

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar memegang peran strategis dalam pembentukan kompetensi dasar dan karakter siswa sebagai modal dasar untuk pembelajaran lanjutan dan kehidupan bermasyarakat. Secara harfiah pendidikan dapat dimaknai sebagai proses yang terencana dan sistematis untuk membantu anak berkembang secara optimal hingga mencapai potensi terbaiknya. Pendidikan di abad ke-21 menempatkan *creative thinking*, kemampuan literasi, kolaborasi, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis sebagai kompetensi inti yang harus dimiliki peserta didik. Di Indonesia, pendidikan abad ke-21 ditandai dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang bertujuan memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, namun hingga saat ini implementasinya masih belum optimal dikarenakan keterbatasan pemahaman dan kemampuan guru, juga fasilitas pendukung yang kurang memadai mengakibatkan pembelajaran masih cenderung konvensional dan kurang mendorong berfikir kreatif siswa. (Astuti, 2024)

Pendidikan dalam pengertian yang lebih luas, pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik fisik maupun psikis, agar selaras dengan nilai-nilai sosial dan budaya yang berlaku di masyarakat (Dzaky Satria et al., 2025). Kurikulum Merdeka mengutamakan proses pembelajaran yang berfokus pada siswa, relevan dengan konteks kehidupan nyata, serta mendukung pembentukan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila sehingga menuntut praktik

pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan lingkungan sosial-budaya siswa. Implementasi ideal tersebut sering terkendala oleh praktik pembelajaran yang masih dominan bersifat *teacher-centered* dan minimnya pemanfaatan media yang menarik bagi anak usia sekolah dasar, sehingga menghambat tercapainya hasil belajar yang optimal.

Perkembangan pendidikan dasar di Indonesia menuntut upaya inovatif untuk mengatasi rendahnya ketercapaian kompetensi dasar serta memperkuat keterkaitan pembelajaran dengan konteks sosial-budaya siswa. Hasil asesmen internasional dan nasional menunjukkan masih adanya ketertinggalan capaian literasi dan kompetensi dasar pada siswa Indonesia bila dibandingkan standar internasional, sehingga memerlukan intervensi pedagogis yang efektif dan kontekstual. Hasil asesmen internasional juga menunjukkan bahwa ada kebutuhan kuat untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di tingkat dasar. Data PISA 2022 menegaskan kondisi ini dan menyerukan perbaikan strategi pembelajaran untuk meningkatkan literasi, numerasi, dan keterampilan berpikir generatif siswa. Temuan PISA 2022 menempatkan skor membaca Indonesia di bawah rata-rata OECD, yang menandakan perlunya strategi pembelajaran yang meningkatkan keterampilan membaca, pemahaman, dan ketertarikan baca sejak jenjang dasar. Kondisi ini relevan untuk mendapat perhatian pada tingkat kelas rendah SD, termasuk di wilayah yang memiliki budaya lokal kuat seperti Madura. (OECD 2022, 2023).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 7 Oktober 2025 di kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 (1) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan Sekolahku, diketahui bahwa guru telah menerapkan

kurikulum merdeka dan menggunakan modul ajar dalam proses pembelajaran. (2) Penerapan media pembelajaran baik manual maupun dalam kegiatan belajar mengajar belum dilaksanakan oleh guru. (3) Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada penyampaian materi melalui ceramah dan bergantung pada buku teks sebagai media pendukung. (4) Dominasi metode ini menjadi salah satu alasan menurunnya minat dan partisipasi aktif siswa. (5) Pada aspek respon siswa, ditemukan bahwa meskipun siswa terlihat penuh perhatian dan disiplin, terdapat indikasi kurangnya antusiasme serta munculnya rasa bosan pada sebagian siswa selama proses pembelajaran. (6) Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran masih berfokus pada guru dan belum cukup bervariasi dalam pelaksanaannya sehingga belum sepenuhnya mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 pada Jumat, 23 Januari 2026, mengungkapkan bahwa (1) sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka berbasis *deep learning* sejak tahun 2025, akan tetapi pelaksanaannya masih terdapat proses penyesuaian, baik dari segi pemahaman guru maupun respon siswa terhadap pembelajaran. Proses pembelajaran, (2) guru menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, dan kolaborasi. (3) Pelaksanaan pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran cetak secara khusus, kondisi ini terjadi karena media pembelajaran yang tersedia di sekolah, terutama untuk siswa kelas rendah, masih belum memadai. (4) Situasi tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran inovatif belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. (5) Terkait materi yang dirasa guru sulit untuk diajarkan adalah materi yang

