

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dengan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, kepribadian yang unggul dan berakhlak mulia sehingga dapat menunjang pembangunan nasional bangsa. Penjelasan tersebut sejalan dengan peraturan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB II ayat 3 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Jenjang sekolah dasar di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang diatur dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Melalui kompetensi ini karakter kepribadian peserta didik dapat dibentuk dalam proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menjabarkan tingkat kompetensi terhadap tuntutan pembelajaran dan penilaian, semakin tinggi tingkat kompetensi, semakin kompleks sintensitas belajar peserta didik, proses pembelajaran serta penilaian. Proses pembelajaran yang berkualitas mampu

mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan.

Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 (1) tentang Standar Nasional Pendidikan, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Setiap kegiatan pembelajaran tematik terdapat berbagai muatan pembelajaran (mapel) yang dapat diorganisasikan dalam satu atau lebih mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan dan program pendidikan (Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013), salah satu kelompok mata pelajaran yang wajib ada di setiap jenjang pendidikan adalah kewarganegaraan dan kepribadian.

Kelompok mata pelajaran PPKn dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Mata pelajaran yang dapat membangun karakter bangsa dan menanamkan cinta tanah air adalah pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan dapat digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan matapelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran.

Media pembelajaran termasuk bagian dalam proses pembelajaran, hal ini berarti media memiliki kaitan yang erat dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat diefektifkan menggunakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dan teknik dalam pembelajaran menurut Ega Rima (2016, h, 3). Suasana belajar di kelas lebih aktif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu bentuk media visual yang menyenangkan adalah komik, selain menyenangkan, komik juga mendidik.

Komik merupakan bentuk kartun yang menggambarkan karakter yang berperan dalam suatu cerita bergambar dengan alur yang urut menurut Sudjana (2017, h, 64). Komik dapat membuat siswa menjadi mandiri karena dengan membaca komik, siswa menemukan sendiri konsep pengetahuan tanpa bantuan guru, selain itu komik membantu pemahaman siswa dalam menyerap materi

pembelajaran serta memberikan motivasi dalam meningkatkan prestasi belajar sehingga pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan. Karakter siswa dapat dibentuk melalui membaca komik, mengingat sekarang ini sedang terjadi krisis karakter anak bangsa, dengan media komik anak dapat menanamkan nilai karakter yang terdapat dalam komik tersebut.

Pada umumnya usia anak pada jenjang sekolah dasar adalah peniru dan mencari tahu hal yang baru, maka ketika dia melihat sesuatu yang baru dan unik siswa sekolah dasar akan langsung menirukannya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV pada bulan Oktober 2020, ditemukan fakta bahwa motivasi dan minat belajar siswa masih kurang terhadap pembelajaran PPKn, dikarenakan guru belum optimal dalam memfasilitasi media selama proses pembelajaran PPKn, proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut didukung dengan sering terlambatnya siswa mengumpulkan tugas dan mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi serta mengandung nilai karakter. Media komik adalah salah satu bentuk solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dan perlu diterapkan pada pembelajaran PPKn karena selain menarik, media komik menyajikan gambar-gambar lucu yang dapat membuat siswa semangat belajar dan lebih memahami materi yang disampaikan, di dalam gambar komik terkandung nilai karakter yang dapat dipelajari siswa sehingga dapat membentuk karakter kepribadian yang baik bagi siswa, motivasi belajar bertambah melalui membaca media komik ini. Berdasarkan penjelasan di atas untuk meneliti lebih lanjut

peneliti mengangkat judul skripsi “**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Tema 8 Pada Materi Pembelajaran PPKn di Kelas IV SD Negeri 104209 Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2020-2021**”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian yaitu :

1. Penerapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat memberi dan mengumpulkan tugas
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet masih belum maksimal oleh guru.
3. Belum maksimalnya penanaman karakter dalam diri peserta didik dalam proses pembelajaran daring
4. Penggunaan media pembelajaran yang belum tepat oleh guru dalam proses pembelajaran.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berbagai masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan penelitian, maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah pembelajaran Tema 8 Daerah tempat tinggalku, Subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 3 pada materi PPKn kelas IV B

SDN 104209 Desa Saentis kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2020/2021.

2. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di kelas IV B SDN 104209 Desa Saentis Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2020/2021 dengan media pembelajaran komik digital.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media komik berbasis karakter pada siswa kelas IV SD Negeri 104209 desa saentis?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis karakter pada siswa kelas IV SD Negeri 104209 desa saentis?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk :

1. Mengetahui validitas pengembangan media komik berbasis karakter pada siswa kelas IV SD Negeri 104209 desa saentis
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis karakter pada siswa kelas IV SD Negeri 104209 desa saentis.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan bagi guruguru dalam proses pembelajaran daring.
2. penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis yaitu melalui sumbangan teori dan analisisnya untuk kepentingan pendidikan.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru  
Sebagai relfeksi dalam proses pembelajaran daring agar lebih menarik dan efektif.
2. Bagi Sekolah  
Sebagai bahan masukan dan informasi yang berguna bagi lembaga pendidikan umumnya dan khususnya SDN 104209 desa saentis.
3. Bagi Peneliti  
Memberi masukan pada peneliti sebagai calon guru untuk menjalankan tugas sebagai pengajar di masa mendatang.
4. Bagi Peneliti Lain  
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada pengembangan media pembelajaran komik digital.