

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia mempunyai makna filosofi sebagai penuntun keadaban dan moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pembukaan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 alinea ke IV salah satunya menyatakan tujuan negara ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan berarti menguatkan rasionalitas dan integritas, serta membangun sikap, watak dan kepribadian seseorang. Kecerdasan adalah kemampuan memprediksi perubahan dan bertindak, dengan pandangan ke depan untuk mengidentifikasi peluang atau ancaman (Breakspear, 2013, p. 678). Kecerdasan seseorang bisa mengantarkan kepada sikap dan perilaku yang baik. Intelegualitas bersifat pedagogis, di mana seorang intelektual secara halus menginspirasi spiritualitas tinggi melalui aktivitas, perilaku, dan teladan pribadi (Petrov, 2003, p. 87). Kecerdasan intelektual berarti kemampuan kognitif seseorang untuk bertindak dengan tujuan dan berpikir logis, terutama dalam konteks pendidikan.

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, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Pendidikan adalah pengembangan melalui pengalaman, semakin penting pula memiliki pemahaman yang jelas tentang makna pengalaman itu sendiri (Dewey, 1986, p. 249). Pendidikan merupakan upaya untuk membangun dan memanusiakan manusia secara utuh. Pendidikan adalah faktor utama yang mendorong kehidupan manusia. Kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada pendidikan yang diterimanya (Idris & Za, 2017, p. 97). Oleh karena itu, pendidikan membentuk karakter individu menjadi manusia yang penuh kebajikan.

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan dan menyediakan segala kebutuhan hidup manusia dalam bermasyarakat dan berbudaya secara luas

(Dewantara, 2009). Pendidikan berupaya membentuk karakter pribadi seseorang tidak hanya berdasarkan kecerdasan intelektual saja, melainkan membentuk kecerdasan emosional dan spiritual. Pendidikan adalah salah satu bagian yang menyatu dari langkah pendewasaan manusia (Tanner, 2006, p. 21). Manusia bisa terbentuk dewasa manakala melalui proses pendidikan sehingga dengan pengetahuan yang diperoleh akan berpikir menjadi dewasa (Brown, 2000; Glaser, 1984; Merriam, 1996). Oleh karena itu, pendidikan sebenarnya diarahkan untuk menjadikan para peserta didik mampu mencapai pendewasaan dalam berpikir dan bertindak.

Pendidikan berperan dalam membentuk masyarakat yang berkualitas dengan mempersiapkan peserta didik agar memiliki ketangguhan, kreativitas, kemandirian, serta profesionalisme sesuai dengan bidang keahliannya (Emor et al., 2019, pp. 45–46). Pendidikan kini tidak hanya berfokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kritis, kreativitas, kolaborasi, dan karakter (Saputra et al., 2023; Rohmah et al., 2023). Institusi pendidikan bukan hanya tempat untuk menanamkan ilmu pengetahuan, tetapi juga wadah untuk membentuk sikap, perilaku, karakter, dan jiwa kepemimpinan pemuda. Oleh karena itu, perlu mempertimbangkan nilai-nilai inti dan karakter bangsa Indonesia dalam pendidikan bagi generasi muda, yang mencakup pembentukan karakter bangsa (Rokhman et al., 2014, p. 1161).

Lembaga pendidikan mempunyai peranan yang sangat strategis dalam pembentukan karakter bangsa (Falaq, 2020, p. 803). Peranan strategis lembaga pendidikan meliputi pengembangan karakter, peningkatan kualitas sumber daya manusia, inovasi, pendidikan kewarganegaraan, dan kesadaran lingkungan, yang penting untuk membangun masyarakat yang cerdas dan sejahtera (Malik, 2018, p. 11). Dengan karakter luhur, generasi muda akan memiliki kecakapan dan kepribadian yang baik, sehingga dapat menghadapi tantangan hidup dengan bijak dan bertanggung jawab. Pendidikan karakter berperan dalam membantu siswa menjalin hubungan sosial yang positif. Siswa dengan karakter baik, seperti empati,

toleransi, dan kepedulian, akan lebih mudah membangun hubungan sosial yang harmonis dan damai dengan teman-teman sebaya (Saputra, 2020, p. 1103).

