

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era digital, semua hal berkaitan dengan teknologi termasuk di dalamnya lembaga pendidikan. Terlebih generasi saat ini yang biasa disebut dengan generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi. Menurut survei tahun 2023 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sekitar 94% penduduk Indonesia usia 15-19 tahun menggunakan internet setiap hari untuk berkomunikasi, mencari hiburan, dan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 12 Bandung, sebagian besar siswa kelas XI memiliki akses yang cukup baik terhadap gawai digital seperti laptop, tablet, dan telepon pintar. Mereka juga terbiasa melakukan komunikasi, menggali informasi, dan mengakses banyak hal baik yang bersifat mendidik maupun menghibur lewat teknologi digital. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik saat ini memiliki kecenderungan lebih tertarik pada media berbasis teknologi daripada media pembelajaran konvensional seperti buku teks. Media digital yang interaktif dan visual lebih mampu menarik perhatian mereka serta mempermudah proses pemahaman informasi.

Meskipun peserta didik sudah sangat dekat dengan teknologi, tantangan dalam proses pembelajaran di sekolah masih tetap ada. Salah satu tantangan tersebut adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti makna demokrasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SMAN 12 Bandung, media pembelajaran yang masih dominan menggunakan buku dan papan tulis dianggap kurang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep demokrasi yang sering kali abstrak dan teoritis. Hal ini menyebabkan siswa sulit untuk memahami dan mengaitkan materi demokrasi dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pada ujian pendahuluan yang dilakukan oleh siswa kelas XI di SMAN 12 Bandung dengan hasil yang menunjukkan bahwa mereka masih kurang memahami materi demokrasi. Nilai rata-rata ujian pendahuluan siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 poin. Berikut hasil ujian pendahuluan tentang materi demokrasi:

Tabel 1. 1 Hasil *Pre-Test* Pemahaman Materi Demokrasi di SMAN 12 Bandung

No.	Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1.	0 - 59	47 siswa	78,33%
2.	60-69	11 siswa	18,33%
3.	≥ 70 KKM	2 siswa	3,33%
Total		60 siswa	100%

Berdasarkan tabel di atas, sebanyak 78,33% siswa memperoleh nilai di bawah 60, sebanyak 18,33% dibawah 69 dan hanya 3,33% siswa yang mencapai atau melampaui KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap konsep demokrasi masih rendah.

Kondisi ini diperkuat dengan hasil laporan tahun 2023 yang menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa SMA mengalami kesulitan dalam memahami konsep kewarganegaraan, termasuk demokrasi, berdasarkan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (Kemendikbudristek, 2023). Fakta ini mengindikasikan bahwa secara umum, pemahaman siswa terhadap informasi tentang demokrasi masih relatif rendah, sehingga memerlukan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebiasaan teknologi mereka.

Padahal materi makna demokrasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman peserta didik mengenai sistem pemerintahan, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi Indonesia. Pemahaman yang kurang terhadap materi ini dapat berdampak pada rendahnya kesadaran berpartisipasi dalam kehidupan berdemokrasi. Selain itu, demokrasi bukan hanya konsep

teoretis, tetapi juga memiliki aplikasi nyata. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk mempelajari demokrasi secara lebih konkret agar dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sosial dan politik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Komik digital sebagai alat pengajaran adalah salah satu cara dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna demokrasi. Dibandingkan buku teks, komik digital lebih interaktif dan menarik karena memadukan cerita dan komponen visual. Berdasarkan teori *dual coding*, informasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan gambar lebih mudah diproses oleh otak, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman (Clark & Paivio, 1991). Media komik digital dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep abstrak dalam materi demokrasi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* oleh Mayer (2001) juga menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia lebih efektif karena melibatkan elemen visual dan verbal secara bersamaan. Sejalan dengan itu, (Manurung dalam Rohmatin, 2023, hlm. 80) menegaskan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menawarkan prospek yang signifikan bagi peningkatan mutu pendidikan kreatif. Media komik digital adalah salah satu kemajuan teknologi yang relevan dalam kasus ini.

