

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak terhadap berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi berperan sebagai sarana pendukung untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran (Maritsa dkk., 2021). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu mempermudah kegiatan belajar, meningkatkan kemampuan peserta didik, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang efektif dan partisipatif (Panggabea & Hidayat., 2022). Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran penting dilakukan untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan inovatif, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang berlandaskan ideologi bangsa Indonesia dan bertujuan membentuk warga negara yang baik, memiliki pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, mencintai tanah air, serta memiliki jiwa nasionalisme Indonesia (Akhyar & Anggraeni., 2022). Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah tingkat dasar. Tujuan utama pendidikan pancasila di Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta keterampilan dasar dalam membangun hubungan yang baik, baik dengan sesama warga negara Indonesia maupun dengan warga negara lainnya (Faturahman dkk., 2025). Selain itu,

Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya disampaikan dalam bentuk teoritis, tetapi juga harus ditanamkan dan diterapkan. dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus diarahkan pada pengalaman belajar yang nyata sehingga pemahaman siswa berkembang menjadi sikap dan perilaku yang sesuai nilai-nilai pancasila. Kondisi tersebut menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai agar materi yang diajarkan tidak hanya dipahami, tetapi juga dapat diterapkan oleh siswa dalam situasi nyata.

Menurut Budiasningrum dkk. (2025), pemilihan metode pembelajaran dalam penyampaian materi perlu dirancang sebaik mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru harus menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa. Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar bagi peserta didik maupun pendidik. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik menjadi tidak mudah bosan, lebih mudah memahami materi, dan proses pembelajaran berjalan lebih efektif (Masdar dkk., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung penting yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Dengan perencanaan yang tepat, pemilihan metode pembelajaran dan

media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 November 2025 dengan Ibu Sri Indyah Handayani selaku wali kelas sekaligus guru kelas V di SDN Banyuajuh 3 Kamal, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka. Pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru telah mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan permasalahan untuk diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Namun dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi beberapa kendala. Peserta didik yang mudah bosan dan sulit berkonsentrasi, terutama ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Konsentrasi peserta didik cenderung meningkat apabila media pembelajaran yang digunakan sesuai dan menarik. Guru juga mengungkapkan keterbatasan waktu serta kesulitan dalam merancang media pembelajaran secara mandiri. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru lebih sering menggunakan video dari sumber lain serta media visual sederhana berupa gambar cetak. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik.

Disamping itu, diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Norma. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian harian siswa yang belum memenuhi KKTP yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Persentase ketuntasan yang diperoleh hanya mencapai 43% dengan 12 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 16 siswa memperoleh nilai dibawah 70 dan dinyatakan belum tuntas. Suatu kelas dapat dikatakan

tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya (Trianto dalam Selviani dkk., 2019). Dengan demikian, hasil ketuntasan klasikal siswa belum tercapai secara optimal. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang belum efektif dan menarik, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga siswa kurang berminat membaca materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 27 November 2025 di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional berupa buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal meskipun sarana penunjang seperti jaringan Wi-Fi dan LCD proyektor tersedia di sekolah. Selama proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media, sehingga peserta didik menunjukkan penurunan fokus. Hal ini terlihat dari perilaku distraksi, seperti berbicara dengan teman sebangku serta melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara kebutuhan media pembelajaran dengan ketersediaan media pembelajaran yang relevan dan juga ketercapaian hasil ketuntasan klasikal siswa masih belum bisa dicapai, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan materi.