Istilah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sekarang nomenkluternya berubah menjadi Pendidikan Pancasila sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan. Setiap bangsa dan negara mengakui pentingnya pembentukan karakter dalam mempertahankan eksistensi sebagai suatu bangsa (Wahab & Sapriya, 2011, p. 40). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran krusial dalam membentuk karakter bangsa, karena memberikan siswa pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan yang harus dijunjung tinggi. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup proses mempersiapkan generasi muda untuk menjalankan peran dan tanggung jawab sebagai warga negara, dengan fokus pada peran pendidikan, termasuk kegiatan belajar mengajar (Winataputra & Budimansyah, 2007, p. 11). Dimensi pendidikan kewarganegaraan mempunyai tiga komponen penting seperti yang dikemukakan oleh Branson yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*citizenship knowledge*), kompetensi kewarganegaraan (*citizenship skills*), dan karakter kewarganegaraan (*characteristics of citizenship*) (Branson, 1998).

Secara konseptual, kewarganegaraan memiliki atribut kunci, termasuk identitas, hak-hak tertentu, pelaksanaan tugas, tingkat kepentingan, partisipasi dalam urusan publik, dan pemilihan nilai-nilai sosial dasar (Cogan & Derricott, 2000, pp. 2–3). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang saat ini menjadi Pendidikan Pancasila perlu mengembangkan kompetensi kewarganegaraan dalam menghadapi era globalisasi, yang mencakup pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan watak kewarganegaraan. Salah satu komponen esensial dalam menumbuhkan karakter yang baik adalah *civic disposition*, yang bertujuan untuk membentuk karakter warga negara yang baik. Baik di tingkat pribadi seperti tanggung jawab moral dan disiplin diri maupun di tingkat publik, yang meliputi kepedulian sosial, kesopanan, kepatuhan terhadap hukum, berpikir kritis, serta kemampuan untuk bernegosiasi dan berkompromi (Branson, 1998).

Warga negara adalah anggota komunitas dengan sifat-sifat khas, dan pendidikan kewarganegaraan bertujuan mengembangkan sifat-sifat tersebut untuk membentuk warga negara yang baik (Cogan & Derricott, 2000, p. 13). Pendidikan Kewarganegaraan membentuk siswa menjadi individu yang demokratis dan bertanggung jawab. partisipasi warganegara dalam masyarakat demokratis, harus didasarkan pada pengetahuan, refleksi kritis dan pemahaman serta penerimaan akan hak-hak dan tanggung jawab (Branson, 1998). Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang cerdas secara intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, memiliki tanggung jawab dan kebanggaan (Wahab & Sapriya, 2011, p. 29). Serta mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa demi menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Wahab & Sapriya, 2011, p. 29). Oleh karena itu, proses tumbuh menjadi warga negara yang baik adalah melalui aktifitas belajar dan pembelajaran.

Kajian PKn tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga memperhatikan aspek budaya (Wahab & Sapriya, 2011, p. 98). Budaya kewarganegaraan mencakup tradisi dan kebiasaan yang menjadi prinsip dan dilestarikan dalam masyarakat. seperti prinsip *guyup rukun* (gotong royong), *tepo sliro* (toleransi), dan *andhap ashor* (kerendahan hati) menjadi simbol dan pedoman hidup warga (Soedarmanto, 2014). *Sapa salah seleh* siapa berbuat salah, maka akan kalah (Abdullah, 2016b; Mazid et al., 2020). *Guyup rukun* menunjukkan semangat kebersamaan (Maulana, 2024, p. 84), *Tepo Sliro* mengajarkan saling menghormati, *sapa salah seleh* menanamkan integritas, dan *andhap ashor* mencerminkan kesederhanaan. Nilai-nilai ini memperkuat budaya masyarakat, meskipun penerapan ini perlu lebih diaktualisasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam pembelajaran PKn, meskipun teknologi memiliki peran penting, menanamkan nilai-nilai moral kepada generasi milenial tetap harus menjadi fokus utama. Dimulai dengan penguatan karakter siswa untuk membentengi siswa dari tindakan kejahatan (Hawkins et al., 1999, p. 226). Karena karakter adalah dasar bagi setiap ucapan dan tindakan (Kupperman, 1995, p. 3). Karakter merupakan pola perilaku yang bersifat pribadi serta mencerminkan kondisi moral seseorang

(Sudrajat, 2011, p. 48). Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa harus dijunjung tinggi. Sementara itu, pendidikan kewarganegaraan berfungsi untuk membentuk moral dan menciptakan warga negara yang baik (Wahab & Sapriya, 2011, p. 15). Sehingga keduanya saling mendukung dalam menciptakan masyarakat yang beretika dan beradab.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi proses *transfer knowledge* demi membentuk siswa yang cerdas, berkarakter dan bertanggung jawab. Pendidikan sebagai entitas budaya dan peradaban manusia telah mengalami perubahan mendasar di era globalisasi (S. Lestari, 2018, p. 95). Globalisasi juga didorong, namun kadang terhambat, oleh sifat global dari banyak masalah penting saat ini yang semakin melampaui batas negara (Aggarwal, 2011, p. 60). Karena adanya tantangan globalisasi, kebijakan Pendidikan sekarang harus menyesuaikan diri (Clegg et al., 2003, p. 4). Tantangan perkembangan zaman dalam pembelajaran PKn perlu adaptif terhadap teknologi di era globalisasi.

