

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia yang memiliki berbagai jenjang, yang salah satunya adalah pendidikan sekolah dasar, pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang harus menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran dan semua aspek lainnya. Dengan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dari setiap sila dalam pendidikan sekolah dasar. Pengimplementasian Pancasila di Sekolah dasar merupakan jalur pendidikan pembelajaran (*psycopedagogial development*) sebab penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah adalah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek, yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Kartini & Dewi, (2021, p. 114)

Menurut Kemendikbud (2021) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat SD sampai SMA. PPKn mengemban amanah untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai Pancasila setiap anak bangsa Indonesia. Sebuah amanah yang sangat mulia pada satu sisi dan tidak ringan, pada sisi yang lain. Melalui mata pelajaran PPKn ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami sebuah konsep ataupun teori dan sejarah tentang Pancasila dan kewarganegaraan. lebih dari itu, PPKn diharapkan menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan

peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. atas dasar itulah, PPKn berorientasi pada penguatan karakter dan wawasan kebangsaan melalui pembentukan sikap mental, penanaman nilai, moral, dan budi pekerti yang menekankan harmonisasi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta menekankan pada sikap kekeluargaan dan bekerja sama pada proyek belajar kewarganegaraan. Hatim Gazali, dkk. (2021)

Kompetensi guru mengandung arti kemampuan seseorang dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban secara bertanggung jawab dan layak atau kemampuan dan kewenangan guru dalam melaksanakan profesi keguruannya, kompetensi guru adalah seperangkat penguasaan kemampuan yang harus ada dalam diri guru agar dapat mewujudkan kinerjanya secara tepat dan efektif. Dengan demikian, kompetensi guru merupakan kapasitas internal yang dimiliki guru dalam melaksanakan tugas profesinya. Tugas profesional guru bisa diukur dari seberapa jauh guru mendorong proses pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien. Gunawan, dkk., (2020 p. 18)

Dalam kurikulum merdeka, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim menyatakan bahwa penguatan pendidikan karakter peserta didik akan dimanifestasikan oleh Kemendikbudristek melalui berbagai strategi yang berpusat pada

upaya untuk mewujudkan Pelajar Pancasila Faturrahman et al., (2022). Profil pelajar Pancasila adalah profil lulusan yang diharapkan dengan tujuan untuk menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan dapat diraih oleh peserta didik. Selain itu, profil pelajar Pancasila juga untuk memperkuat peserta didik dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Hal ini senada dengan visi Pendidikan Indonesia yakni “mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila.” Pada profil Pelajar Pancasila, kompetensi dan karakter yang akan didalami tertuang dalam enam dimensi kunci yakni (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) berkebhinekaan global; (3) bergotong royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; (6) kreatif. Alanur et al., (2022); Rodhiyana, (2023). Kompetensi dan karakter yang diuraikan dalam Profil Pelajar Pancasila akan diwujudkan dalam keseharian peserta didik melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila maupun kegiatan ekstrakurikuler Sufyadi, et al., (2021:134). Santika & Dafit, (2023, p. 6642)

Kearifan lokal Masyarakat masih banyak yang menjaga tradisi peninggalan nenek moyang. Tradisi merupakan sebuah kebiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan cara yang sama. Kebiasaan yang di ulang-ulang ini dilakukan secara terus-menerus karena dinilai bermanfaat bagi sekelompok masyarakat, orang sehingga sehingga sekelompok orang tersebut melestarikannya. Tradisi dalam kamus antropologi sama dengan adat istiadat yakni kebiasaan yang bersifat magis-religius dar kehidupan

