

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara pendidik dan peserta didik dan juga sumber belajar yang dilaksanakan dalam sebuah lingkungan belajar (Abroto et al., 2020). Widyanto & Wahyuni (2020) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak yang besar bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran tentunya akan ada pelajaran atau materi yang diajarkan oleh pendidik yang akan diterima atau dipahami oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti memilih pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan(PKN).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang mampu diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Ardiawan et al., 2020). PKn dipersepsikan sebagai salah satu mata pelajaran yang syarat dengan nilai-nilai karakter yang penting untuk mendorong peserta didik mengenal dirinya sebagai makhluk sosial, sebagai pendidikan karakter, memiliki substansi pengetahuan yang sangat urgen untuk membangun cara berfikir, bersikap, dan berbuat, yang mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan diri sendiri dan dalam berinteraksi sosial. Secara langsung PKn dapat menumbuhkan kesadaran menjadi warga negara yang lebih baik (Nur Aisah et al., 2022).

Pendidikan karakter merupakan usaha yang sadar untuk merubah dan mengembangkan perilaku seseorang kearah yang lebih baik agar mampu hidup dalam bermasyarakat dan bisa bergabung dalam kehidupan bermasyarakat nantinya sehingga peserta didik tersebut tidak terpengaruh oleh hal-hal yang buruk nantinya(Suriadi et al., 2021). Sejalan dengan itu Daulay dalam (Amaliati, 2020) menyatakan bahwa pendidikan karakter ialah usaha sadar, terencana dan tanpa paksaan yang dilakukan oleh seseorang atau pendidik untuk membentuk kebiasaanbaik pada seseorang, dengan harapan terbangun watak yang baik sesuai norma- norma kesesuaian dalam masyarakat.

Karakter yang baik dapat terbentuk dalam dunia pendidikan, karena pendidikan sejatinya merupakan wadah dalam pembentukan karakter serta keterampilan yang di miliki oleh peserta didik, karena sejatinya manusia sudah memiliki keterampilan dan karakter sejak lahir, dengan adanya pendidikan karakter peserta didik dapat lebih mudah mengetahui nilai-nilai karakter yang harus di miliki oleh diri mereka.Oleh karena itu pendidikan karakter sangat di perlukan dalam dunia pendidikan pada saat ini, melihat perkembangan zaman saat ini keterbelakangan karakter mulai muncul pada peserta didik, sehingga pendidik di tuntut agar dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui pendidikan. Dilihat dari permasalahan diatas tentu saja proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi proses belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh pendidik (Trisiana, 2020).

Memfaatkan media dalam pembelajaran dianggap dapat memperlancar proses belajar mengajar, sebagaimana pemahaman media dalam pembelajaran yang disampaikan yaitu: 1) proses pembelajaran lebih menarik dan jelas 2) Efisien waktu dan tenaga 3) Mengubah peran peserta didik kearah yang lebih produktif 4) Media dapat menumbuhkembangkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar (Pustikayasa, 2019, p. 58). Mengenai hal tersebut pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar pesan dan informasi yang terkandung dalam materi dapat diterima dan dipahami peserta didik.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari pendidik di SD Negeri 2 Kelekar bahwa masih sedikit peserta didik yang menanamkan nilai karakter, faktor penyebabnya yaitu kondisi lingkungan dan pergaulan. Didalam proses pembelajaran pendidik kurang menekan pada penyampaian mengenai pentingnya nilai karakter, yang mengakibatkan lebih banyak peserta didik mengabaikan pentingnya nilai-nilai karakter. Serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk nilai karakter, sehingga mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari hal yang berkaitan pada materi nilai karakter karena dalam proses pembelajaran terkesan membosankan. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mendorong munculnya keaktifan serta partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, dalam penelitian kali ini peneliti memilih media komik untuk nilai karakter. Komik adalah media yang bersifat sederhana, jelas, namun mudah dipahami. Komik juga mempunyai daya tarik yang luar biasa sehingga pesan dan informasi

yang ingin disampaikan akan mudah diterima (Rasid Ansari, 2020).