Globalisasi mendorong pergeseran dari masyarakat industri ke masyarakat berbasis informasi, di mana keterampilan teknologi dan akses informasi menjadi semakin penting dalam proses belajar mengajar (Alic, 1997, p. 10). Globalisasi telah mengubah cara hidup individu dan kelompok masyarakat. Dunia yang terbuka ini memicu perubahan cepat di berbagai aspek, termasuk ekonomi, sosial, politik, budaya, dan pendidikan (Oviyanti, 2017, p. 76). *Era Society 5.0* ditandai oleh keterkaitan antara perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta situasi global, yang berdampak besar pada sistem pendidikan nasional di Indonesia (Akbar et al., 2022; Syahidi et al., 2023). Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya berkontribusi positif dan berdampak besar pada kehidupan manusia (Muhson, 2010; Verbeek et al., 2002; Wilson, 2003). Hal ini memengaruhi ide, nilai, dan pengetahuan, serta mengubah peran siswa dan guru, dengan teknologi berperan kunci dalam pembelajaran (Ridho et al., 2022, pp. 196–197).

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari karena sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014, p. 34). Inovasi teknologi diciptakan untuk memberi manfaat bagi kehidupan manusia.

Teknologi juga memberikan kemanjaan, kemudahan dalam akses setiap aktifitas manusia (Cook et al., 2009, p. 277). Manusia merasakan banyak kemudahan dan manfaat dari inovasi teknologi yang diciptakan dalam beberapa tahun terakhir. Kemajuan teknologi saat ini benar-benar memberikan akses yang lebih mudah dan nyaman bagi kehidupan manusia. Anggaphlah perubahan teknologi yang cepat sebagai kesempatan untuk berpikir tentang siapa diri kita dan bagaimana kita memandang dunia (Schwab, 2016, p. 9).

Saat ini, siswa menggunakan teknologi informasi sebagai sarana transfer pengetahuan dalam pembelajaran. Era digital merujuk pada waktu di mana teknologi menggerakkan segalanya (Collins & Halverson, 2009, p. 1). Perkembangan teknologi digitalisasi membuat transfer ilmu semakin *variative* dan *innovative* (Primandari et al., 2020, p. 302). Hal ini berkontribusi besar pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, pendidikan juga perlu memberikan kelonggaran dalam akses pengetahuan. Diperlukan filterisasi agar transfer pengetahuan sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia yang beradab. Oleh karena itu, bahwa pendidikan termasuk suatu hal yang sangat esensial dalam proses pemanusiaan pada masyarakat yang berbudaya.

Semakin konvergennya batas antara manusia, mesin dan teknologi informasi lainnya mempengaruhi seluruh sisi kehidupan manusia (Roco, 2013). Seperti kehidupan social, ekonomi, budaya dan pendidikan. Dalam era digital, perubahan dalam pendidikan menuntut guru atau dosen untuk dapat mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran (Mumtaz, 2000, p. 319). Hal ini mengubah fokus pembelajaran dari hanya bergantung pada guru atau dosen, menjadi lebih terdiversifikasi. Saat ini, kurikulum saat ini menuntut pembelajaran yang berfokus pada keaktifan dan keterampilan siswa, atau disebut *Student-Centered Learning* (SCL) (Firmansyah & Jiwandono, 2022, p. 34). Guru sebagai pendidik berperan penting dalam menuntun serta mengarahkan siswanya (Crosby, 2000; C. Golding, 2013).

Ketercapaian guru dalam pembelajaran didukung oleh berbagai alat, model serta media dalam pembelajaran. Perubahan massif dalam berbagai bidang

kehidupan telah mengubah pola pikir manusia (Dweck, 2012, p. 615). Derasnya konektivitas global yang tidak terbendung menyebabkan perubahan pola perilaku. Salah satunya melemahnya mental, spiritual, dan karakter seseorang, yang dapat berdampak negatif pada kualitas hidup dan hubungan sosial (Post, 2014, p. 168). Oleh karena itu, diperlukan tindakan nyata yang melibatkan jiwa dan raga, agar perilaku sesuai dengan norma kehidupan. Selain itu, untuk menjaga moralitas bangsa, watak dan karakter harus dihadirkan, dihayati, dan diamalkan agar tidak terjerumus ke dalam tindakan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila.