suatu penduduk asli mengenai nilai-nilai budaya, norma, hukum dan aturan yang saling berkaitan, dan kemudian menjadi suatu sistem yang sudah mantap mencakup segala konsepsi sistem budaya dari suatu kebudayaan untuk mengatur tindakan sosial. Tradisi yang dimaksud sebagai suatu kebiasaan masyarakat yang memiliki pinjakan sejarah di masa lampau dalam bidang adat, tata kemasyarakatan, keyakinan dan sebagainya, maupun proses penyerahan atau penerusannya pada generasi berikutnya. Tradisi yang dimiliki masyarakat memiliki sebuah tujuan agar membuat hidup manusia kaya akan budaya nilai-nilai bersejarah serta menciptakan suatu kehidupan yang harmonis selain itu juga aturan dan norma yang sudah ada di masyarakat tentu dipengaruhi oleh tradisi yang ada dan berkembang di masyarakat. Suatu tradisi memiliki fungsi yang bermanfaat sehingga terus dilestarikan oleh masyarakat yaitu tradisi sebagai kebijakan terus menerus artinya bahwa tradisis memiliki fragmen warisan historis yang dipandang bermanfaat oleh masyarakat. Artinya dengan terlaksananya suatu tradisi kebiasaan yang dilakukan masyarakat yang mendatangkan manfaat disebut dengan resiporsitas. Fitriah, Suryati, & Muzaiyanah, (2023, p. 355)

Kearifan lokal sebagai sebuah nilai sudah tentu tidak lepas dari sebuah kata integritas. Adanya sebuah integritas maka seorang guru akan memiliki integritas yang akan menjadi identitas sebagai ciri khas yang akan membedakan dengan pendidik lain. Lembaga pendidikan sebagai pusat pembudayaan maka guru harus dapat menggali berbagai potensi yang ada

dalam budaya lokal masyarakat tersebut. Pengenalan lingkungan dan nilai kearifan lokal sangatlah beragam, maka guru harus dapat melakukan suatu perubahan pada dunia pendidikan. Riyanti & Novitasari, (2021, p. 33)

Berdasarkan observasi awal pada bulan februari dalam jangka waktu 3 hari di SD Negeri 57 Prabumulih dengan bertanya kepada guru kelas yang bersangkutan yaitu media yang digunakan oleh ibu Eva Fitri Anita S,Pd selaku wali kelas IV pendidik hanya berupa buku paket dalam pembelajaran PPKn yang di terbitkan oleh kementerian Pendidikan sudah menggunakan kurikulum merdeka yang ada di SD Negeri 57 Prabumulih, menjelaskan penggunaan buku siswa saja kurang memenuhi kebutuhan peserta didik, dalam pembelajaran PPKn guru juga kesulitan dalam mendesain media agar menarik peserta didik belajar dan sulit menyatukan materi. Sarana dan prasarana pembelajaran PPKn disana kurang memadai dalam buku teks sumber belajar seperti materi visual, poster atau media gambar untuk memperkaya pemahaman siswa tentang isu-isu aktual dalam konteks pembelajaran PPKn dengan sarana prasarana yang memadai, pembelajaran PPKn dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif bagi peserta didik.

Karakteristik peserta didik di kelas IV pada saat melakukan observasi peserta didik sangat antusias terutama dalam merespon pembelajaran PPKn dengan pemberian media gambar pembelajaran belum optimal dan pendidik juga banyak menggunakan metode *Teacher Center* padahal peserta didik lebih tertarik menggunakan media, khususnya berbentuk gambar tidak ada hal yang unik untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar, dapat

diartikan terpusatnya konsentrasi mental seseorang terhadap suatu objek. Untuk merangsang motivasi pembelajaran menggunakan media, Sehingga penggunaan media Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini akan berupa komik modern digital. Teknik pembuatan komik modern digital melibatkan berbagai tahapan. Berikut adalah penjelasan teknik pembuatan komik modern digital:

1. Perencanaan dan Konseptualisasi

Penentuan Tema dan Cerita: Menentukan tema yang sesuai dengan pendidikan karakter dan kearifan lokal. Cerita harus relevan dengan mata pelajaran PPKn kelas IV. Penulisan Naskah: Membuat skenario atau naskah cerita yang mengandung pesan-pesan moral dan unsur kearifan lokal yang ingin disampaikan.

2. Desain Karakter dan Latar

Sketsa Awal: Membuat sketsa karakter utama dan pendukung serta latar belakang cerita.

3. Pewarnaan Digital

Pemilihan Warna: Menentukan palet warna yang sesuai dengan tema cerita dan kearifan lokal. Warna harus menarik dan dapat menggambarkan suasana cerita dengan baik.