Salah satu manfaat lain dari komik digital yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi karena menggunakan narasi dan visual yang jelas dan tersusun dengan baik (Widyaningsih & Ganing, 2021). Komik juga membangkitkan minat siswa dalam belajar dan menawarkan skenario realistis yang membantu dalam retensi memori. Siswa memperoleh manfaat dari penggunaan buku komik di kelas, terutama dalam hal memahami konsep abstrak yang perlu diilustrasikan dengan contoh konkret. Menurut sudut pandang yang lain, komik sangat penting digunakan sebagai contoh dunia nyata guna mengilustrasikan ide abstrak (Siskawati & Ramadan, 2022).

Selain berfungsi sebagai media pendidikan, komik juga berfungsi sebagai sumber belajar, tempat siswa berinteraksi dengan materi pelajaran

(Suwarti dkk., 2020). Tema dari komik pendidikan dikategorikan menurut relevansi tema tersebut dengan kehidupan sehari-hari siswa (Puspitasari dkk., 2021). Hal tersebut, memberi akses ke berbagai media pembelajaran lainnya untuk memadukan cerita lisan dan visual yang menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media komik digital terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi makna demokrasi. Komik digital dipandang sebagai alat yang berguna bagi peserta didik dalam memahami konsep abstrak serta bagi pendidik dalam menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengetahui seberapa besar penggunaan komik digital dapat membantu siswa di SMAN 12 Bandung lebih memahami makna demokrasi. Penerapan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi sebuah solusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga penulis membuat penelitian mengenai “Pengaruh Media Komik Digital terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas XI pada Materi Makna Demokrasi di SMAN 12 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada permasalahan “Bagaimana pengaruh komik digital terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas XI pada materi makna demokrasi di SMA 12 Bandung?”. Oleh karena banyaknya permasalahan yang akan dikaji, penulis menuliskan rumusan masalah ke dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman peserta didik kelas XI pada materi makna demokrasi di SMAN 12 Bandung yang menggunakan media pembelajaran komik digital (kelas eksperimen)?
2. Bagaimana perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman peserta didik kelas XI pada materi makna demokrasi di SMAN 12 Bandung

yang tidak menggunakan media pembelajaran komik digital (kelas kontrol)?

3. Bagaimana perbandingan pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media pembelajaran komik digital?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman peserta didik kelas XI pada materi makna demokrasi di SMAN 12 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XI tentang makna demokrasi di SMA 12 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman peserta didik tentang makna demokrasi di kelas XI SMAN 12 Bandung yang menggunakan media pembelajaran komik digital (kelas eksperimen).
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pemahaman peserta didik tentang makna demokrasi di kelas XI SMAN 12 Bandung yang tidak menggunakan media pembelajaran komik digital (kelas kontrol).
3. Untuk membandingkan pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media pembelajaran komik digital.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman peserta didik tentang makna demokrasi kelas XI SMAN 12 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Diperkirakan bahwa dengan memeriksa data yang tersedia, penelitian ini akan menghasilkan sejumlah keuntungan dan aplikasi dalam hal:

1.4.1 Manfaat dari Segi Teoritis

Khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila, harapannya penelitian ini memberikan dampak positif terhadap konsep pembelajaran berbasis teknologi digital. Studi ini menambah sumber pengetahuan mengenai kemandirian media visual digital dalam meningkatkan pemahaman ide-ide abstrak seperti demokrasi dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen. Hasil penelitian ini juga memperluas wawasan tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran nilai-nilai kewarganegaraan, memberikan landasan ilmiah yang kokoh untuk penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang serupa. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran membuka perspektif baru dalam teori pedagogik, khususnya terkait dengan cara memvisualisasikan dan menyampaikan konsep-konsep kompleks kepada peserta didik generasi digital.