Guru diharapkan memiliki keterampilan yang mumpuni, serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan dinamika tantangan global (Lase, 2019). Di bidang pembelajaran Pancasila, guru dituntut untuk berkreasi, berinovasi, dan memiliki kecakapan digital. Karena mereka adalah kunci utama dalam mengikuti perkembangan teknologi dan informasi di semua jenjang, dari dasar hingga perguruan tinggi. Guru yang mampu beradaptasi dengan teknologi menjadi elemen vital dalam pendidikan era kini (Niyarci, 2022, p. 48). Para guru memanfaatkan berbagai alat dan platform digital untuk meningkatkan proses pembelajaran, membuat materi ajar lebih menarik, dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia yang semakin terhubung.

Permasalahan utama adalah masih banyak guru dalam Pembelajaran PKn dengan cara mengajar yang membosankan. Ada guru masih mengajar dengan metode konvensional yang monoton, menyebabkan siswa mudah bosan, jenuh, mengantuk, dan kurang bersemangat (Fried, 2015; Macklem, 2015). Metode pengajaran yang terpusat pada ceramah tanpa menggunakan alat bantu media mengurangi pelibatan siswa (Bligh, 2000, p. 8). Sementara penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa mengeksplorasi ide dan meningkatkan pemahaman mereka (Smaldino et al., 2019). Di era disrupsi saat ini, kemampuan untuk menggunakan teknologi terbaru menjadi penting. Proses belajar dan pembelajaran di sekolah harus bertransformasi untuk mengikuti kemajuan teknologi dan menyesuaikan paradigma pendidikan (R. B. Barr & Tagg, 1995, p. 13).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan berbagai sumber belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai (Warsita, 2018, p. 71). Pembelajaran bagian dari sebuah proses komunikasi yakni penyampaian pesan dari pendidik ke peserta didik (Mahadi, 2021, p. 81). Pesannya berupa materi-materi pelajaran didesain dalam berbagai simbol komunikasi baik verbal berupa teks, kata, tulisan serta nonverbal berupa simbol gambar atau alat (Bateman, 2014). Pesan dari komunikasi inilah yang nantinya akan ditangkap dan diterima sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan dan karakter oleh peserta didik yang dapat dipraktikkan (Pellegrino & Hilton, 2013). Namun, kenyataannya proses kegiatan belajar dan pembelajaran seringkali dihadapkan pada isi konten materi yang rumit, bertele-tele, abstrak dan di luar ekspektasi pengalaman kehidupan siswa (Bonk & Cummings, 1998, p. 83). Sehingga materi tersebut menjadi sulit dipahami yang diajarkan oleh guru kepada siswa.

Sebaiknya materi pembelajaran menjadi lebih spesifik, terarah, dan mudah dipahami ketika guru menyediakan referensi berupa dokumentasi, foto, atau animasi (Clark & Lyons, 2011). Dalam konteks ini, fakta, konsep, prinsip, dan prosedur diinternalisasi melalui proses penemuan, konfirmasi, asosiasi, dan integrasi (Fogarty & Pete, 2009, p. 1). Sehingga meningkatkan antusiasme siswa selama pembelajaran. Pembelajaran ini mengintegrasikan kecerdasan majemuk dengan pendekatan kreatif dan partisipatif, sehingga mengembangkan potensi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta menyenangkan (Komalasari, 2011, p. 48). Ketertarikan siswa pada sebuah media bisa memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar (Syawaluddin et al., 2020, p. 3). Penggunaan media audiovisual atau multimedia membuat visualisasi lebih menarik, sehingga teks, gambar, dan foto dapat menyajikan komunikasi dan gambaran secara interaktif (Susilana & Riyana, 2011, p. 193).

Agar pesan dapat tersampaikan secara baik tentu diperlukan sebuah media yang mendukung dan efektif. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengaruh psikologis pada siswa (Hamalik, 1989).

Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran di kelas sangat mendesak di era digital ini untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (Putra et al., 2024, p. 20). Pembelajaran berbasis teknologi memerlukan inovasi alat bantu yang kreatif, efektif, dan menarik agar proses belajar tidak monoton dan dapat mendukung transfer pengetahuan secara optimal (Marquardt & Kearsley, 1999).