Hasil angket kebutuhan siswa kelas V yang dilaksanakan pada tanggal 01 Desember 2025 menunjukkan bahwa dari 23 siswa diperoleh persentase sebesar 82% yang menyatakan merasa bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku paket. Selanjutnya, dari 26 siswa diperoleh persentase sebesar 93% yang

menyatakan senang belajar apabila menggunakan media pembelajaran. Selain itu, dari 20 siswa diperoleh persentase sebesar 71% yang menyatakan lebih tertarik apabila media pembelajaran yang digunakan memiliki banyak gambar dan berwarna. Dari 26 siswa diperoleh persentase sebesar 93% yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila apabila materi disajikan melalui cerita atau situasi dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, dari 22 siswa diperoleh persentase sebesar 79% yang menyatakan bahwa siswa lebih memahami materi ketika diminta untuk memikirkan cara menemukan solusi dari suatu permasalahan yang diberikan. Terakhir, dari 27 siswa diperoleh persentase sebesar 96% yang menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, kebutuhan siswa mengarah pada media digital yang mampu menyajikan gambar menarik, cerita yang sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari, dan terdapat aktivitas pemecahan masalah yang dapat mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam.

Salah satu bentuk media yang sesuai dengan kebutuhan siswa atas permasalahan tersebut adalah *E-Komik*. *E-komik* memberikan narasi visual, teks sederhana, dan fitur multimedia, *E-Komik* mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap cerita anak (Tahir & Tahir., 2024). Penggunaan visual yang beragam dalam *E-Komik* dapat membantu mengurangi kebosanan siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, media yang dikembangkan perlu mengintegrasikan unsur *Problem Solving*. Kebutuhan ini didukung oleh hasil angket, di mana 82% siswa menyatakan

bahwa mereka lebih memahami materi ketika diminta untuk memikirkan cara menemukan solusi dari suatu permasalahan.

Metode *Problem solving* berakar dari pemikiran John Dewey, yang menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berpikir melalui pemecahan masalah. Metode ini merupakan strategi pembelajaran yang melatih siswa menghadapi berbagai permasalahan, baik secara individual maupun kelompok, untuk menemukan solusi secara mandiri atau bersama-sama (Utami dkk., 2017). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, metode *Problem Solving* sangat relevan karena membantu peserta didik tidak hanya memahami konsep dan nilai yang diajarkan, tetapi juga melatih mereka untuk mencari solusi dalam menghadapi permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan metode *Problem Solving* juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pengembangan keterampilan 4C, yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*. Melalui penerapan *Problem Solving*, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dalam menganalisis permasalahan yang dihadapi, kreatif dalam menemukan berbagai alternatif solusi, mampu mengomunikasikan pendapat serta hasil pemikirannya, dan bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Penelitian ini didukung oleh beberapa peneliti terdahulu yang menunjukkan hasil positif dalam pengembangan komik berbasis pemecahan masalah. Penelitian terdahulu yang dilakukan Freddy Widya Ariesta & Erlina Novi Kusumayat (2018) dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

menunjukkan bahwa: 1) hasil kevalidan rata-rata dari validator adalah 82,9%, 2) hasil uji kemenarikan berdasarkan respon guru memperoleh 87% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan respon siswa 84% dengan kriteria “Sangat Praktis”, 3) hasil efektivitas diperoleh dari nilai hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan uji *N-Gain* sebesar 0,651 dengan kriteria “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis masalah telah terbukti valid sehingga dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan Bramianto Setiawan & Siti Sofiah (2025) dengan judul “Pengembangan Media Buku Komik Berbasis Masalah Dalam Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan model AADIE. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: 1) hasil kevalidan dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi mendapatkan sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Valid”. 2) hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa diperoleh nilai keseluruhan sebesar 92,2%, berada pada kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku komik berbasis masalah telah valid untuk digunakan guru sebagai salah satu inovasi media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ria Deswita, Ines Feltia Milenia, & Selvia Erita (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis” menunjukkan bahwa hasil kevalidan pada aspek materi mendapat sebesar 89,5% dengan kategori valid. Selanjutnya, hasil validasi pada aspek media sebesar

91,8% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil angket respon guru, penggunaan media komik dalam pembelajaran mendapat sebesar 85,4% dengan kategori sangat praktis dan hasil angket respon siswa mendapat sebesar 86,6% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, Media komik dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa yang dikembangkan berkategori sangat praktis ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas serta permasalahan yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta penyebaran angket kepada siswa diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi dan mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran apabila tidak melibatkan media pembelajaran. Faktor dari permasalahan di atas adalah terbatasnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dari hal ini, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media *E-Komik* Berbasis *Problem Solving* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kelas V Di SDN Banyuajuh 3 Kamal”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan *E-Komik* berbasis *Problem Solving* pada pendidikan pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal?
2. Bagaimanakah kemenarikan *E-Komik* berbasis *Problem Solving* pada pendidikan pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal?