1.4.2 Manfaat dari Segi Praktis

1. Bagi guru, membantu menyampaikan konten demokratis dengan cara yang lebih inovatif, menambah jangkauan media pembelajaran di kelas, dan menyediakan materi pembelajaran alternatif.
2. Bagi peserta didik, bermanfaat untuk memudahkan pemahaman konsep demokrasi melalui visualisasi yang menarik, meningkatkan motivasi belajar melalui media yang interaktif, dan mengembangkan literasi digital peserta didik.
3. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.4.3 Manfaat dari Segi Kebijakan

Dari perspektif kebijakan, penelitian ini menyediakan data empiris yang berharga bagi para pengambil keputusan di bidang pendidikan. Dengan

menggunakan metode kuasi-eksperimen, temuan penelitian dapat menjadi pertimbangan dalam perumusan kebijakan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi sambil tetap mempertahankan esensi pendidikan nilai. Para pembuat kebijakan di tingkat sekolah, daerah, bahkan nasional dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai landasan dalam membuat kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan pembelajaran di era digital.

1.4.4 Manfaat dari Segi Aksi Sosial

Diharapkan penelitian ini, mendorong perubahan dalam cara masyarakat memandang dan mengajarkan nilai-nilai demokrasi, temuan penelitian ini akan memberikan dampak positif yang signifikan pada masyarakat. Penggunaan komik digital tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menginspirasi gerakan literasi digital yang bermanfaat untuk pendidikan nilai. Melalui penelitian ini, tercipta ruang kolaborasi antar pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif, membentuk komunitas praktisi pendidikan yang berkomitmen pada peningkatan kualitas pembelajaran kewarganegaraan. Pada akhirnya, dengan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang makna demokrasi, penelitian ini dapat membentuk generasi muda yang lebih siap menjadi warga negara demokratis, mendukung transformasi sosial menuju masyarakat yang lebih baik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini dilakukan di SMAN 12 Bandung dengan fokus terhadap peserta didik kelas XI. Pemilihan kelas XI didasarkan pada fakta bahwa materi mengenai makna demokrasi telah menjadi bagian integral dari kurikulum Pendidikan Pancasila di kelas tersebut. Penelitian berupaya untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik mengenai konsep demokrasi melalui dua media pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran komik digital dan media pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan media tersebut.

Lebih khusus lagi, penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang makna demokrasi. Penggunaan komik digital dalam proses pendidikan merupakan variabel independen penelitian ini, dan sejauh mana siswa memahami konsep demokrasi merupakan variabel dependennya. Untuk mengontrol variabel lain yang dapat memengaruhi hasil, penelitian juga melibatkan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran melalui media konvensional.

Materi yang menjadi fokus penelitian ini meliputi konsep dasar demokrasi, ciri-ciri negara demokratis, serta pengaplikasian prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut disampaikan melalui metode eksperimen dengan desain *pre-test & post-test*. Peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan tes untuk mengukur perubahan pemahaman. Perbandingan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diharapkan mengetahui sejauh mana pengaruh media komik digital dalam meningkatkan pemahaman konsep demokrasi.

Jangka waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pelajaran di SMAN 12 Bandung, sehingga intervensi pembelajaran dilakukan dalam rentang waktu yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Selain itu, penelitian ini juga membatasi ruang lingkupnya hanya pada aspek kognitif melalui instrumen tes, sehingga hasil penelitian lebih terfokus pada peningkatan pemahaman konsep secara akademik.

Penelitian ini tidak hanya mencoba mengevaluasi kemandirian materi pembelajaran komik digital, tetapi juga memajukan mendorong terciptanya strategi pengajaran baru. Hasil temuan ini, diharapkan menjadi landasan pendidik untuk membuat keputusan saat mereka memilih dan menerapkan perangkat pembelajaran inovatif yang selaras dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di era modern.