Teknologi semakin dibutuhkan dalam proses pembelajaran, terutama di bidang pendidikan, di mana guru berperan sebagai fasilitator utama. Media pembelajaran berbasis teknologi memotivasi siswa untuk belajar, berbicara, berkreasi, menulis, dan berimajinasi (Tafonao, 2018, p. 103). Pembelajaran yang efektif memerlukan media yang mendukung akses informasi seluas mungkin (Suryadi, 2019, p. 9). Media pembelajaran memungkinkan pengguna untuk menyintesis, memilih, mengevaluasi, dan mengelaborasi pengetahuan dengan lebih fleksibel (Clark, 2011). Adanya media juga memberi ruang bagi siswa yang kesulitan memahami pelajaran, sehingga mereka tetap termotivasi (Blumenfeld et al., 1991, p. 386).

Penggunaan media harus selaras dengan model pembelajaran agar siswa memahami siklus media tersebut. Pemilihan model pembelajaran yang tepat mendukung penggunaan media dan keberhasilan belajar dengan menyesuaikan konten dan keterampilan siswa pada psikologi kognitif serta lingkungan mereka (Mooij, 2007, p. 1501). Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan kewarganegaraan siswa (Komalasari, 2011, p. 48). Oleh karena itu, Pembelajaran kontekstual dapat memperkuat keterampilan siswa dengan dukungan media dan materi digital. Materi digital diharapkan memperlancar pembelajaran dengan penyajian menarik yang meningkatkan minat dan antusiasme siswa (Haleem et al., 2022).

Pemanfaatan media pendidikan dalam pengajaran sangat diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan abad 21 (Boyle et al., 2014; Istiq'Faroh et al., 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan atraktif bisa memotivasi siswa. Salah satunya adalah media komik inovatif berbasis digital dalam pembelajaran kewarganegaraan. Maka, pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan yang saat ini berubah menjadi Pendidikan Pancasila perlu dilengkapi dengan perangkat pembelajaran salah satunya adalah media elektronik komik (*e-comic*). Media *e-comic* merupakan jawaban media yang efektif, berupa visualisasi yang menarik sehingga cocok bagi siswa sekolah tingkat menengah.

Penggunaan media *e-comic* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan gambar dalam e-komik memicu perhatian siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih giat (Berger et al., 2023, p. 15). Komik adalah media di mana teks dan visual terintegrasi sepenuhnya (S. Golding & Verrier, 2021, p. 1). Pengembangan media komik perlu mempertimbangkan fitur karikatur dan karakter tokoh yang menyampaikan nilai-nilai kehidupan. *Genre* komik sains berkembang dengan cepat. Sekarang, komik sains sudah banyak digunakan di ruang kelas, perpustakaan, dan berbagai lingkungan pendidikan lainnya (Jee & Anggoro, 2012, p. 197). Komik perlu diintegrasikan dengan budaya lokal untuk menumbuhkan semangat kearifan yang mencerminkan nilai-nilai luhur.

Pembelajaran berbasis budaya masyarakat efektif dalam memperkuat identitas nasional, membentuk kepribadian moral, dan *mengembangkan civic disposition* siswa. Nilai-nilai ini berperan penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik dan anggota masyarakat yang berkontribusi secara positif. Maka, perlu adanya penguatan dalam media pembelajaran yang mampu menjembatani pengetahuan dan praktik, agar nilai-nilai *civic disposition* dan kearifan local (budaya Masyarakat Magelang) benar-benar terinternalisasi dalam diri siswa. Integrasi nilai *civic disposition* dan budaya masyarakat sangat penting untuk melestarikan tradisi yang berbudaya dan bermartabat.

Pengembangan media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang untuk penguatan *civic disposition* siswa merupakan inovasi langka. Meskipun *e-comic* telah dikenal efektif menarik minat siswa melalui visualisasi menarik dan narasi yang relevan. Pendekatan berbasis budaya lokal Magelang masih minim serta jarang ditemukan. Padahal, integrasi elemen budaya lokal dalam *e-comic* berpotensi untuk tidak hanya mengajarkan pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotor, juga

menguatkan nilai-nilai *civic disposition*, seperti rasa tanggung jawab moral, disiplin, mandiri, kesopanan, dan toleransi.