jangkauannya luas, khususnya yang berkaitan dengan pengamalan sikap sosial serta materi yang sulit dipahami siswa kelas rendah, tanpa adanya contoh secara langsung dalam pengalaman mereka. (6) Pemahaman konsep materi memerlukan contoh konkrit dalam kehidupan sehari-hari siswa. Materi tersebut banyak terdapat pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, karena didalamnya membahas sikap, nilai, dan perilaku sosial yang tidak selalu dapat dilihat secara langsung oleh siswa bentuknya. (7) Guru menyampaikan bahwa karakteristik siswa kelas 3 condong senang belajar sambil bermain serta siswa lebih menyukai pembelajaran yang menonjolkan gambar ilustrasi pendukung dan cerita singkat dengan bahasa sederhana dibandingkan teks panjang. Hal ini menjadi alasan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang visual, kontekstual, dan berbasis cerita pendek agar lebih mudah dipahami dan mendukung pembelajaran kepada siswa.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 yang berjumlah 31 orang, yang menunjukkan bahwa (1) terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar pada beberapa mata pelajaran. Hasil yang diperoleh yakni, (2) terdapat 5 siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, 9 siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebanyak 3 siswa belum mencapai ketuntasan pada mata pelajaran Bahasa Daerah, 7 siswa pada mata pelajaran Matematika, dan 5 siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Sementara itu, seluruh siswa telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS. (3) Berdasarkan data tersebut masih terdapat nilai siswa pada kisaran 40–60 yang menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi. (4) Data tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa masih belum merata, dengan mata

pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang memiliki jumlah ketidaktuntasan paling tinggi dibandingkan mata pelajaran lainnya, sehingga diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran agar pemahaman siswa dapat lebih optimal. Hal ini mendorong pengajar untuk dapat mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut.

Media merupakan sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima informasi. Suryani et al (2018) menyatakan media pembelajaran yakni segala jenis alat dan bentuk penyampaian informasi yang dirancang atau dimanfaatkan berdasarkan teori belajar, media ini digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran melalui penyaluran pesan yang mampu mendorong kemampuan berpikir, perhatian, perasaan, dan motivasi peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis, terarah, dan efektif.

Pendidikan yang memanfaatkan kearifan lokal memungkinkan materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga dapat memperdalam pemahaman konsep sekaligus memperkuat identitas budaya daerah mereka. Pada praktiknya, pengintegrasian kearifan lokal ke dalam bahan ajar terbukti mampu meningkatkan minat serta partisipasi siswa, meskipun penerapannya masih berbeda-beda di setiap sekolah dan tidak terlepas dari peran media pembelajaran yang tersedia sebagai sarana pendukung kegiatan belajar. Atas dasar tersebut, media pembelajaran yang berlandaskan konteks lokal perlu dikembangkan sebagai upaya mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan strategis untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih relevan, kontekstual, dan bermakna di jenjang Sekolah Dasar. (Kartini' et al., 2025).

Konteks pembelajaran di tingkat kelas rendah, khususnya kelas 3 SD, memperlihatkan bahwa motivasi belajar dan keterlibatan siswa merupakan faktor kunci yang memengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang bersifat multimodal menggabungkan unsur gambar, teks, dan narasi dipandang mampu menurunkan hambatan pemahaman serta meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa. Komik sebagai media multimodal menunjukkan potensi kuat dalam memperkenalkan konsep secara menyenangkan dan mudah diingat, sehingga relevan digunakan untuk memperkuat kompetensi literasi dan pemahaman materi muatan lokal di sekolah dasar. Hasil tinjauan dan kajian literatur internasional menunjukkan efek positif penggunaan komik terhadap prestasi akademik dan dimensi afektif siswa (TOPKAYA et al., 2023). Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah terbatasnya ketersediaan media pembelajaran berbasis budaya yang sesuai untuk siswa kelas III sekolah dasar, serta rendahnya variasi media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran aktif di sekolah dasar setempat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti et al, (2025) yang menjabarkan bahwa ketersediaan bahan ajar lokal yang mudah digunakan guru dan menarik bagi siswa yang masih kurang memenuhi kebutuhan, dapat berdampak pada variasi metode pembelajaran dan potensi pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Hambatan ini dapat dipengaruhi oleh keterbatasan guru dalam mengintegrasikan materi muatan lokal secara kreatif dan terstruktur.

