

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelaksanaan pendidikan berpedoman dengan kurikulum yang telah dirancang pemerintah. Perubahan kurikulum pendidikan yang semula kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka menimbulkan paradigma baru dalam proses berjalannya pendidikan. Kurikulum yang digunakan pada saat ini kurikulum merdeka. Perubahan dan penerapan kurikulum merdeka ini bertujuan untuk memulihkan pendidikan dari dampak pandemi covid-19 (Maulani *et al.*, 2024). Kurikulum merdeka dibuat untuk memberikan kemerdekaan terhadap siswa dalam pembelajaran. Kemerdekaan yang dimaksud adalah keleluasaan yang didapat oleh guru, siswa, dan sekolah dalam beraktivitas dan mengeksplorasi kemampuan siswa sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran terdapat salah satu aspek yang dinilai dapat mendukung proses belajar yaitu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Secara harfiah, media pembelajaran memiliki arti alat perantara atau pengantar (Hasan *et al.*, 2021). Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai alat yang memuat informasi dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Senada dengan yang dikatakan oleh Rahmanda & Maharani (2022) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat penyampaian informasi guru yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Pada pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan keadaan yang ada dalam kelas. Salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan Kepmedikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) memutuskan mengganti nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara kepada siswa. Hal ini meliputi pemahaman konsep dasar Pancasila, sejarah perjuangan bangsa, nilai-nilai luhur bangsa, serta pengamalan dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan & Muhibbin, 2024). Selain itu, pembelajaran ini menekankan pemahaman terhadap toleransi, kebhinekaan dan semangat gotong royong. Norman (dalam Parawangsa *et al.*, 2021) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi dan dasar negara yaitu Pancasila. Materi nilai Pancasila yang terdapat dalam Pendidikan Pancasila kelas IV umumnya mencakup nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Ini melibatkan pemahaman tentang makna Pancasila serta sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Tujuan dari nilai Pancasila dalam Pendidikan Pancasila adalah membentuk karakter siswa dengan mencerminkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai dalam sila-sila Pancasila dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Furnamasari (dalam Kurniawan & Muhibbin, 2024) dengan memahami nilai-nilai Pancasila, siswa akan belajar menjadi individu yang jujur, disiplin dan memiliki integritas tinggi. Mereka akan diajarkan untuk menghormati perbedaan, menghargai hak asasi manusia, dan menghormati integritas diri sendiri serta orang lain. Pendidikan Pancasila memiliki

peran penting terhadap siswa sebagai individu maupun warga negara, guru harus mampu mengajarkan Pendidikan Pancasila dengan menarik. Guru seringkali menemui kesulitan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran berlangsung (Dewi *et al.*, 2023). Menurut Piaget dalam (Mulyan, 2024) anak usia sekolah dasar pada usia 7-11 tahun masuk dalam tahap operasional konkret. Tahapan ini berhubungan dengan penggunaan bahasa, dapat dilakukan dengan mengenalkan media atau benda secara nyata. Melihat karakteristik anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, maka dalam proses pembelajaran disajikan secara menarik, menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung. Untuk menyajikan hal tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Pendidikan Pancasila sering diasumsikan sebagai mata pelajaran yang berisi banyak konsep dan sebagian besar materi harus dihafalkan sehingga membuat siswa kurang antusias dalam belajar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikemas dengan alat bantu pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga menarik minat belajar siswa. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar belum terlaksana dengan baik dikarenakan terbatasnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas IV SD Negeri Sentul 1 Jombang mendapat informasi mengenai hasil belajar siswa yang masih rendah dan banyak di bawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). KKTP di SDN Sentul 1 adalah 75. Salah satunya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, guru kelas IV menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila beserta contoh penerapannya dalam