Beberapa penelitian terkait dengan metode pembelajaran *civic disposition* pada siswa telah diteliti oleh Komalasari, (2018); Komalasari & Sapriya, (2016); Montessori et al., (2024); Suryanto, (2018). Selain itu, penelitian terkait pembentukan *civic disposition* telah ditulis oleh Mulyono, (2017); Pangalila, (2017); Rahmatiani & Saylendra, (2021); Sari, (2016). Sedangkan terkait dengan media Komik telah diteliti oleh Apostolou & Linardatos, (2023); Berger et al., (2023); S. Golding & Verrier, (2021); Isnani & Rezania, (2023); Istiq'Faroh et al., (2020); Kasanah et al., (2024); Matuk et al., (2021); Radeswandri et al., (2021). Untuk memperkuat *civic disposition* siswa, diperlukan rekomendasi model, metode, alat, media, atau strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penulis tertarik meneliti media *e-comik* berbasis budaya masyarakat Magelang sebagai upaya untuk menguatkan *civic disposition* siswa.

Berdasarkan pra observasi wawancara pada bulan Januari 2024 dengan Guru Pendidikan Pancasila kelas VII terdiri dari Ny, Sw, Rz, Sr, Wj, dan Ft di bulan Januari 2024 Masih banyak siswa yang menunjukkan perilaku yang belum sesuai dengan *civic disposition* dan nilai-nilai kearifan local terutama berbudaya Masyarakat Magelang yang seharusnya mereka yakini dan terapkan. Sikap seperti kurangnya kepedulian terhadap sesama, minimnya tanggung jawab sosial, serta perilaku kurang santun menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan siswa tentang nilai-nilai *civic disposition* dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman yang mendalam serta pendekatan pembelajaran yang belum menekankan aspek internalisasi dan aplikasi nilai-nilai *civic disposition* dan kearifan local (budaya Masyarakat Magelang).

Pra-observasi wawancara pada Desember 2023 dengan Ketua MGMP Pendidikan Pancasila Kota Magelang, Ny, dan Ketua MGMP PKn Kabupaten Magelang, Et, mengungkapkan bahwa guru masih kekurangan media pembelajaran inovatif berbasis audio-visual, seperti komik, untuk mengajarkan *civic disposition*.

e-comic, dengan visual menarik dan cerita relevan, berpotensi menyampaikan nilai-nilai *civic disposition* secara interaktif dan mudah dipahami. Namun, keterbatasan media ini membuat guru masih mengandalkan metode konvensional yang bersifat teoretis, sehingga kurang efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai kewarganegaraan. Pengembangan *e-comic* yang mudah diakses guru akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap peran mereka sebagai warga negara yang baik.

Hasil pengamatan pada Januari–Februari 2024 menunjukkan bahwa kearifan lokal budaya Magelang masih jarang diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Padahal, integrasi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa. Nilai-nilai seperti gotong royong, kejujuran, rendah hati, dan toleransi sejalan dengan prinsip PKn, namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai bahan ajar untuk membentuk *civic disposition* siswa. Akibatnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila terkesan terpisah dari kehidupan sehari-hari dan kurang efektif dalam internalisasi nilai-nilai kewarganegaraan. Dengan mengaitkan budaya Magelang dalam materi Pendidikan Pancasila, siswa lebih mudah memahami dan menerapkan *civic disposition* melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil pengamatan di SMP Kota dan Kabupaten Magelang pada 17–25 Februari 2024 menunjukkan beberapa temuan utama: (1) Belum ada pengembangan *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang untuk memperkuat *civic disposition* siswa, (2) Masih terdapat kesenjangan pengetahuan siswa tentang *civic disposition* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, (3) Perilaku siswa masih belum sepenuhnya mencerminkan nilai-nilai *civic disposition* dan budaya lokal, (4) Guru kekurangan media pembelajaran *e-comic* untuk mengajarkan *civic disposition*, dan (5) Budaya masyarakat Magelang belum terintegrasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan *civic disposition* pada siswa SMP. Oleh karena itu, peneliti menyusun disertasi berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran *E-Comic* Berbasis Budaya Masyarakat Magelang untuk *Menguatkan Civic Disposition* Siswa SMP.”

Media *E-Comic* berbasis budaya Magelang menghadirkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran *Civic Education* bagi siswa SMP, menggabungkan visual animatif menarik yang berfungsi lebih dari sekadar penyampaian konten akademik. Melalui integrasi nilai-nilai moral dan budaya lokal, *e-comic* ini mendukung pembentukan *good citizenship* pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran pada realitas sosial yang mereka hadapi. Media *e-comic* berbasis budaya Magelang efektif memperkuat *civic disposition* siswa dengan mengoptimalkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Visual yang relevan dan inspiratif memudahkan siswa memahami serta menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan, menjadikan materi *Civic Education* lebih bermakna dan *relatable*.