5. Penambahan Efek dan Teks

Efek Visual: Menambahkan efek visual seperti cahaya, bayangan, dan tekstur untuk meningkatkan estetika komik. Penempatan Teks: Menambahkan dialog, narasi, dan teks lainnya menggunakan perangkat lunak desain. Font yang digunakan harus mudah dibaca dan sesuai dengan tema cerita.

6. Layout dan Komposisi

Penataan Halaman: Mengatur panel-panel komik dalam halaman dengan tata letak yang menarik dan mudah diikuti oleh pembaca. Perangkat lunak seperti InDesign atau Canva bisa digunakan untuk tahap ini. Komposisi Keseluruhan: Memastikan keseluruhan komposisi halaman seimbang dan estetis.

7. Uji Coba dan Revisi

Review Internal: Memastikan tidak ada kesalahan dan semua elemen sesuai rencana. Uji Coba dengan Pengguna: Mengadakan uji coba dengan siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik. Revisi dilakukan berdasarkan umpan balik yang diterima.

Dengan memilih komik modern digital, penelitian ini memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan mudah diakses oleh siswa dan guru di era digital ini.

komik dapat mengaktifkan keseriusan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung serta sifat komik yang menghibur cenderung lebih senang membaca komik yang bergambar dalam pembelajaran dibandingkan membaca buku Pelajaran jadi sangat efektif jika media komik digunakan dalam pembelajaran karena dapat menumbuhkan motivasi belajar dan merangsang keinginan siswa untuk menyukai membaca serta dapat membantu guru saat menyampaikan materi kepada peserta didik dan peserta didik pun mudah untuk memahami materi.

Maka dari itu peneliti mengembangkan media komik Pendidikan karakter (kanker) berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri 57 Prabumulih yang dikaitkan pada materi pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Media komik pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dikembangkan dengan harapan agar membantu peserta didik, dapat memiliki pengetahuan lebih terhadap perilaku positif manusia disekitarnya. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian Setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda antara satu daerah dengan daerah lainnya, menjadikan perbedaan tersebut sebagai identitas daerah. Kearifan lokal di kota prabumulih atau lebih tepatnya didesa karang jaya ialah sedekah bedusun sebagai kearifan lokal yang harus ditanamkan kepada peserta didik agar sekolah dapat mempersiapkan generasi yang dapat beradaptasi dengan budaya dan permasalahan lingkungan hidupnya. Salah satunya kearifan lokal yang ada di daerah kota prabumulih sedekah bedusun merupakan

Tradisi yang unik dengan khasanah Budaya lama alasan diadakannya sedekahnya upacara sedekah dusun antara lain. 1). Memohon keberkahan pada Tuhan Yang Maha Esa 2). Mempererat silaturahmi masyarakat Desa 3). melestarikan kebudayaan, adat tradisi nenek moyang terdahulu. memiliki beberapa kearifan lokal diantaranya bahasa, pakaian adat, rumah adat dan makanan. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut.

Berikut penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran komik, Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ngazizah, dkk (2022) dalam pembelajaran tematik terpadu yang menghasilkan uji validasi dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi terhadap Media komik berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran tematik terpadu. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Apriliani, dkk (2024) dalam pembelajaran IPS yang menghasilkan uji coba memenuhi kriteria, kevalidan serta kepraktisan digunakan dalam pembelajaran kelas IV pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Irianti, dkk (2022) dalam pembelajaran IPS yang menghasilkan uji validitas ahli media, ahli materi serta kevalidan dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat baik digunakan dalam Pembelajaran kelas IV materi muatan IPS subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman), Penelitian keempat, yang dilakukan oleh Sari, dkk (2023) dalam pembelajaran IPA yang menghasilkan uji validasi ahli

media, ahli materi serta kepraktisan dari angket respon didik memenuhi kriteria sangat baik digunakan dalam pembelajaran kelas IV materi bangga terhadap daerah tempat tinggalku di sekolah dasar, Penelitian kelima, yang dilakukan oleh Masfufah, S,dkk (2021) dalam pembelajaran PPKn yang menghasilkan uji coba validasi ahli media, ahli materi dan ahli Pendidikan dengan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas IV serta memenuhi kriteria “sangat layak” dari pendidik dan peserta didik kelas IV bahwa media pembelajaran komik materi memahami hubungan simbol dengan makna sila-sila Pancasila ini layak dan dapat dipergunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. artinya, Pengembangan media komik sudah sangat banyak dikembangkan dari peneliti sebelumnya sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan media komik tetapi perbedaannya menggunakan Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran PPKn.

