

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Berdasarkan Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) memutuskan mengganti 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 peserta didik. Hal ini mencakup pemahaman konsep dasar pancasila, sejarah perjuangan kemerdekaan, nilai-nilai luhur bangsa, serta pengamalan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran ini menekankan pemahaman terhadap toleransi, kebhinekaan, dan semangat gotong royong.

Menurut Winarno (dalam Ningsih dan Ardiansyah, 2020) Pendidikan Pancasila sangat penting dipelajari karena sebagai dasar negara yang mengandung bahwa nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi dasar atau pedoman bagi penyelenggaraan bernegara. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang mempunyai misi sebagai pendidikan nilai dan moral pancasila (Nurhayati, 2019: 6). Syam Norman (dalam Parawangsa, Dewi dan Furnamasari, 2021) mengatakan 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 pembelajaran 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 materi nilai Pancasila dalam Pendidikan Pancasila adalah mengembangkan karakter peserta didik dengan menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Materi ini tidak hanya menuntut peserta didik untuk memahami makna atau isi materi saja namun juga diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Piaget (dalam Desmita, 2017: 104) karakteristik anak usia sekolah dasar masuk pada tahap operasional konkret, dimana aktivitas mental yang difokuskan pada obyek dan peristiwa yang nyata. Dilihat dari karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret, maka dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seharusnya disajikan secara menarik dan menyenangkan serta mengandung unsur keterlibatan peserta didik secara langsung. Untuk menyajikan hal tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Media pembelajaran atau alat peraga merupakan alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri peserta didik. Sebab, pembelajaran yang menggunakan banyak verbalisme tentu akan membosankan. Sebaliknya, pembelajaran akan lebih menarik, apabila peserta didik merasa senang dan gembira setiap menerima pelajaran dari gurunya. Dalam hal ini guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran pun harus menarik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Hal ini dapat merangsang minat belajar terhadap peserta didik.

Pendidikan Pancasila seringkali diasumsikan sebagai mata pelajaran yang berisi banyak konsep dan sebagian besar materi harus dihafalkan. Sehingga membuat peserta didik kurang antusias untuk belajar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila harusnya dikemas dalam bentuk visual sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Namun faktanya, pelaksanaan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar belum terlaksana dengan baik dikarenakan terbatasnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Selasa, 9 Januari 2024 dengan guru kelas IV SDN 2 Cakul yaitu ibu Yuyus Tyas Susanti, S.Pd bahwa saat ini pembelajaran di sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka yang mana beliau masih pada tahap penyesuaian. Guru mengatakan bahwa dari ke 24 peserta didik yang diajar lebih menyukai belajar sambil bermain. Terkait permasalahan yang guru alami selama mengajar yaitu lebih mengarah pada keantusiasan peserta didik terhadap proses pembelajaran di kelas, karena disaat guru menyampaikan materi peserta didik tidak fokus dan cenderung ramai sendiri. Guru juga mengatakan bahwa disaat pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dikarenakan terbatasnya waktu dan sarana prasarana yang ada di sekolah belum mendukung, sehingga beliau kesulitan dalam mengajarkan materi pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Kendala yang ditemukan tidak hanya pada media pembelajaran yang belum ada tetapi ditambah

dengan peserta didik yang mudah bosan disaat guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang monoton tersebut membuat peserta didik pasif dan sulit untuk fokus terhadap proses pembelajaran. Sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Jum'at, 12 Januari 2024 di SDN 2 Cakul terdapat beberapa masalah yang menjadi salah satu kendala sehingga pembelajaran kurang efektif dan menyenangkan. Belum adanya media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam penyampaian materi nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga pemahaman peserta didik terbatas dan peserta didik tidak aktif saat pembelajaran berlangsung. Padahal, dalam Kurikulum Merdeka ini peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas guru masih terpaku dengan sumber belajar berupa buku paket yang berisi sebagian besar teks tulisan, hal ini menjadi penyebab kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap suatu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Terlihat saat pembelajaran berlangsung peserta didik memilih mengobrol dengan temannya, bermain, dan melakukan aktivitas lainnya sehingga mengabaikan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Akibatnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik pun menjadi rendah. Berdasarkan hasil penilaian formatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi nilai Pancasila pada peserta didik yang berjumlah 24 sebanyak 79,2% mendapat nilai dibawah KKTP, dan sebanyak 20,8% mendapat hasil diatas KKTP. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila materi nilai Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul masih rendah.

