

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada susunan kehidupan, pendidikan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kesuksesan setiap individu saat melanjutkan kehidupannya. Menurut Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah “untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan hidup manusia sebagai makhluk berakal yang dianugerahi kemampuan untuk belajar dan menanamkan cita-cita yang luhur. Menurut Ujud dkk., (2023) tujuan pendidikan adalah upaya untuk membantu orang mencapai potensi penuh mereka.

Setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa pada hakikatnya merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan saling berhubungan dengan tujuan utama agar siswa mengalami peningkatan baik secara afektif, kognitif maupun psikomotorik (Haka & Wahyuni, 2025). Salah satu mata pelajaran yang mulai ditawarkan di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), suatu usaha untuk menyiapkan dan mewujudkan sikap warga negara yang berkarakter dalam menghadapi berbagai polemik dalam masyarakat yang majemuk. Mata Pelajaran PPKn memiliki urgensi yang sangat penting bagi generasi penerus bangsa. Akan tetapi, berbanding terbalik dengan keadaan di lapangan. Di sekolah mata pelajaran PPKn cenderung kurang mendapat perhatian dari guru sehingga berdampak negatif terhadap proses belajar mengajar. Rendahnya minat belajar siswa timbul karena rendahnya atau tidak terpenuhinya salah satu komponen atau bagian pembelajaran yang seharusnya diberikan oleh guru namun justru diabaikan sehingga berdampak pula pada hasil atau tujuan pembelajaran yang kurang ideal. Hal ini sejalan dengan pendapat Adisel dkk. (2022) seorang guru harus mempertimbangkan sejumlah komponen/elemen saat

mengembangkan teknik pembelajaran, termasuk guru, siswa, tujuan pembelajaran, sumber belajar, bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Selain itu hasil observasi yang peneliti lakukan sebelumnya ketika melakukan kegiatan kampus mengajar tepatnya di SD Negeri 1 Arjawinangun pada tahun 2024 mulai dari bulan Maret sampai Juni didapatkan fakta bahwa siswa merasa kurang antusias dalam pembelajaran PPKn, merasa cepat bosan dan kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar. Narasumber yang diwawancarai adalah guru kelas empat yaitu Ibu Yatimah menurutnya pembelajaran PPKn sering dianggap monoton hal tersebut diakibatkan karena metode pengajaran yang terbiasa menggunakan ceramah dan buku ajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi jenuh, hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh (Wati & Wibawa, 2024) siswa merasa pembelajaran kurang menarik, oleh karena itu dibutuhkan cara baru dalam menyampaikan materi PPKn. Kegagalan atau tidak terlaksananya proyek penelitian "Efektivitas Komik Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Keberagaman Budaya Indonesia" akan berdampak pada pendidikan dan pelestarian budaya. Pertama, tidak akan ada peluang untuk menawarkan materi pembelajaran alternatif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak yang merupakan penduduk asli digital. Komik digital yang disusun secara kontekstual dapat berfungsi sebagai jembatan untuk membantu anak-anak memahami konsep-konsep abstrak atau sulit seperti keberagaman budaya. kedua, pembelajaran mungkin akan tetap bersifat tradisional dan kurang efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa jika tidak ada inovasi ini. Lebih jauh, kegagalan penelitian ini mengakibatkan hilangnya peluang untuk secara kreatif mendukung pelestarian dan pengenalan budaya Indonesia kepada generasi mendatang. Efek jangka panjang dapat berupa menurunnya pemahaman dan kekaguman siswa terhadap nilai-nilai budaya negara, yang pada akhirnya dapat mengikis identitas nasional.

Dalam konteks pendidikan, upaya peningkatan dapat dipahami sebagai prosedur metod untuk menghasilkan perubahan positif, khususnya berkenaan dengan mutu proses dan hasil pembelajaran. Kemampuan kognitif siswa bukan satu-satunya hal yang meningkat; komponen afektif dan psikomotorik yang berkaitan dengan sikap, kemampuan, dan dorongan belajar mereka juga telah

disertakan. Kifle Mekonen & Anja Fitiavana (2021) berpendapat bahwa peningkatan hasil pembelajaran memerlukan strategi holistik yang mempertimbangkan kualitas individu setiap siswa dan elemen-elemen yang berkontribusi terhadap lingkungan belajar. Trisiana (2020) menegaskan bahwa karena media digital interaktif menawarkan pengalaman belajar yang kontekstual dan nyata, media digital interaktif sangat berguna dalam meningkatkan gagasan pendidikan kewarganegaraan. Dalam hal ini, komik digital berfungsi sebagai alat bantu visual dan alat pengajaran yang bijaksana dan interaktif yang membantu siswa memahami pentingnya toleransi dan keberagaman. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Ali dkk., 2024) Saat menggunakan media pendidikan di kelas, guru juga menghadapi sejumlah tantangan. Produksi media pembelajaran membutuhkan banyak upaya, imajinasi, dan terkadang infrastruktur dan peralatan yang tidak memadai. Karena alasan ini, pendidik hampir tidak pernah menggunakan media pendidikan dalam pelajaran mereka. Selain itu, pemahaman siswa tentang keberagaman budaya sangat terbantu oleh materi pembelajaran yang disajikan melalui presentasi video. Ini merupakan tambahan dari keyakinan bahwa presentasi video merupakan cara yang sangat baik untuk menjelaskan konten keberagaman budaya karena siswa sering kali kesulitan memahaminya saat guru mengulang kembali subjek tersebut. Namun, keterbatasan kemampuan instruktur untuk menggunakan media video menghambat kemampuan mereka untuk menjadi kreatif. Guru Kelas IV di Sekolah Dasar menemukan materi pembelajaran yang menarik yang dapat membangkitkan minat siswa yang besar dalam belajar.

