang sering kita jumpai saat ini yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar merupakan salah satu permasalahan pendidikan yang signifikan, karena hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa terutama dalam bidang teknologi. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara mendalam. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital yang minim juga berpotensi membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga menurunkan motivasi siswa untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar (SD) masih terbilang rendah, meskipun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mencapai tingkat yang sangat maju. Kurangnya pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan akses terhadap perangkat digital, kurangnya pelatihan untuk guru dalam menggunakan teknologi, serta resistensi terhadap perubahan metode pengajaran tradisional. Masih banyak guru yang merasa tidak percaya diri dalam memanfaatkan media digital, meskipun mereka menyadari pentingnya teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, infrastruktur sekolah yang belum memadai juga menjadi penghambat utama. Sebagian besar sekolah dasar di daerah terpencil masih kekurangan akses internet yang stabil, sehingga menyulitkan penerapan pembelajaran berbasis digital.

Miarso, (2018) menyatakan bahwa Penggunaan media digital dalam pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, tanpa dukungan yang memadai, baik dari segi infrastruktur maupun pelatihan, penggunaan tersebut tidak akan maksimal. Sukartini, D. (2019) dalam mengungkapkan bahwa meskipun terdapat potensi besar dari media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa, banyak guru yang masih merasa ragu untuk mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran sehari-hari. Hal ini

menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan mengenai manfaat teknologi dan penerapannya di kelas.

Permasalahan lain yang menghambat terciptanya digitalisasi pendidikan adalah banyaknya guru/tenaga pendidik yang tidak mengenal atau tidak mampu membuat serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa guru masih menggunakan modul atau buku teks tematik serta metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal ini membuat beberapa siswa kesulitan untuk berfokus karena merasa monoton dan jenuh, sehingga mengakibatkan penurunan hasil belajar. Kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar menjadi permasalahan pendidikan yang serius, karena dapat menghambat inovasi dan efektivitas proses belajar mengajar. Banyak guru yang tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi dan platform digital secara optimal, sehingga mereka cenderung mengandalkan metode pengajaran tradisional yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern. Selain itu, ketidakpahaman guru juga dapat menimbulkan rasa frustrasi baik bagi guru maupun siswa, mengurangi motivasi belajar, dan berdampak negatif pada hasil pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan yang komprehensif dan dukungan berkelanjutan bagi guru agar mereka dapat mengintegrasikan media pembelajaran digital dengan efektif dalam kurikulum yang ada.

Di era digital saat ini, permasalahan pendidikan semakin terasa akibat ketidakmampuan sekolah dalam memfasilitasi media pembelajaran digital yang memadai. Banyak sekolah yang masih mengandalkan metode pengajaran konvensional tanpa memperhatikan kebutuhan siswa yang semakin berorientasi pada teknologi. Ketidaktersediaan akses terhadap perangkat digital, internet yang stabil, dan sumber belajar *online* membatasi kemampuan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan kreatif. Hal ini tidak hanya mengurangi minat belajar, tetapi juga menghambat perkembangan keterampilan kritis dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan di dunia kerja masa depan. Dengan demikian,

Lutvia Ainun Hazizah, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC MENGGUNAKAN PLATFORM CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sekolah perlu berinvestasi dalam infrastruktur digital dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap tuntutan zaman dengan menunjukkan benda konkret atau melalui media audio-visual.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan program kerja kampus mengajar di SDN 059 Cirangrang, terlihat perbedaan yang signifikan dalam antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Ketika menggunakan media digital, siswa menjadi lebih penasaran, menyimak dengan baik, dan lebih aktif bertanya. Mereka juga lebih mudah memahami materi jika melihat benda atau kejadian secara visual, baik melalui gambar maupun video. Berbeda dengan metode ceramah, siswa cenderung diam dan tidak ingin bertanya karena tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru.

Pendidikan digital semakin penting dalam era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi. Namun, di banyak sekolah dasar di Indonesia, fasilitas yang mendukung pembelajaran digital masih sangat terbatas. Kurangnya akses terhadap perangkat teknologi, infrastruktur internet yang tidak memadai, serta minimnya pelatihan untuk guru dalam menggunakan teknologi digital menjadi beberapa kendala utama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiana et al. (2020), ditemukan bahwa sebagian besar guru di SD mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran digital karena kurangnya sarana dan prasarana. Penelitian ini menunjukkan bahwa hanya 30% sekolah dasar yang memiliki akses internet yang memadai, dan hanya 25% guru yang memiliki perangkat yang memadai untuk melakukan pembelajaran berbasis teknologi.