Media komik merupakan media pembelajaran yang mempunyai sifat unik dan menarik perhatian peserta didik. Pemilihan media komik ini dikarenakan perkembangan zaman yang semakin modern, dan media komik ini merupakan media visual sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya penggunaan media komik yang dibuat untuk menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku sebagai sumber belajar, dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran nilai karakter.

Sebelum itu, adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ayu et al., 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital layak digunakan di Sekolah Dasar. Hasil ini dibuktikan pada hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89%, hasil uji perseorangan 94%, hasil review ahli media mencapai 94%, hasil review ahli desain pembelajaran 88%, dan hasil uji kelompok kecil mencapai 90,6%. Selain itu, dari hasil yang didapat pada penelitian (Febriyandani & Kowiyah, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik masuk pada kategori layak digunakan dan sangat efektif digunakan di Sekolah Dasar. Hasil ini dibuktikan pada hasil validitas dari ahli media mencapai 91,6%, ahli mater 90%, respon pendidik 80%, dan respon peserta didik 79,58%. Selanjutnya hasil penelitian dari (Solihah et al., 2022) yang berjudul

“Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada

Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Hasil ini dibuktikan pada hasil validasi ahli mater 96%, ahli media 92%, hasil uji coba lapangan menunjukkan pengguna merasa tertarik dan termotivasi menggunakan media dengan respon yang diberikan oleh peserta didik 97% dan pendidik 95%.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas bahwa, pendidik kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kelekar sehingga peserta didik cenderung merasa bosandalan proses pembelajaran dan menyebabkan rendahnya hasil belajar pada materi sumpah pemuda. Oleh sebab itu, peneliti memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan cara mengembangkan media komik.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN NILAI KARAKTER PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 2 KELEKAR”**.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Belum pernah di lakukan pengembangan media pembelajaran berupa *komik* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SD Negeri 2 Kelekar.

2. Pembelajaran hanya menggunakan media seadanya, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V terhadap mata pelajaran PKN pada materi peristiwa sumpah pemuda.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian maka penulis memberi batasan masalah yang akan diteliti, yakni :

1. Siswa yang di teliti adalah siswa kelas V SD.
2. Pengembangan di batasi pada validasi.
3. Mata pelajaran yang di teliti adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

1.4 perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan media *komik* dengan nilai karakter pada materi sumpah pemuda kelas V di SD Negeri 2 kelekar yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media *komik* dengan nilai karakter pada materi sumpah pemuda kelas V di SD Negeri 2 kelekar yang praktis ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan di antaranya ialah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media komik pada siswa kelas V SDN 2 Kelekar.
2. Mengetahui kepraktisan media komik pada siswa kelas V SDN 2 Kelekar.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan pengembangan dalam penelitian yaitu untuk memperbaiki dan menghasilkan sebuah produk yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat atau kegunaan yang dihasilkan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik, pendidik, serta penulis. Penjelasannya sebagai berikut :

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran, dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Hal ini juga bermanfaat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik, sebagaimana penyajian dari media pembelajaran komik tersebut dikemas dengan menarik.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat memberikan jalan alternatif untuk menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

c. Bagi penulis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan penulis, memperluas

cakrawala dibidang pengembangan pembelajaran. Penulis dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah sebagaiberikut :

- a. Media akan berbentuk buku komik cetak yang memuat gambar-gambar dan cerita yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.
- b. Komik berukuran kertas A5, kertas yang di gunakan adalah kertas A5
- c. Komik di buat *full color* yang menggunakan *font* jenis *arial rounded mt Bold*, *Comic Sant MS*, *Times New Roman*.
- d. Komik berisi cerita tentang peristiwa sumpah pemuda yang akan di sajikan dalam bentuk ilustrasi kartun.
- e. Isi komik terdiri dari kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran yang akan di capai, petunjuk penggunaan komik, alur cerita komik tentang peristiwa sumpah pemuda, dan soal refleksi.
- f. Komik ini didalamnya mangandung panel-panel bagian komik, balon kata yang di gunakan untuk percakapan komik.