terletak pada beberapa aspek unik yang membedakannya dari penelitian atau pengembangan yang telah ada ialah kebaruan yang bisa diidentifikasi dari judul tersebut dari penelitian ini terletak pada integrasi pendidikan karakter dan kearifan lokal melalui media komik yang menarik, relevansi dalam konteks pembelajaran PPKn, serta penggunaan metode penelitian pengembangan yang sistematis dan berbasis data. Semua aspek ini menjadikan penelitian ini inovatif dan berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PPKn di kelas IV SD.

Berdasarkan uraian pengembangan komik diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah komik Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan media komik yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Pendidikan Karakter (Kanker) Berbasis Kearifan Lokal pada mata Pelajaran PPKn Kelas IV Di SD”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Kurangnya Penggunaan media pembelajaran di sekolah sehingga sulit untuk menyampaikan materi pembelajaran karena siswa disana sangat aktif.
2. Pendidik juga mengalami kesulitan untuk mengembangkan media komik Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal karena mendesain bahan ajar agar dapat menarik siswa.
3. Belum pernah ada pengembangan Komik Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran PPKn di SD Negeri 57 Prabumulih
4. Peserta didik juga sangat membutuhkan media pembelajaran Terutama Komik untuk merangsang pikiran dan serta kemampuan berkomunikasi

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti berfokus dalam membatasi masalah agar diluas konten yaitu :

1. Analisis kebutuhan dilakukan di SD Negeri 57 Prabumulih pada kelas IV
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk buku komik. buku paket kelas IV pada mata Pelajaran PPKn Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat
3. Merancang konten komik yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta memilih kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran PPKn
4. Penelitian hanya dilakukan di kelas IV di SD Negeri 57 Prabumulih

1.4. Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan komik pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri 57 Prabumulih yang valid?
2. Bagaimana pengembangan komik pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri 57 Prabumulih yang praktis?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk

1. Mengetahui hasil pengembangan media komik pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran ppkn kelas IV di SD Negeri 57 Prabumulih yang valid.
2. Mengetahui hasil pengembangan media komik pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran ppkn kelas IV di SD Negeri 57 Prabumulih yang praktis.

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber pembelajaran mengenai pengembangan komik pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri 57 Prabumulih. Diharapkan menambah minat siswa dalam belajar dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Peneliti ini dapat dimanfaatkan media komik oleh peserta didik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran dengan mudah dan praktis serta bisa mengenalkan Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.

b. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan sebagai media komik sumber informasi dan pengetahuan, serta dapat dijadikan sumber alternatif untuk memecahkan suatu masalah khususnya bagi peserta didik disekolah dasar.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau sumber referensi selanjutnya.

1.7. Spesifikasi Produk Yang DiKembangkan

1. pengembangan komik pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada
Mata Pelajaran ppkn.
2. Material media komik terbuat dari kertas A4.
3. Ukuran komik yaitu 21 cm, lebar 29,7 cm.
4. Komik berukuran kertas A4 kertas yang digunakan untuk sampul adalah
A5 art paper 210 gsm delaminating dove dan kertas untuk isi buku
adalah *A4 art paper 150 gsm*.
5. Komik dibuat Full color yang menggunakan font jenis *TAN Tangkiwood*.
6. Komik berisi Pendidikan karakter dari Capaian Pembelajaran (CP), Alur
Tujuan Pembelajaran (ATP), Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
7. Desain komik ini menggunakan aplikasi *canva*
8. Komik berisikan ➡ Cover, Kata Pengantar, CP, ATP, Deskripsi
petunjuk membaca komik, Pengenalan tokoh, panel komik cerita, Profil
Penulis, Cover Belakang