Sebagai suatu sistem, komponen-komponen pembelajaran saling terkait dan saling mempengaruhi (Widhiasti dkk., 2022). Karena siswa SD pada umumnya masih memiliki rasa bermain yang cukup besar, maka penting agar segala sesuatu yang berkaitan dengan komponen pembelajaran dipersiapkan dan dipenuhi dengan baik guna meminimalisir gangguan atau distraksi selama pembelajaran, seperti kebisingan saat pembelajaran, pembelajaran yang monoton (membosankan), atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam hal ini, media pembelajaran yang inovatif sangat disarankan di dalam kelas untuk konsentrasi belajar siswa yang secara tidak langsung mengalami proses pembelajaran saat menggunakan media

tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Neteria dkk. (2020) proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efisien, dan bermakna dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang tenang dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Salah satu upaya atau solusi yang ditawarkan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran yaitu Efektivitas media komik digital untuk meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya Indonesia.

Dalam bidang pendidikan, menciptakan sumber belajar yang mutakhir sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Komik digital adalah salah satu jenis media yang terus berkembang, komik digital memadukan komponen naratif dan visual untuk menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih menarik. Banyak penelitian sebelumnya telah meneliti penggunaan komik digital dalam pendidikan, khususnya di sekolah dasar (SD), dan telah menunjukkan kemanjurannya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah dkk., (2023) dengan judul komik digital berbasis keberagaman budaya indonesia sebagai media literasi siswa sekolah dasar, temuan penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan literasi visual yang lebih partisipatif, komik digital dapat membantu anak-anak lebih menghargai keberagaman budaya. Penelitian lain oleh Riyanti dkk., (2024) dengan judul Efektivitas media komik digital keragaman budaya (Kodya) dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV sekolah komik digital lebih berhasil menanamkan cita-cita nasional kepada siswa sekaligus membantu mereka memahami konten keberagaman budaya. Sementara itu, judul penggunaan media komik digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD materi keberagaman budaya di Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, berbeda dengan pendekatan tradisional, media interaktif berdasarkan komik digital dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar (Annisa & Rustini, 2023).

Mengacu pada hasil kajian penelitian terdahulu, dalam hal Efektivitas media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar

siswa. akan tetapi isi atau konten pada penelitian terdahulu belum interaktif. Sehingga media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki perbedaan yang cukup mencolok dibandingkan penelitian sebelumnya. Penelitian ini akan memberikan kebaruan dengan mengintegrasikan elemen interaktif seperti efek suara dan fitur kuis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru pada bidang pendidikan digital dan meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis komik digital di sekolah dasar. Selain itu, komik sebagai media populer dapat menyampaikan nilai-nilai budaya secara naratif dan kontekstual sehingga lebih mudah diterima dan diingat oleh siswa. jika tetap menggunakan media konvensional siswa ditakutkannya akan tertinggal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini harus segera dilakukan sebagai langkah konkret dalam memenuhi tuntutan pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berbasis lokal.

Sejalan dengan urgensi ini, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian tentang minimnya sumber belajar digital yang dibuat khusus untuk membantu siswa memahami nilai-nilai keberagaman dalam konteks keragaman budaya Indonesia. Banyak penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa komik digital dapat secara efektif meningkatkan keinginan atau minat siswa dalam belajar, tetapi penelitian tersebut belum meneliti secara menyeluruh bagaimana media ini dapat secara sistematis dan kontekstual mengintegrasikan pemahaman konseptual tentang keragaman budaya. Berpedoman pada uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas media komik digital untuk meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Seberapa besar peningkatan pemahaman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol materi keragaman budaya Indonesia?

- 1.2.2 Seberapa besar perbedaan pemahaman siswa sesudah perlakuan di kelas kontrol dengan media konvensional dan di kelas eksperimen dengan media komik digital?
- 1.2.3 Seberapa besar respon siswa terhadap media komik digital untuk meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitiannya yakni:

- 1.3.1 Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol materi keragaman budaya Indonesia.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pemahaman siswa sesudah perlakuan di kelas kontrol dengan media konvensional dan di kelas eksperimen dengan media komik digital.
- 1.3.3 Untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik digital untuk meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Inovasi dalam pembelajaran: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi inovasi dan Efektivitas lebih lanjut dari media pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya yang berbasis komik digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.4.2.1 Bagi Guru: Penelitian ini dapat memberikan panduan dan referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran komik digital yang dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas.
- 1.4.2.2 Bagi Siswa: Penelitian mampu memberikan kegiatan pembelajaran yang berbeda terhadap mata pelajaran PPKn khususnya materi keberagaman budaya Indonesia.

1.4.2.3 Bagi Sekolah: Hasil penelitian dapat memberi kontribusi pemikiran pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian penelitian ini memiliki manfaat yang luas baik secara teoritis maupun secara praktis, yang harapannya dapat memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran siswa kelas IV.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa SD kelas IV dan guru wali kelas juga akan terlibat sebagai responden dalam memberikan masukan terhadap validitas dan efektivitas media pembelajaran komik digital yang dikembangkan.

1.5.2 Lingkup Materi

Materi yang dijadikan fokus dalam penelitian Efektivitas komik digital ini merupakan keragaman budaya Indonesia yang mencakup aspek seperti suku, makanan khas, alat musik dari berbagai daerah di Indonesia.

1.5.3 Lingkup Media Pembelajaran

Efektivitas menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah komik digital interaktif yang memadukan gambar, animasi, audio. Validasi media akan dilakukan oleh bantuan ahli media dan ahli materi serta teknik pengumpulan data nya meliputi wawancara, angket dan tes.