BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap tahun pembelajaran selalu memiliki inovasi yang bertambah untuk menyesuaikan dengan perkembangan jalur pikir peserta didik baik dengan perubahan kurikulum yang diberikan maupun cara penyampaian pembelajaran yang diterapkan di ruang kelas. Umumnya perubahan yang sering digunakan ialah dengan menambahkan strategi yang baru pada pembelajaran yang berlangsung di kelas yang dimana strategi bersikap fleksibel atau bisa digunakan pada setiap aspek karakteristik dengan mengutamakan pemahaman pada cara menangkap peserta didik untuk membentuk proses belajar yang baik.

Sujana (2020, h. 2) mengatakan bahwa pendidikan saat ini telah berada dalam lingkup pembelajaran Abad ke-21, yang dimana pada Abad ini kemajuan pada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah berkembang secara pesat sebagai aspek pendukung dalam kehidupan sehari – hari. Tidak dapat dipungkiri bahkan anak – anak yang masih di jenjang Sekolah Dasar sudah mampu mengaplikasikan sebuah *gadget* dengan mudah. Dalam memenuhi komponen yang harus dimiliki peserta didik, pendidik memiliki tanggung jawab dalam pembentukan karakter Abad ke-21 pada peserta didiknya.

Media pembelajaran merupakan susunan studi terstruktur dari alat bantu untuk melengkapi pembelajaran dengan guna membantu memperjelas materi pembelajaran yang sedang dibawakan dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah. Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan juga sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan menarik.

Adapun dalam penerapannya media pembelajaran memiliki beberapa contoh yang mudah diterapkan yaitu: buku cerita, media poster, majalah, foto, grafik, video animasi, recorder listening, dan lain – lain. Peserta didik pada jenjang SD memiliki waktu fokus yang hanya berkisar selama 15 menit, sehingga dibutuhkan media pembantu untuk diterapkan dalam penjelasan materi yang ada di sekolah tanpa membuat rasa bosan pada peserta didik. Agar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pendidikan Abad ke-21 peneliti mengembangkan media pembelajaran pendukung yang dinamakan *E-Comic*.

E-Comic diambil dari kata “*electronic comic*” atau komik yang dapat diakses secara online menggunakan internet. Komik adalah cakupan gagasan-gagasan yang telah dirangkum dalam bentuk gambar animasi, gambar nyata dan ilustrasi untuk menyampaikan secara lebih menarik dari rangkuman gagasan tersebut. Menurut Riwanto & Wulandari (2018, h. 15) bahwa komik adalah susunan gambar yang memiliki urutan yang telah ditentukan yang dimana pada setiap gambar memiliki cakupan tokoh yang memiliki karakter dalam rangkaian cerita dengan tujuan untuk menghibur pembaca dengan penyampaian pesan didalamnya. Adapula yang mengatakan bahwa komik adalah sebuah cara untuk menyampaikan suatu cerita pendek dengan menggunakan media gambar sebagai penguat karakter yang dimana pada pembuatan karakter tokoh dibuat sedetail mungkin untuk memenuhi kebutuhan penyampaian cerita.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dikatakan bahwa komik dibuat untuk menjadi aspek penghibur dengan keanekaragaman gambar yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau cerita yang diharapkan dapat tersampaikan pada pembacanya. Perbedaan *E-Comic* dan komik ialah hanya

bentuk dalam genggamannya, komik harus memiliki bentuk fisik yang dapat digenggam walau sekalipun ia hanyalah Strip Komik yang tertera pada koran, ia harus memiliki bentuk. Berbeda dengan *E-Comic* yang dimana *E-Comic* bisa diakses dimana saja dengan akses drive, sesuai pada tuntutan pembelajaran Abad ke-21 yang mengutamakan perkembangan pada IPTEK.

Pada proses belajar mengajar umumnya peletakan media *E-Comic* akan lebih menarik perhatian peserta didik dijalankan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, karena media *E-Comic* bisa dijadikan sebagai media penjawab atas permasalahan yang akan dibahas dalam proses belajar mengajar tersebut. Sebab model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu proses belajar yang dimana adanya masalah sebagai pemicu atau skenario yang memicu jalur berjalannya pembelajaran. Sujana (2020, h. 120) berpendapat bahwa *Problem Based Learning* ialah model pembelajaran yang dibentuk agar dapat menghasilkan rasa motivasi, menantang dan menyengkan pada peserta didik yang dihasilkan dari proses bekerja menuju pemahaman penyelesaian masalah. *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan metakognitif dan kognitif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti laksanakan di SD Negeri 107405 Sei Rotan, pada wali kelas IV-B di Sekolah tersebut pada tanggal 01 Desember 2023, yang dimana peneliti bertanya kepada ibu Retno,S.Pd, bahwa pendidikan di SD Negeri 10745 Sei Rotan sudah dijalankan menggunakan Kurikulum Merdeka. Buku di sekolah itupun sudah lengkap untuk menjalankan pembelajaran Kurikulum Merdeka, termasuk pada ketersediaan dari buku Pendidikan Pancasila. Keterampilan dalam belajar pun sudah sangat baik di