Novelty dari penelitian ini menawarkan terobosan penting dengan memasukkan budaya masyarakat Magelang secara eksplisit dalam desain *e-comic* untuk pembelajaran *Civic Education*, pendekatan yang masih jarang dilakukan sebelumnya. *E-comic* ini bukan hanya media pembelajaran inovatif dan kreatif tetapi juga alat efektif untuk memperkuat *civic disposition* siswa secara holistik. Pendekatan ini menggabungkan pemahaman akademis dan moral dengan konteks dunia fisik dan sosial yang lebih luas, menciptakan siswa yang tidak hanya memahami *civics* tetapi juga memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial.

Urgensi pembelajaran *e-comic* berbasis budaya Masyarakat Magelang bagi siswa Sekolah Menengah Pertama ialah untuk membentuk pribadi yang cakap, cerdas, terampil, dan berbudi luhur berdasar nilai Pancasila. Di era digital, siswa perlu media pembelajaran efektif, kreatif dan inovatif. Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Magelang efektif memperkuat *civic disposition* dan menanamkan karakter luhur. Memanfaatkan kearifan lokal memudahkan siswa memahami nilai budaya, meningkatkan rasa bangga identitas lokal, serta mendorong sikap partisipatif dan tanggung jawab sosial. Penelitian ini menghadirkan gagasan baru dalam *civic education* di Indonesia dengan

memanfaatkan budaya masyarakat Magelang sebagai dasar pengembangan media *e-comic*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan pokok masalah dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis Budaya Masyarakat Magelang untuk Memperkuat *Civic Disposition* Siswa Sekolah Menengah Pertama.” Untuk memfokuskan pembahasan, rumusan masalah ini akan dijabarkan ke dalam beberapa sub-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana gambaran awal mengenai *civic disposition* siswa dan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
- 1.2.2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui *e-comic* berbasis budaya Masyarakat untuk memperkuat *civic disposition* siswa?
- 1.2.3. Bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui *e-comic* berbasis budaya Masyarakat untuk memperkuat *civic disposition* siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menganalisis bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat magelang untuk memperkuat *civic disposition* Sekolah Menengah Pertama? Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Untuk menganalisis gambaran awal *civic disposition* siswa dan media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- 1.3.2. Untuk menelaah mengembangkan media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui *e-comic* berbasis budaya masyarakat untuk memperkuat *civic disposition* siswa.

- 1.3.3. Untuk menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui *e-comic* berbasis budaya masyarakat untuk menumbuhkan *civic disposition* siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Harapannya penelitian ini bisa menghasilkan manfaat secara teoretis, kebijakan, praktis, dan sosial terutama dalam prinsip dan dalil tentang pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang untuk menguatkan *civic disposition* Sekolah Menengah Pertama. Khususnya bagi pihak yang berkepentingan seperti pendidikan, politik, masyarakat, dan khususnya guru serta siswa. Adapun manfaat-manfaat tersebut akan dijabarkan sebagai berikut;

1.4.1. Segi Teori

- a. Hasil penelitian ini, diupayakan agar mendatangkan masukan dalam pengembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berbasis budaya Masyarakat magelang melalui pendekatan penelitian Kualitatif.
- b. Melalui sumber belajar PKn yang menstransformasikan nilai budaya Masyarakat magelang dalam proses perkuliahan PKn diupayakan mampu mengembangkan nilai karakter bangsa.
- c. Sub materi “Keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antar golongan dalam Bhineka Tunggal Ika” dapat dipahami dan dikembangkan secara maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Sub materi “Pelestarian nilai tradisi, kearifan local dan budaya dalam Masyarakat global” dapat dipahami dan dikembangkan secara maksimal dalam pembelajaran budaya lokal.

1.4.2. Segi Kebijakan

- a. Bagi penentuan kebijakan dan pengembang kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan hasil dari penemuan ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan penentuan kebijakan dalam mengembangkan materi pokok pembahasan tentang media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang.
- b. Bagi guru Pendidikan Pancasila. Temuan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan penentuan kebijakan tentang pengembangan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kreatif, inovatif dan bermakna serta menyenangkan di lingkungan sekolah dengan tujuan membangun tanggung jawab moral, disiplin, mandiri, kesopanan dan toleransi melalui media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya Masyarakat Magelang untuk menguatkan *civic disposition* siswa SMP.
- c. Bagi peserta didik penemuan penelitian ini bertujuan agar dapat memberikan kesempatan dan pengalaman berharga terutama penguatan nilai *civic disposition* melalui media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang. Sehingga diharapkan menjadi peserta didik yang berkarakter dan bertanggungjawab.
- d. Bagi pakar Pendidikan Kewarganegaraan temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dan rujukan untuk dalam khasanah media pembelajaran. Terutama media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang untuk menguatkan *civic disposition*.
- e. Bagi masyarakat atau komunitas pendidikan kewarganegaraan, melalui temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penentuan dalam tata kelola dan laksana terutama terkait dengan nilai-nilai *civic disposition* yang bisa memberikan dampak keadaban masyarakat.