Sejalan dengan hal itu, angket kebutuhan yang telah dibagikan oleh peneliti kepada responden peserta didik kelas IV SDN 2 Cakul pada tanggal 19 Januari 2024 mendapati hasil bahwa dalam pembelajaran selama ini guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran di kelas menjadi tidak menyenangkan dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik kelas IV yang berjumlah 24 peserta didik mendapatkan hasil bahwa sebanyak 100% merasa bosan saat guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan 100% merasa kesulitan saat mengerjakan tugas dari guru serta sebanyak 75% tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, sebanyak 75% peserta didik senang membaca, sebanyak 75% peserta didik menyukai materi yang disajikan dalam bentuk gambar bercerita, dan 25% peserta didik menyukai materi yang disajikan dalam bentuk video.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah peneliti lakukan di SDN 2 Cakul maka perlu adanya pengembangan suatu produk untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Produk tersebut berupa media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyenangkan. Dalam sebuah pengembangan media tentu harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan nantinya akan sesuai dengan kriteria yang diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran dianggap berhasil jika mampu menyampaikan informasi dengan jelas, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Prayitno dan Fauziah

dalam (Andriani, dkk, 2022) tahapan peserta didik pada sekolah dasar berada pada ranah operasional konkret, dimana peserta didik lebih menyukai buku bacaan yang menyuguhkan banyak gambar yang menarik. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan diatas adalah menerapkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik di sekolah dasar. Menurut Rahmanadji dalam (Andriani, dkk, 2022) komik merupakan media yang menyuguhkan dunia gambar secara melimpah, dimana rangkaian gambar disusun untuk menggambarkan suatu secara runtut. Arroio dalam (Andriani, dkk, 2022) menjelaskan bahwa komik dapat berperan sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi ilmiah dengan cara visual yang menghibur. sebagai media visual, komik dapat memacu peserta didik dan termotivasi untuk belajar. Jadi, media komik adalah bentuk media bergambar yang didalamnya terdapat berbagai karakter untuk memerankan suatu cerita. Dengan adanya media komik ini, materi-materi Pendidikan Pancasila dikemas sedemikian rupa sehingga menarik perhatian peserta didik.

Ada beberapa kelebihan komik, menurut Daryanto (2017: 128) kelebihan komik yaitu: (1) meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosa kata lebih tinggi dari pada peserta didik yang tidak menyukai komik, dan (2) penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Penggunaan media cetak menjadikan komik dapat diakses tanpa tergantung pada ketersediaan teknologi digital. Hal ini penting mengingat tidak semua lingkungan sekolah memiliki akses yang sama terhadap perangkat elektronik.

Pengembangan media komik ini pernah dilakukan oleh Mahmudah (2023). Berdasarkan hasil penelitian media komik Profil Pelajar Pancasila dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan. Adapun kekurangan dalam penelitian ini dilihat dari segi materi yaitu materi disajikan secara sederhana dan terbatas pada karakter kemandirian saja. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan media pembelajaran komik berbasis karakter profil pelajar pancasila lainnya dengan materi yang lebih kompleks dan jelas.