sekolah dasar tersebut dengan fasilitas yang sangat lengkap serta peserta didik yang cepat tangkap atas pembelajaran untuk menciptakan kelas yang kondusif. Namun sayangnya, pembelajaran di Sekolah tersebut belum pernah menerapkan pembelajaran dengan media *E-Comic* bahkan masih asing di telinga pendidik.

Seperti yang diketahui bahwa peserta didik di SD Negeri 107405 Sei Rotan ini memiliki keaktifan cepat tangkap yang menghasilkan kelas yang kondusif. Namun, pada pembelajaran literasi mereka sering memiliki permasalahan yaitu gampang jenuh dan tidak dapat mengikuti kembali pembelajaran yang berlangsung. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengutamakan pemahaman teori membuat peserta didik kelas IV-B SD Negeri 107405 cepat jenuh dalam pembelajaran berdampak pada keterlambatan yang ada di kelas.

Tabel 1.1 Rangkuman Hasil Nilai Harian Peserta Didik Pada Mata Pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV-B SD Negeri 107405 Sei Rotan T.A 2023/2024

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila	KKM	Jumlah peserta didik	Jumlah peserta didik yang lulus		Jumlah peserta didik yang tidak lulus	
			Jumlah	Rata – rata	jumlah	Rata – rata
Pendidikan Pancasila	70	32	12	37,5%	20	62,5%

Sumber: Wali kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan

Berdasarkan Tabel 1.1 rangkuman hasil nilai harian peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV-B SD Negeri 107405 Sei Rotan T.A 2023/2024, menyatakan bahwa peserta didik di SD Negeri 107405 tersebut masih memiliki banyak kekurangan dalam pemahaman teori yang memberikan efek jenuh pada peserta didik. Bahkan 62,5% peserta didik mengakui bahwa

dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mereka kesulitan dalam pemahaman teori yang terlalu banyak sehingga mendorong mereka untuk terus membaca, sedangkan bahan ajar peserta didik masih terlalu monoton tanpa gambar atau bentuk peralihan apapun sehingga peserta didik merasa sangat jenuh saat belajar.

Terkait permasalahan diatas maka peneliti berpendapat bahwa penerapan *E-Comic* sangat cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan bantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami pembelajaran dengan merubah suasana pembelajaran menjadi menantang dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan *E-Comic* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, adapun identifikasi masalah yang ada terbagi menjadi berikut:

1. Proses belajar mengajar di SD Negeri 107405 Sei Rotan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.
2. Pendidik belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Kurangnya minat belajar peserta didik sehingga nilai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah.
4. Belum dikembangkannya media *E-Comic* di SD Negeri 107405 Sei Rotan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, peneliti membatasi ruang lingkup pembahasan penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan.
2. Pembuatan media pembelajaran *E-Comic* menggunakan aplikasi *Comic Strip Maker* yang akan dibentuk menjadi *E-book flip*
3. Pembuatan media pembelajaran *E-Comic* berbantuan android
4. Materi pembelajaran yang digunakan untuk melakukan penelitian ini ialah mata pelajaran Pendidikan Pancasila di BAB 5 yaitu “Aku Suka Bergotong Royong”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, peneliti merangkum beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti merangkum beberapa tujuan pada penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan?
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan?
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan?

1.6 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, peneliti telah merangkum manfaat yang diharapkan dapat terwujud pada penelitian ini pada pembagian manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat secara teoritis yang didapat dari penelitian yang akan dilaksanakan telah dirangkum menjadi, berikut:

1. Agar dapat menjadi penambah studi relevan bagi peneliti lain serta menjadi bahan kajian untuk menerapkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Agar dapat menambah wawasan terkait media pembelajaran yang dibutuhkan untuk melengkapi pembelajaran Abad ke-21 ini yang membutuhkan aspek IPTEK yang tinggi seperti *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang didapat dari penelitian yang akan dilaksanakan telah dirangkum menjadi, berikut:

1. Bagi peserta didik, melalui pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga menimbulkan motivasi dan minat belajar peserta didik terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menjadi penyalur informasi baru terkait media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Bagi sekolah, agar penelitian ini menjadi jembatan untuk meningkatkan kualitas alat bantu bahan ajar di Sekolah.
4. Bagi peneliti, sebagai tambahan ilmu dan pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah.