

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Di Indonesia pendidikan sangat penting diterapkan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah hingga masyarakat. Tujuannya untuk menunjang generasi muda yang cerdas, terampil dan berkarakter. Berdasarkan pernyataan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Suatu negara dapat dikategorikan maju apabila memiliki kualitas pendidikan yang baik, sehingga mampu melahirkan sumber daya manusia yang baik. Hal tersebut dikarenakan, bahwa pendidikan memiliki kedudukan penting bagi suatu negara. Apabila suatu negara tidak memiliki pendidikan, maka suatu negara akan mengalami keterpurukan. Pendidikan juga merupakan suatu program yang sudah dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, kreatifitas terkait warisan kebudayaan terdahulu kepada generasi baru melalui lembaga pendidikan sekolah yang didampingi oleh seorang pendidik.

Perkembangan IPTEK yang semakin pesat ini dapat mempengaruhi kehidupan generasi muda yang ditandai dengan masuknya budaya global di

Indonesia. Pentingnya penanaman karakter sangat dibutuhkan oleh bangsa Indonesia karena dapat memperkuat jati diri bangsa ditengah kondisi bangsa yang mengkhawatirkan. Karakter merupakan bentuk perilaku baik maupun buruk yang ditunjukkan oleh sebuah bangsa secara kesadaran, pemahaman, rasa, karsa, dan perilaku berbangsa dan bernegara sebagai hasil olah pikir oleh seseorang atau suatu masyarakat berdasarkan nilai-nilai Pancasila, norma, UUD 1945, keberagaman Bhineka Tunggal Ika, dan menjaga keutuhan NKRI, sehingga pembentukan karakter perlu ditanamkan kepada peserta didik (Muhajir & Sugiarti, 2019:38). Penanaman karakter sangat penting diberikan kepada peserta didik karena peserta didik diakui sebagai modal generasi penerus bangsa yang mampu menjunjung kualitas suatu negara. Dikenyataannya, peserta didik di zaman sekarang belum tercerminkan bentuk karakter yang baik.

Penanaman nilai-nilai karakter dengan nilai-nilai Pancasila memiliki hubungan yang saling berpengaruh karena nilai-nilai dalam karakter berakar dari nilai-nilai Pancasila (Ginting & Siagan, 2020:74). Namun sangat disayangkan, nilai-nilai tersebut sudah mulai dilunturkan oleh pengaruh kemajuan teknologi karena masih banyak peserta didik yang masih terkecoh dengan arah globalisasi seperti saat sekarang ini. Perkembangan abad-21 ini dapat merubah *disposition* suatu bangsa terutama pada peserta didik karena di abad-21 ini dipengaruhi adanya kemajuan teknologi yang membawakan dampak negatif pada peserta didik terutama dalam pemanfaatan media sosial. Kemajuan ilmu teknologi dewasa ini mampu menimbulkan krisis moralisasi

dalam seluruh aspek kehidupan warga negara (Rahmatiani & Saylendra, 2021:54). Dengan demikian, melalui pendidikan formal sangat diperlukan pendidikan kewarganegaraan (*civic education*) untuk mempertahankan karakter bangsa yang baik (*good citizen and smart*) dari pengaruh globalisasi.

Pembelajaran PKn adalah salah satu mata pelajaran yang mengarahkan peserta didik pada wawasan kebangsaan serta bagaimana menjadi seorang warga negara yang baik sebagaimana yang tertera dalam Pancasila dan UUD NRI 1945. Mengatasi rentannya pergeseran karakter bangsa yang semakin menghilang, maka diperlukan penguatan pendidikan kewarganegaraan dalam menerapkan konsep pendidikan. Pendidikan kewarganegaraan memiliki potensi yang kuat dalam menumbuhkan karakter dan jati diri bangsa, khususnya mewujudkan warga negara yang berkualitas dengan mendidik peserta didik untuk menjadi generasi bangsa yang memiliki akhlak mulia, berjiwa demokrasi, dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila (Rahmatiani, 2020:54). Hakikatnya, dalam pembelajaran PKn terdapat empat aspek kompetensi yang meliputi *civic knowledge*, *civic skills*, *attitude and value*, dan *action citizen* (Rafzan et al., 2020:83). Pembelajaran PKn memiliki ciri khas yaitu lebih menekankan pada *values and moral education* dalam membentuk watak dan kepribadian pada peserta didik sebagai manusia yang patuh atas nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Magdalena et al., 2020:428).

Umumnya telah banyak ditemukan beberapa kasus yang menunjukkan bahwa masih banyak perilaku peserta didik yang belum mencerminkan *good citizenship* dan taat pada norma dan peraturan seperti: tidak disiplin, bolos

sekolah, merokok, buang sampah sembarangan, berpakaian kurang sopan, tidak demokratis, kurang kebersamaan dan tidak reflektif, kurang berpartisipasi dengan masyarakat.

Berdasarkan kurikulum merdeka, penanaman karakter di lingkungan sekolah dapat dilakukan melalui program P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang memperkuat pelaksanaan menumbuhkan karakter peserta didik seperti menguatkan karakter religius, karakter kebhinekaan, karakter mandiri, karakter gotong royong, karakter kritis, dan kreatif. (Ismail et al., 2021:76). Dengan adanya program P5 dalam sistem kurikulum merdeka ini, penanaman karakter yang dapat dilakukan secara fleksibel baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, sehingga peserta didik tidak hanya dapat memahami secara kognitif tetapi juga dapat dikembangkan melalui kehidupan bermasyarakat (Hamzah et al., 2022:558).

Di lingkungan sekolah, guru PPKn memiliki kontribusi yang kuat dalam mendidik dan mengembangkan karakter peserta didik. Untuk mencapai suatu keberhasilan, seorang guru memerlukan sarana atau alat untuk menumbuhkan karakter peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Tujuannya untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengimplementasikan karakter dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Cahyani & Dewi (2021:279) dalam penelitiannya yang berjudul “Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Peserta Didik agar Menciptakan Siswa yang Berkualitas”. Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa peran guru PKn sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik. Menurutnya pembelajaran PKn merupakan pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. tugas penting guru adalah sebagai suri tauladan sebagai amanat untuk menjadi *role model* atau contoh perilaku kepada peserta didik. Dalam Pendidikan Kewarganegaraan ini selain menjadi panutan untuk peserta didiknya, guru juga harus menginternalisasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sehingga terciptalah generasi bangsa yang cerdas dan bermoral.

Sejauh ini, mata pelajaran PPKn kurang disukai oleh peserta didik. Penyebabnya adalah banyak peserta didik yang menganggap bahwa dalam penyampaian materi PPKn kurang bervariasi dan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah. Selain itu, selama proses pembelajaran PPKn, peserta didik lebih banyak tuntutan untuk membaca bacaan buku, menulis atau meringkas bacaan, dan menghafal pokok-pokok materi tertentu. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah seorang guru dipaksa untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat melibatkan bentuk partisipasi peserta didik yang aktif dan demokratis. Bentuk partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar sangat diharapkan untuk memberikan suasana belajar yang aktif dan demokratis. Pentingnya penerapan media dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi minat dan aktivitas belajar peserta didik. Guru dituntut

untuk kreatif berdasarkan perkembangan zaman yaitu memasuki era digitalisasi.

Seiring berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi, juga mempengaruhi perkembangan pendidikan salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran digital. Media pembelajaran adalah alat bantu yang memudahkan akses guru dalam mengintegrasikan pembelajaran kepada peserta didik pada saat kegiatan mengajar. Kemajuan teknologi informasi saat ini juga membantu para guru dalam menghasilkan rancangan produk media baru yang menarik untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang diinginkan (Najwa et al., 2022:1639).

Pembelajaran digital merupakan sumber belajar yang didukung oleh teknologi computer yang meliputi *hardware* maupun *software* yang nantinya akan menghasilkan platform media digital berbasis web, sehingga memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih luas, banyak, dan bervariasi (Munir, 2017:4). Pembelajaran digital ini memudahkan layanan pendidikan dan mudah untuk diakses karena sebagian besar masyarakat saat ini sudah mampu mengoperasikan teknologi digital terutama handphone. Tujuan pengembangan pembelajaran digital sekarang ini adalah untuk mengunggulkan mutu pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel, sehingga sistem pendidikan di Indonesia dapat mengejar ketertinggalan dari negara-negara maju di dunia.

Media pembelajaran memiliki hubungan yang sensitif dengan alat indera penglihatan dan pendengaran pada peserta didik seperti media visual, media audio maupun media audio-visual (Anitah, 2008:2). Semakin menarik media yang digunakan maka semakin menarik perhatian peserta didik, dan apabila media yang digunakan membosankan maka peserta didik akan lebih statis untuk mengikuti pembelajaran. Salah satunya adalah media visual, jika guru lebih banyak menggunakan media buku dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya variasi atau kombinasi seperti media visual berbasis digital atau web. Media visual lebih sering membosankan karena kebanyakan media visual dalam pembelajaran hanya sebatas media baca, mengamati gambar maupun menganalisis suatu diagram. Media visual yang dapat menarik keinginan belajar peserta didik adalah media gambar yang dimodifikasikan dengan ilustrasi dan desain-desain cerita yang menarik dengan mengandung nilai pendidikan di dalamnya yaitu media digital berbasis komik.