Guru membutuhkan perangkat yang baik dan akses internet yang cepat untuk dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan hasil studi oleh Setiawan dan Kurniawan (2021) yang menyatakan bahwa kurangnya fasilitas menjadi penghambat utama dalam implementasi pembelajaran berbasis digital di sekolah-sekolah.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam lingkungan pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh (Munawaroh et al., 2021) Peran teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sangat mendukung, karena menyediakan sarana yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Pendidikan Pancasila memiliki peran sentral dalam membentuk karakter peserta didik sejak usia dini. Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang nilai-nilai dasar negara, tetapi juga menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan kehidupan bermasyarakat. Materi seperti “aturan di lingkungan sekitar” bertujuan membangun kesadaran siswa akan pentingnya kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap norma sosial. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Melalui pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik, seperti *e-comic*, nilai-nilai Pancasila dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Media ini berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa, dalam menyampaikan informasi dan bahan ajar dengan cara yang lebih mudah dipahami. Di era digital, ketika siswa di sekolah dasar sudah akrab dengan teknologi, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin penting. Media Pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan merangsang, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. (Utomo, 2023).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang semakin populer adalah penggunaan media pembelajaran digital berbasis *e-comic*. Media ini memadukan teks, ilustrasi, dan narasi visual yang menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih kontekstual dan menyenangkan. *E-comic* juga memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis cerita (*storytelling*), yang terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung  
Lutvia Ainun Hazizah, 2025  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC MENGGUNAKAN PLATFORM CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

jawab, dan kepatuhan terhadap aturan. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media komik digital dalam pembelajaran. Nalita et al. (2024) mengembangkan *e-comic* berbasis karakter profil pelajar pancasila untuk siswa SD, dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai toleransi dan gotong royong. Penelitian Maharani et al. (2023) mengembangkan *e-comic* berbasis proyek dengan pendekatan karakter, namun hanya berfokus pada penanaman nilai secara umum, belum secara spesifik pada topik “aturan di lingkungan sekitar”.

Adapun penelitian oleh Bukian (2024) mengembangkan *e-comic* berbasis *flipbook* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam konteks keberagaman hayati. Penelitian ini cukup komprehensif dalam pendekatan visual dan interaktif, namun menggunakan aplikasi desain grafis profesional yang cukup rumit untuk diterapkan oleh guru sekolah dasar tanpa pelatihan khusus.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *e-comic* telah banyak digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun demikian, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengembangkan *e-comic* pada materi “Aturan di Lingkungan Sekitar” dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD, menggunakan *platform* Canva sebagai media utama yang lebih mudah dan ramah pengguna bagi guru SD, serta mengintegrasikan elemen interaktif seperti polling dan kuis dalam alur *e-comic* untuk melatih kemampuan berpikir reflektif siswa secara langsung melalui media. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa fokus pada pengembangan *e-comic* berbasis Canva untuk materi spesifik Pendidikan Pancasila, yaitu aturan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; menyediakan desain media yang mudah digunakan oleh guru dengan memanfaatkan fasilitas gratis yang tersedia di Canva; serta menyertakan fitur-fitur interaktif yang belum banyak diadopsi dalam penelitian sebelumnya, seperti ekspresi digital, polling opini, dan kuis pemahaman langsung di dalam *e-comic*.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan meneliti mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar mengenai aturan yang terdapat pada lingkungan  
Lutvia Ainun Hazizah, 2025  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC MENGGUNAKAN PLATFORM CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

sekitar dengan menggunakan pengembangan media *e-comic*. Sehingga sebagaimana harapan penyusun penelitian ini dapat memberi inovasi baru di sekolah tersebut dan siswa dapat menyimak dengan baik materi tersebut dengan media yang sudah dipersiapkan. Media *e-comic* yang akan dibuat oleh penulis tentu saja akan disajikan materi yang interaktif dan menarik. Dengan dukungan elemen-elemen dan fitur yang menarik penulis berharap dapat berhasil menarik minat siswa dalam pembelajaran. Melalui pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran dapat lebih mendekatkan siswa pada nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan aplikatif, serta menjadi solusi inovatif dalam tantangan implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menganalisis mengenai bagaimana “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Menggunakan *Platform* Canva Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD”. Perumusan masalah di atas dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *E-Comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan penggunaan media pembelajaran *E-Comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran *E-Comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar kelas IV Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *E-comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran *E-comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran *E-comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar kelas IV Sekolah Dasar.

Lutvia Ainun Hazizah, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* MENGGUNAKAN PLATFORM CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang saya lakukan adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan informasi tentang desain pengembangan media *E-comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar.
2. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran *E-comic*.
3. Memberikan informasi mengenai respons guru dan peserta didik saat implementasi media pembelajaran *E-comic* pada materi aturan di lingkungan sekitar.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa: menciptakan media baru yang akan menumbuhkan motivasi pada siswa, agar siswa menjadi lebih aktif dan antusias pada saat pembelajaran pendidikan pancasila berlangsung.
2. Bagi guru: memberikan kontribusi dalam memperkenalkan media yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif melalui penerapan teknologi, sehingga mempermudah guru dalam merancang dan menyampaikan materi atau bahan ajar kepada siswa.
3. Bagi peneliti dan peneliti lain: mampu mengimplementasikan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* menggunakan *platform* Canva untuk materi "Aturan di Lingkungan Sekitar" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini mencakup proses identifikasi masalah, perancangan, pengembangan, uji kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan, serta evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan guru di SDN 169 Pelita, dengan



pendekatan penelitian pengembangan menggunakan prosedur penelitian D&D yang dikembangkan oleh (Peffer, 2007)