kehidupan sehari-hari. Pada saat observasi dilakukan, guru belum menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi nilai-nilai Pancasila. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada keterlibatan siswa. Selanjutnya, untuk kelas minat belajar sebagian besar siswa masih kurang. Kondisi saat pembelajaran siswa hanya fokus di awal penjelasan materi dan terdapat siswa yang bercanda dan mengganggu siswa lain. Dalam pembelajaran sehari-hari guru sering menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa bosan dan mengantuk ketika belajar. Guru menyatakan terdapat beberapa siswa yang memiliki karakter pendiam dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guru hanya menggunakan buku paket dari pemerintah dan guru hanya satu kali menggunakan media dan mengembangkan bahan ajar yaitu media visual dan bahan ajar LKPD sederhana yang terdiri 1 lembar. Fasilitas penunjang pembelajaran terdapat LCD, proyektor dan speaker terdiri hanya satu buah dan tidak diletakkan di kelas sehingga keterbatasan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Sentul I didapat bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok. Guru hanya menggunakan bahan ajar buku paket Pendidikan Pancasila dan tidak menggunakan media pembelajaran. Kondisi pembelajaran hanya aktif dan antusias di awal pembelajaran, terdapat siswa yang mengganggu siswa menyebabkan siswa kesulitan dalam mendengarkan penjelasan guru. Selanjutnya, didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa siswa yang kurang fokus sehingga saat guru memberikan pertanyaan siswa tidak bisa menjawab. Selama proses pembelajaran guru beberapa kali memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi dan selalu melibatkan siswa dalam menjelaskan.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebarkan, diketahui sebanyak 74% siswa mudah bosan dan susah fokus saat pembelajaran, sebanyak 56% siswa kesulitan mengingat dan menghafal materi pelajaran dan 94% siswa menyukai belajar menggunakan gambar daripada teks. Sejalan dengan pendapat Kholifah *et al.*, (2024) bahwa gambar dan animasi memiliki keunikan untuk menarik perhatian siswa dan membantu dalam memahami materi pelajaran. Selanjutnya, sebanyak 70% siswa menyukai materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita dan 56% siswa lebih memahami materi pelajaran jika menggunakan bahasa cerita. Hal tersebut didukung dengan pendapat (Dewi *et al.*, 2023) visualisasi cerita memudahkan siswa memahami isi bacaan dan nilai moral yang terkandung. Berdasarkan masalah di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar, memiliki warna dan teks yang sederhana seperti yang diharapkan oleh siswa. Media harus mampu membuat siswa focus, tertarik dan memahami materi dengan mudah.

Pembelajaran nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan melalui berbagai media seperti buku cerita, video pembelajaran, poster, *augmented reality* (AR) dan sebagainya. Namun pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan kondisi sekolah. Buku cerita memang memiliki unsur narasi tetapi dominan teks yang cenderung membuat siswa cepat bosan sedangkan video pembelajaran membutuhkan perangkat pendukung seperti LCD dan speaker, sementara fasilitas sekolah terbatas. Komik menjadi media alternatif yang bisa digunakan karena mengabungkan teks sederhana, ilustrasi menarik, warna serta alur cerita yang runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa tahap operasional konkret. Komik bersifat fleksibel karena dapat dibaca ulang sesuai kecepatan belajar siswa, tidak

memerlukan alat elektronik dan mudah dibagikan kepada seluruh siswa. Kominasi antara visual dan naratif dalam komik membuat siswa lebih tertarik, fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, nilai-nilai Pancasila merupakan materi abstrak yang membutuhkan contoh konkret dalam penerapannya. Komik mampu memvisualisasikan perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui tokoh, dialog dan situasi konflik sederhana. Hal ini membuat siswa tidak hanya menghafal sila tetapi juga memahami bagaimana menerapkannya.

Komik dapat dimanfaatkan sebagai media pemberi informasi dalam pembelajaran yang memuat isi materi pembelajaran, dengan gambar tokoh beserta dialog. Menurut Rahmanadji (dalam Andriani *et al.*, 2022) komik merupakan media yang menampilkan dunia gambar secara melimpah, dimana gambar disusun secara berurutan untuk menggambarkan suatu cerita yang runtut. Terdapat cerita sederhana dan isi mudah pahami sehingga komik disukai berbagai kalangan. Pada awalnya orang membaca komik hanya untuk hiburan semata, namun dengan berkembang luasnya popularitas komik membuat guru terdorong untuk bereksperimen menjadikan komik sebagai media pembelajaran yang berisi materi pelajaran dan mampu menarik minat belajar siswa. Jadi, media komik adalah media gambar yang didalamnya berisi karakter tokoh yang memerankan suatu cerita. Ada beberapa kelebihan komik, menurut Sadiman (dalam Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022) kelebihan komik yaitu: (1) menambah perbendaharaan kata bagi pembaca, (2) mempermudah siswa menangkap hal abstrak melalui unsur visual, (3) menambah minat baca siswa. Pendidikan diharapkan mampu mengembangkan karakter siswa melalui proses belajar di kelas. Luntturnya nilai-nilai Pancasila