Penelitian relevan selanjutnya oleh Fitri (2023). Berdasarkan hasil penelitian komik digital dinyatakan valid dalam meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun kekurangan dalam penelitian pengembangan ini adalah bentuk media pembelajaran hanya terbatas pada *software digital* saja, jadi bagi peserta didik yang tidak memiliki perangkat digital tidak dapat mengakses media pembelajaran. Selain itu, kekurangan dari produk yang telah dikembangkan adalah materi hanya terbatas pada teori nilai-nilai pancasila saja dan belum mencakup penerapan karakter profil pelajar pancasila. Oleh sebab itu, dalam penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran komik yang mudah diakses oleh siapa saja tanpa memerlukan perangkat digital serta dalam komik tersebut memuat materi yang berkaitan dengan karakter profil pelajar pancasila.

Berdasarkan permasalahan, teori yang diketahui dan referensi penelitian terdahulu, maka peneliti memutuskan untuk membuat penelitian pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIPA (KOMIK NILAI PANCASILA) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SDN 2 CAKUL”. Penelitian ini dirasa penting untuk dilakukan

mengingat masalah yang terjadi agar segera teratasi dengan langkah dan solusi yang tepat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul ditinjau dari validasi ahli ?
2. Bagaimanakah keefektifan media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul ditinjau berdasarkan observasi aktivitas guru, observasi aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik ?
3. Bagaimanakah kemenarikan media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul ditinjau berdasarkan respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran komik ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul yang valid ditinjau berdasarkan kevalidan meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli desain pembelajaran.

2. Untuk mengembangkan media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul yang efektif ditinjau berdasarkan observasi aktivitas guru, observasi aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik.
3. Untuk mengembangkan media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul yang menarik ditinjau berdasarkan respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran komik.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Produk yang dikembangkan adalah KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 2 Cakul.
2. Komik yang dikembangkan fokus pada materi bab 1 yaitu nilai-nilai Pancasila pada semester 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 2 Cakul.
3. Komponen media komik terdiri dari cover depan, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, materi, rangkuman materi, daftar pustaka, dan profil penulis, cover belakang
4. Komik di buat menggunakan aplikasi *canva pro*.
5. Komik dibuat dengan berbagai karakter yang menarik.
6. Komik menggunakan bahasa indonesia yang mudah dimengerti peserta didik.
7. Komik di cetak menggunakan kertas *Art Paper* berukuran A5.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian ini terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Produk yang dikembangkan berupa komik cetak.
2. Media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) hanya memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bab 1 nilai-nilai Pancasila pada kelas IV di SDN 2 Cakul.
3. Subyek penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas IV SDN 2 Cakul.
4. Media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) sebagai media alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru kelas IV.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Cakul adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan literasi peserta didik dan juga pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila kelas IV bab 1 nilai-nilai Pancasila di SDN 2 Cakul.

2. Bagi Guru

Media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi baru sebagai media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran khususnya pelajaran Pendidikan Pancasila kepada peserta didik.

3. Bagi Pengembang

Melalui pengembangan media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan komik selanjutnya

khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Serta pengembangan media ini dapat kita gunakan sebagai bekal untuk mengajar saat menjadi guru nantinya, serta dapat melatih diri untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

4. Bagi Sekolah

Media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk pendukung selama pembelajaran di kelas. Pengembangan Media KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) ini juga menambah sarana prasarana yaitu media pembelajaran di sekolah.

G. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Komik merupakan media pembelajaran berbentuk narasi visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pesan.
3. KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) merupakan media yang berupa komik yang didalamnya terdapat gambar yang unik dan cerita yang menarik. Dimana pembahasan dari komik tersebut adalah pembelajaran tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila.

4. Komik sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa komponen dalam penyusunannya diantaranya yaitu: a) tampilan cover, b) tampilan tokoh karakter komik, c) tampilan daftar isi, d) tampilan materi.
5. KOMIPA (Komik Nilai Pancasila) memiliki komponen dalam penyusunannya diantaranya yaitu: a) tampilan cover depan, b) daftar isi, c) kata pengantar, d) petunjuk penggunaan, e) tujuan pembelajaran, f) pengenalan tokoh, g) tampilan materi, h) rangkuman materi, i) daftar pustaka, j) profil penulis, k) tampilan *cover* belakang.