3. Bagaimanakah keefektifan *E-Komik* berbasis *Problem Solving* pada pendidikan pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan *E-Komik* berbasis *Problem Solving* pada pendidikan pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal berdasarkan validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi, validasi soal, dan validasi ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kemenarikan *E-Komik* berbasis *Problem Solving* pada pendidikan pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan *E-Komik* berbasis *Problem Solving* pada pendidikan pancasila di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal berdasarkan ketuntasan belajar klasikal, peningkatan hasil belajar siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *E-Komik* berbasis *Problem Solving*.
2. *E-komik* memuat materi pelajaran yang ada pada buku paket pendamping Pendidikan Pancasila kelas V, materi “Norma dalam Kehidupan” (Topik C: Menenal Macam-Macam Norma) yang berfokus pada penerapan norma yang berlaku di lingkungan sekitar.

3. *E-komik* didesain dan dikembangkan melalui bantuan aplikasi canva.
4. *E-komik* dilengkapi dengan kuis yang memanfaatkan wordwall sebagai evaluasi pembelajaran.
5. *E-komik* disajikan secara digital dan dapat diakses menggunakan perangkat elektronik, seperti *handphone*, tablet, laptop yang terhubung pada jaringan internet atau wifi.
6. *E-komik* dikemas dalam bentuk *Heyzine Flipbook*.
7. *E-komik* dirancang dengan alur cerita yang mudah dipahami, serta penggunaan keselarasan warna dan ilustrasi yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik.
8. *E-komik* yang dihasilkan memuat komponen seperti sampul, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, main menu, pengenalan tokoh dalam cerita, isi cerita, rangkuman, quiz, profil pengembang.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Komik* berbasis *Problem Solving* diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran *E-komik* berbasis *Problem Solving* yang dikembangkan hanya berfokus pada kelas V mata pelajaran pendidikan pancasila materi norma dalam kehidupan.
2. Peneliti hanya menilai aspek kognitif dari hasil belajar siswa, yaitu pemahaman siswa tentang macam-macam norma.
3. Hanya diuji cobakan pada siswa kelas V-A SDN Banyuajuh 3 Kamal.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan inovasi baru pada media pembelajaran agar dapat menarik minat belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penjelasan lain mengenai manfaat penelitian pengembangan media *E-Komik* berbasis *Problem Solving* sebagai berikut :

1. Bagi Guru

E-Komik berbasis *Problem Solving* ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan media yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan guru dalam penyampaian materi yang diberikan.

2. Bagi Siswa

E-Komik berbasis *Problem Solving* ini diharapkan dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan siswa saat pembelajaran berlangsung ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan *E-Komik* berbasis *Problem Solving* bisa digunakan sebagai bahan belajar bersama agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V SDN Banyuajuh 3 Kamal sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih menarik dengan materi yang digali lebih dalam serta berkebudayaan.

4. Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan peneliti dan dapat memotivasi peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki.

1.7 Definisi Istilah

1. Media

Media dipandang sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik yang dirancang untuk membantu mencapai tujuan dan hasil belajar yang telah ditetapkan.

2. E-Komik

E-comic merupakan komik yang disajikan dalam bentuk digital, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar.

3. *Problem Solving*

Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah strategi pembelajaran yang melatih peserta didik untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan, baik secara individu maupun kelompok, dengan cara menemukan solusi secara mandiri atau bersama-sama.