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pemilihan pendekatan tersebut didasarkan pada tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid serta praktis digunakan. Model pengembangan komik pembelajaran mengikuti siklus analisis kebutuhan, desain isi,

validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, dan uji coba lapangan untuk mengukur validitas, serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar. Sebagai contoh penelitian pengembangan komik di konteks pendidikan dasar baru-baru ini menunjukkan prosedur R&D yang dapat memastikan kualitas produk dan bukti empiris efektivitasnya di kelas (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Hasil penelitian terkini mengindikasikan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dinilai efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat pemahaman konseptual, namun sebagian besar studi bersifat umum atau berfokus pada materi tertentu (IPA, matematika). Penelitian terkait media komik yang mengangkat konteks budaya lokal masih terbatas dan menguji pengaruhnya pada hasil belajar siswa kelas rendah di sekolah dasar. Terdapat gap penelitian mengenai: (1) pengembangan komik yang memuat konten budaya Madura yang disesuaikan dengan K13/Merdeka Belajar untuk kelas 3 SD; (2) evaluasi komprehensif yang menggabungkan validasi ahli, penilaian praktikalitas guru, dan uji efektivitas kuantitatif pada konteks sekolah setempat (Putri & Rayhan, 2024). Berdasarkan gap tersebut, solusi yang diajukan adalah Pengembangan Media Komik Permainan Tradisional, yang merupakan sebuah perangkat media pembelajaran berbentuk komik yang memuat materi pembelajaran untuk mata pelajaran pendidikan pancasila sesuai Kurikulum Merdeka untuk kelas III, sekaligus mengangkat materi yang relevan dengan kehidupan siswa. Model pengembangan media berbasis komik yang dikembangkan di berbagai studi menunjukkan bahwa produk yang tervalidasi berpotensi

meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa bila diaplikasikan secara sistematis (Anggraeni et al., 2023).

Merujuk pada uraian sebelumnya, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media komik Permainan Tradisional yang tervalidasi dan menguji efektivitasnya dalam mendukung kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 UPTD SDN Banyuajuh 2 melalui desain R&D. Penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoritis berupa bukti terkait efektivitas media komik berbasis budaya lokal pada pembelajaran dasar, sekaligus kontribusi praktis berupa produk media ajar yang siap digunakan oleh guru Sekolah Dasar pada konteks permainan tradisional. Kontribusi ini penting untuk mendukung upaya peningkatan mutu pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa di tingkat dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bermula dari permasalahan utama berupa minimnya pemanfaatan media pembelajaran dan perlunya pengembangan produk dengan produk hasil pengembangan dapat dinyatakan memiliki kualitas yang baik apabila telah memenuhi tiga bentuk pengujian, yaitu pengujian validitas, pengujian kepraktisan, dan pengujian keefektifan (Helaluddin et al., 2014), maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan Media Komik Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III di UPTD SDN Banyuajuh 2?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan Media Komik Permainan Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di UPTD SDN Banyuajuh 2?

3. Bagaimanakah kepraktisan penggunaan media Media Komik Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di UPTD SDN Banyuajuh 2?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam bentuk komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya. Adapun tujuan penelitian ini secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di UPTD SDN Banyuajuh 2 yang valid dirancang berdasarkan penilaian dari para ahli terhadap aspek isi, kebahasaan, tampilan visual, serta kesesuaian dengan karakteristik.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di UPTD SDN Banyuajuh 2 yang efektif di tinjau berdasarkan observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di UPTD SDN Banyuajuh 2 yang praktis di tinjau berdasarkan angket respon guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran komik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Komik Permainan Tradisional yang dikembangkan memuat informasi dan materi yang berkaitan dengan materi kekayaan budaya Indonesia dengan fokus pada permainan tradisional untuk siswa kelas III.
2. Komponen media Komik Permainan Tradisional terdiri dari cover depan, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, materi, rangkuman materi, daftar pustaka, dan profil penulis, cover belakang.
3. Media komik permainan tradisional mencakup 3 permainan yakni, gobak sodor, bentengan, dan engklek.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian pada pengembangan Media Komik Permainan Tradisional yaitu sebagai berikut:

1. Media Komik Permainan Tradisional hanya diuji coba pada siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2.
2. Fokus penelitian pada Media Komik Permainan Tradisional hanya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 “Berbeda Itu Indah”, sub bab 2 “Kekayaan Budaya Indonesia”.
3. Materi yang disajikan yaitu terkait Permainan Tradisional meliputi gobak sodor, bentengan, dan engklek.