Pemanfaatan media komik digital dapat menjadikan solusi untuk para pendidik untuk mempertajam titik fokus belajar peserta didik karena penggunaannya yang efektif dan efisien. Komik dirancang untuk menarik simpatik peserta didik dalam belajar dengan didukung tampilan gradasi warna, isi cerita dan bentuk gambar yang mampu menghibur serta meningkatkan imajinasi daya otak peserta didik. Komik termasuk media pembelajaran visual yang berupa ilustrasi gambar yang diperkuat dengan cerita menarik dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi belajar. Sejak dulu komik sudah banyak dikenal oleh masyarakat luas dari anak-anak hingga

orang dewasa. Media pembelajaran melalui media komik ini, peserta didik diharapkan mampu menelaah dan memahami isi materi PPKn dengan mudah dengan penyajian cerita-cerita yang menarik di dalamnya. Setelah memahami isi cerita komik, peserta didik diharapkan mampu menumbuhkan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Media komik digital juga digunakan untuk mengukur efektivitas pada pembelajaran PPKn karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar dapat menentukan keberhasilan seorang pendidik dalam mengajar peserta didiknya. Jadi, media komik digital dapat digunakan pendidik untuk menumbuhkan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, peneliti akan meneliti proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Magetan Tahun Ajaran 2023/2024. Setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru PPKn SMPN 3 Magetan, peneliti menemukan permasalahan diantaranya adalah pada saat mengajar di kelas, guru masih banyak menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Guru lebih banyak bergantung pada buku ajar siswa dan terkadang hanya menggunakan *power point* disesuaikan isi materi yang akan diajarkan. Disamping itu, permasalahan lain yang dikatakan oleh narasumber adalah pada saat kegiatan mengajar berlangsung, masih dijumpai siswa yang tidak focus, dan mengantuk pada saat kegiatan belajar berlangsung. Menurutnya, peran guru PPKn dalam menumbuhkan karakter itu sangat besar karena setiap kegiatan pembelajaran PPKn langsung dipraktekkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mayoritas penanaman karakter di SMPN 3 Magetan sudah diterapkan, seperti



melaksanakan sholat dhuha setiap pagi, piket kelas, serta memberikan pancingan-pancingan soal untuk berfikir kritis siswa. Guru PKn juga menjelaskan bahwa kesulitan dalam menanamkan karakter di zaman sekarang salah satunya dipengaruhi adanya kemajuan teknologi seperti penggunaan handphone yang telah mendominasi. Contoh lain yang disebutkan seperti berkata kotor yang dipengaruhi oleh pergaulan teman-temannya. Penanaman karakter anak zaman sekarang ini harus menggunakan contoh melalui media.

Berangkat dari permasalahan yang dikemukakan oleh narasumber, peneliti menyimpulkan guru perlu melakukan pembaharuan media pembelajaran yang dapat membangun minat dan aktivitas belajar siswa. Dengan ini, peneliti ingin menawarkan produk media pembelajaran digital berupa *e-comic* atau komik digital kepada guru PPKn sebagai inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran di kelas, karena dalam pembelajaran PPKn guru belum pernah menerapkan komik dalam proses pembelajaran di kelas. Harapan dengan adanya pengembangan media pembelajaran *e-comic* ini dapat membantu menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi pada peserta didik dengan sajian cerita di dalamnya. Dengan demikian, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *E-comic* untuk Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Toleransi pada Siswa Kelas 7A SMPN 3 Magetan Tahun Ajaran 2023/2024”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis pembelajaran PKn yang dilakukan di SMP Negeri 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran digital berbasis *e-comic* untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi serta meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas 7A SMP Negeri 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pembelajaran PKn yang dilakukan di SMP Negeri 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran digital berbasis *e-comic* untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi serta meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa Kelas 7A SMPN 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis adalah kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-comic*. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah dapat memberikan solusi pada permasalahan pembelajaran dengan mengembangkan produk baru media pembelajaran yang berbasis digital secara kreatif yang dapat menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi pada siswa khususnya pada mata Pelajaran PPKn. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan ini dapat membantu peneliti-peneliti selanjutnya dalam menciptakan pengembangan media pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Dengan penelitian ini, peneliti mendapat pengalaman baru dengan mengeluarkan produk baru yaitu media komik berbasis digital di dalam pembelajaran PPKn.