sebagai pedoman hidup berpengaruh terhadap perilaku yang acuh pada ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan (Sukmawati & Kurniawaty, 2022). Jika masalah tersebut tidak diberi jalan keluar pasti menjadikan masyarakat Indonesia mengalami krisis identitas dan moral, sehingga perlu adanya penanaman nilai Pancasila dalam lingkungan sekolah. Selain itu, kurangnya pengamalan dan pengetahuan siswa mengenai Pancasila merupakan masalah pada saat ini. Hal ini ditemukan masih ada siswa yang tidak hafal sila Pancasila, lunturnya rasa persatuan dan kesatuan, berkurangnya rasa cinta tanah air dan terjadinya penurunan nilai-nilai moral. Penanaman karakter pada siswa perlu adanya upaya penerapan nilai Pancasila yang diterapkan ketika proses belajar. Materi nilai Pancasila jika tidak disampaikan dengan baik maka akan menimbulkan kebosanan, tidak diterima dan diamalkan dengan baik oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari (Dewi *et al.*, 2023). Dengan adanya media komik ini, materi Pendidikan Pancasila dapat dikemas sedemikian rupa yang mampu menarik perhatian siswa.

Penelitian oleh Novika dan Sujarwo tahun (2024) dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Negaraku Indonesia Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 105359 Sumberejo” menyatakan bahwa e-komik berbasis canva mampu meningkatkan minat belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Penelitian serupa oleh Luciari dan Vicky tahun (2024) juga menyatakan bahwa siswa senang menggunakan komik digital dan membaca keseluruhan isi komik dengan ilustrasi yang menarik. Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan serta permasalahan yang telah ditemukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan

dengan mengambil judul **“Pengembangan Media Komik Nilai Pancasila (KOMNILA) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Sentul 1”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan media komik nilai pancasila (KOMNILA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Sentul 1 ditinjau dari validasi ahli?
- b. Bagaimana keefektivan media komik nilai pancasila (KOMNILA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Sentul 1 ditinjau dari tes hasil belajar siswa dan observasi?
- c. Bagaimana kemenarikan media komik nilai pancasila (KOMNILA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Sentul 1 ditinjau dari angket respon guru dan siswa?

1.3. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas maka penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media komik nilai Pancasila (KOMNILA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Sentul I.

- b. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media komik nilai Pancasila (KOMNILA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Sentul I.
- c. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan pengembangan media komik nilai Pancasila (KOMNILA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Sentul I.

1.4. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :

- a. Produk yang dikembangkan adalah media komik nilai Pancasila (KOMNILA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Sentul 1 Jombang.
- b. Produk komik memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi BAB 4 topik B.
- c. Komponen produk komik terdiri dari sampul depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, isi cerita, rangkuman materi dan profil penulis.
- d. Komik dibuat menggunakan aplikasi *canva pro*.
- e. Komik dicetak menggunakan kertas *art paper* berukuran A5.

1.5. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain:

- a. Media pembelajaran komik pendidikan Pancasila hanya untuk sekolah dasar khususnya siswa kelas IV SD.

- b. Media pembelajaran komik pendidikan Pancasila terbatas pada materi BAB 4 topik B.
- c. Uji penggunaan media pembelajaran komik hanya kepada siswa kelas IV SDN Sentul I.
- d. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini hanya hasil belajar kognitif.

1.6. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan komik ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sebagai sumber referensi atau acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa. Penelitian pengembangan ini dapat menjadi sumber inspirasi untuk penelitian selanjutnya dengan memperbaiki dan mengembangkan topik serupa.

- b. Bagi siswa

Produk media pembelajaran berupa komik nilai Pancasila memiliki manfaat bagi siswa yaitu meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengetahuan mengenai Pancasila.

- c. Bagi guru

Pembelajaran menggunakan komik diharapkan dapat membantu guru memberikan materi, memberi guru pengetahuan baru di bidang kemajuan teknologi dan membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya.

- d. Bagi sekolah

Pembelajaran menggunakan komik ini diharapkan akan membantu sekolah untuk berkembang lebih jauh terutama dalam memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang.

1.7. Definisi Istilah

Definisi istilah penelitian dan pengembangan ini akan menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan judul. Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian meliputi:

- a. Penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang berfokus untuk mengembangkan, menguji, dan memperbaiki produk sehingga menghasilkan produk valid, menarik dan efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru ke siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Komik merupakan bentuk media yang menggunakan gambar berurutan dengan teks percakapan dan plot untuk menyampaikan informasi dan cerita kepada pembaca.
- d. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran pada kurikulum merdeka. Pelajaran ini memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan sikap warga negara sesuai dengan nilai-nilai pancasila.