4. Pemilihan materi pada Komik Permainan Tradisional berdasarkan pada kesesuaian Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila fase B.
5. Produk yang dikembangkan berupa komik cetak.
6. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas seluruh siswa pada kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 kamal.
7. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan hanya pada aspek kognitif siswa.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan analisis permasalahan yang dilakukan, menjadi dasar peneliti untuk memberikan asumsi bahwasanya pengembangan Media Komik Permainan Tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 perlu dilakukan, yang meliputi:

1. Bagi Guru

Media Komik Permainan Tradisional diharapkan dapat mendukung guru dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam untuk mendukung dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi atau informasi yang berkaitan dengan pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik.

2. Bagi Siswa

Media Komik Permainan Tradisional diharapkan berperan dalam membantu siswa menguasai materi pembelajaran secara lebih efektif disampaikan dengan lebih mudah dan jelas, dapat menarik minat belajar siswa, serta menciptakan kegiatan belajar yang lebih aktif untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Media Komik Permainan Tradisional Diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Banyuajuh 2 pada kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Media Komik Permainan Tradisional diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya agar lebih sempurna.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan Media Komik Permainan Tradisional ini meliputi sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan (R&D) didefinisikan sebagai metodologi yang berorientasi pada penciptaan serta pengujian keefektifan suatu produk inovatif, misalnya dalam bentuk media, perangkat, atau model pembelajaran. Berbeda dengan penelitian deskriptif atau eksplanatif, pendekatan R&D mengikuti suatu prosedur kerja sistematis yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan *prototype*, validasi para ahli, uji coba empiris terbatas, perbaikan, hingga implementasi lapangan. Pada tujuan utamanya inti dari R&D terletak pada kemampuannya untuk tidak hanya merumuskan konsep teoritis, melainkan juga menghasilkan solusi praktis yang teruji validitasnya guna mengatasi permasalahan yang spesifik. Penelitian dan Pengembangan (*Research*

and Development/R&D) adalah metode penelitian yang bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2024).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang difungsikan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani et al., 2018).

3. Komik

Nugraha & Nisa (2023) menyatakan bahwa komik bisa dikatakan seni gambar berturutan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa komik adalah rangkaian gambar yang disusun berdasarkan tujuan dan makna yang ingin disampaikan oleh pembuatnya, sehingga pesan dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik. Biasanya, komik dilengkapi dengan tulisan atau *lettering* yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Kekuatan utamanya terletak pada kapasitas visualnya untuk mendekomposisi konsep atau alur cerita yang rumit menjadi suatu presentasi yang sederhana, menarik, dan mudah dicerna. Ranah pendidikan, potensi ini menjadikan komik sebagai sarana pembelajaran yang efektif, karena hubungan antara elemen visual dan naratifnya berpotensi meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

4. Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berfokus pada upaya penguatan pemahaman serta pengamalan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai landasan kehidupan berbangsa dan bernegara dan pandangan hidup bangsa Indonesia pada siswa. Melalui pendidikan ini, siswa tidak hanya diharapkan untuk menghafalkan sila-sila

Pancasila, tetapi lebih jauh untuk menanamkan pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, serta keadilan sosial yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari, sehingga dapat membentuk karakter dan warga negara yang baik (Dewi et al., 2023).

5. Kekayaan Budaya

Kekayaan budaya merujuk pada keseluruhan warisan budaya berbenda (*tangible*) dan tak berbenda (*intangible*) yang dimiliki oleh suatu masyarakat atau bangsa, yang mencakup aspek-aspek seperti adat istiadat, bahasa, kesenian, ritual, sistem pengetahuan, kuliner, arsitektur tradisional, dan karya sastra. Kekayaan budaya ini merepresentasikan identitas, nilai-nilai dan kearifan lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat. Dalam pendidikan, kekayaan budaya berpotensi menjadi sumber belajar yang kontekstual dan autentik untuk memperkaya materi ajar, membuat pembelajaran lebih relevan, dan sekaligus melestarikan warisan budaya tersebut.

6. Hasil Belajar

Menurut Swihadayani, (2023) menyatakan bahwa anak memiliki cara tersendiri untuk menafsirkan berbagai hal di lingkungannya. Setiap anak memiliki *schemata*, yaitu struktur kognitif berupa system konsep yang berada dipikiran yang merupakan hasil dari pemahaman terhadap suatu objek.