###### **b. Bagi Guru**

Setelah dikembangkannya media pembelajaran digital berbasis *e-comic* ini adalah diharapkan guru PPKn dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya pengembangan media belajar yang kreatif, inovatif untuk membantu

tingkat pemahaman peserta didik serta sebagai media pembelajaran tambahan untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat utama dengan dilakukan penelitian ini adalah dapat menumbuhkan karakter gotong royong melalui mata pelajaran PPKn. Diharapkan kepada peserta didik bahwa setelah membaca cerita pada *e-comic* mampu menanamkan karakter dengan baik dalam kehidupan sosial.

d. Bagi Sekolah

Manfaat terhadap sekolah yaitu dapat meningkatkan mutu dan prestasi sekolah. Di samping itu, diharapkan dapat mendorong guru PPKn untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan mengajar, sehingga mampu menumbuhkan karakter pada peserta didik.

## **E. Spesifikasi Produk**

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan produk *e-comic* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn. Tujuan ingin dikembangkannya *e-comic* adalah sebagai bahan ajar tambahan dalam membentuk karakter gotong royong dan toleransi peserta didik dengan cerita *e-comic* yang menarik. *E-comic* ini dikemas dalam bentuk elektronik yang dapat diakses melalui teknologi seperti handphone, sehingga *e-comic* ini dapat mudah diakses, tidak memerlukan biaya dan bernilai praktis.

Tujuan pengembangan *e-comic* pada penelitian ini yang membedakan dengan produk-produk komik lainnya adalah jika pada penelitian-penelitian sebelumnya, media *e-comic* untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, maka pada komik yang akan dikembangkan ini memiliki makna cerita untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi pada peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai karakter gotong royong dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sekarang ini, sangat berpengaruh besar pada kemajuan bidang pendidikan di Indonesia. Guru-guru dituntut untuk beradaptasi terhadap mekanika perkembangan teknologi, sehingga mampu melahirkan inovasi-inovasi yang terbaru dalam mengembangkan potensi pembelajaran dengan mengubah model pembelajaran tradisional menuju pembelajaran yang modern yaitu memanfaatkan alat teknologi di dalam sebuah pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti ingin membagikan edukasi kepada para pendidik bahwa contoh pengaruh besar kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan berinovasi. Pada penelitian ini, peneliti membantu proses pembelajaran PKN di SMPN 3 Magetan agar lebih menarik, dengan menciptakan komik sebagai media menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi pada peserta didik. Ditambah bahwa di dalam pembelajaran PPKn, *e-*

*comic* ini digunakan sebagai media belajar tambahan yang digunakan di samping penggunaan buku agar pembelajaran PKn lebih bervariasi, mudah dipahami, dan tidak membosankan peserta didik.

## **G. Definisi Istilah**

### 1. Media Pembelajaran digital

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan seorang guru di dalam kegiatan mengajar, yang berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan agar materi mudah dipahami oleh peserta didik.

Jadi, media pembelajaran digital adalah alat bantu mengajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam menyajikan materi pembelajaran yang bervariasi, sehingga memudahkan akses pembelajaran siswa.

### 2. Komik Digital (*e-comic*)

Komik merupakan media visual yang didalamnya memuat gambar dan dilengkapi dengan cerita dialog yang menarik. Komik dirancang untuk membantu meningkatkan budaya literasi berbasis cerita bergambar. Komik digital atau *e-comic* adalah media visual yang dirancang dengan menggunakan media aplikasi digital. Pada dasarnya komik digital ini, bersifat praktis mudah diakses melalui web atau situs aplikasi, dan murah.

### 3. Karakter gotong royong dan toleransi

Gotong royong adalah suatu tindakan yang dilakukan secara bersama-sama dengan tujuan untuk menjunjung tinggi rasa solidaritas, serta

menumbuhkan rasa kebersamaan. Sedangkan toleransi adalah bentuk perilaku atau sikap menghormati dan menghargai adanya suatu perbedaan. Jadi kedua karakter ini sangat penting ditumbuhkan pada generasi penerus bangsa karena dapat memupuk rasa persatuan dan kesatuan dalam bangsa.

#### 4. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang membentuk peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik, terampil, dan berkarakter berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