1.4.3. Segi Praktik

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah manfaat praktis bagi beberapa pihak sebagai berikut:

- a. Secara praktis temuan media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang dalam menguatkan *civic disposition* siswa SMP dapat dijadikan media pembelajaran Pendidikan Pancasila nantinya.
- b. Sumber belajar media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila diupayakan meningkatkan kreativitas guru ketika mengembangkan materi pelajaran di kelas.
- c. Sumber belajar *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang untuk menguatkan *civic disposition* siswa dapat dijadikan pedoman media belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada daerah lain dengan berbasis nilai filosofi budaya masyarakat di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama yang berada di berbagai daerah.
- d. Sumber belajar *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbasis budaya masyarakat Magelang dapat menguatkan siswa untuk tanggung jawab moral, disiplin, mandiri, kesopanan dan toleransi dalam kehidupan sosial masyarakat.
- e. Sumber belajar *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri, dan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam rangka pengembangan penguatan *civic disposition*.
- f. Sumber belajar *e-comic* berbasis budaya Masyarakat Magelang dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa untuk menghayati dan mengamalkan nilai-nilai *civic disposition* yakni tanggung jawab moral, disiplin, mandiri, kesopanan dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
- g. Media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang sebagai sumber belajar PKn, efektif dalam membantu siswa memahami nilai *civic disposition* secara menarik, relevan, dan tidak membosankan melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- h. Media *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang, mempermudah pemahaman materi, menumbuhkan kebanggaan terhadap identitas lokal dan nasional, serta meningkatkan keterlibatan siswa.

1.4.4. Segi Sosial

Penelitian ini memberikan kebermanfaatan terhadap dunia pendidikan, sosial budaya dan lainnya. Karena di Indonesia sendiri masih terasa perlu adanya saran dari masyarakat, pemangku kebijakan pendidikan dan tersobosan inovasi pembelajaran yang mendukung keberlangsungan dalam dunia pendidikan. Sehingga dengan adanya penelitian ini pendidik dan peserta didik dalam satuan pendidikan bisa memahami dan mengaplikasikan gagasan inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan. Sehingga dengan adanya inovasi media pembelajaran akan menguatkan *civic disposition*, meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa di Sekolah. Segi kebermanfaatan aspek sosial adalah dengan adanya teknologi informasi dalam dunia pendidikan yang inovatif seperti media pembelajaran *e-comic*, diharapkan bisa berdampak kepada kemajuan masyarakat, bangsa dan bernegara dalam menghadapi perkembangan zaman. Selain itu, nilai-nilai *civic disposition* yang terdapat dalam media pembelajaran *e-comic* juga bisa memberikan penguatan terhadap kepribadian bangsa agar menjunjung tinggi budi pekerti dan nilai luhur bangsa.

1.5. Struktur Organisasi Disertasi

Penelitian disertasi ini meliputi dari lima bab, dengan rincian diantara bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut: Bab I Pendahuluan. Bagian ini memaparkan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi disertasi. Bab II Kajian Pustaka. Bab ini menguraikan tentang Kajian teori yang membahas teori-teori tentang, a) hakikat konsep *civic education*, b) hakikat konseptual *civic disposition*, c) hakikat budaya masyarakat, d) hakikat kearifan lokal, e) media

pembelajaran, f) hakikat media komik, g) teori belajar yang melandasi pembelajaran media komik, Kemudian juga membahas tentang kajian penelitian yang relevan, kerangka pikir dan hipotesis penelitian. Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang desain bentuk penelitian, objek dan subjek tempat penelitian, sampel dan pengumpulan data, prosedur penelitian, Analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian. Hasil dalam penelitian ini akan secara langsung membahas hasil dari masing-masing rumusan masalah. BAB V Pembahasan. Pembahasan dalam penelitian ini akan secara langsung membahas hasil dari masing-masing rumusan masalah. Bab VI Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini akan diuraikan secara umum kesimpulan hasil penelitian dari masing-masing rumusan masalah yang diperoleh serta juga akan dibahas mengenai implikasi dan rekomendasi penelitian.