

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Filosofis Pendidikan

a. Landasan Progresivisme

Istilah progresivisme berasal dari kata progres yang artinya kemajuan. Kemajuan yang dimaksud adalah dapat memberikan dampak perubahan menuju lebih baik (Fadlillah, 2017:18). Aliran progresivisme ini mengacu pada perkembangan pendidikan zaman sekarang ini dengan mengupayakan perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi (Meliniasari et al., 2023:205). Dari kedua pendapat tersebut, dapat digaris bawahi bahwa kemajuan suatu pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat memberikan perbaikan pada sistem pendidikan di Indonesia. Perlunya adaptasi terhadap penggunaan ilmu teknologi dan komunikasi sangat berpengaruh besar terhadap pola pikir peserta didik yang semakin berkembang.

Progresivisme merupakan salah satu tren di masa sekarang ini karena lebih memusatkan pada penggunaan teknologi. Adanya kemajuan teknologi saat ini model pembelajaran zaman dari tradisional menuju zaman modern. Kemajuan teknologi yang semakin canggih, cerdas ini dapat menguntungkan dalam mengembangkan sistem pendidikan di Indonesia. Kehadiran kecanggihan teknologi saat ini mampu membantu para pendidik untuk melahirkan inovasi-inovasi baru dalam untuk

meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Jadi, guru di abad-21 ini dituntut untuk menyesuaikan dan beradaptasi terhadap fase kemajuan teknologi dalam menerapkan pembelajaran. Memasuki zaman kemajuan seperti sekarang ini, tenaga pendidik harus menyesuaikan berdasarkan keadaan saat ini untuk memenuhi kebutuhan kompetensi pada dirinya untuk menyempurnakan proses pembelajaran kepada peserta didik.

Aliran progresivisme ini, perlu dilakukan perbaikan dengan mengontrol kurikulum pendidikan dari yang masih tradisional menuju modernisasi agar tidak merasa tertinggal dengan sistem pendidikan yang ada di negara-negara maju lainnya. Jika dibandingkan dengan negara-negara dunia yang lain, kualitas pendidikan di Indonesia memang masih jauh dari kata sempurna. Hal ini disebabkan karena masih banyak para pendidik yang belum maksimal melakukan penyesuaian dengan kemajuan zaman teknologi saat ini.

Filsafat progresivisme juga mempengaruhi bidang pendidikan di Indonesia, khususnya pengembangan kurikulum merdeka belajar. Aspek perubahan pendidikan ini juga dinilai sebagai acuan dalam menumbuhkan performance karakter peserta didik. Perubahan kondisi pendidikan abad-21, juga membantu untuk mengasah penguatan karakter berbasis *hard skill* maupun *soft skill* pada peserta didik (Faiz & Kurniawaty, 2020:163). Proses mendidik manusia bukan hanya menekankan pada kualitas kognitif, tetapi peran pendidik juga menyertakan pendidikan karakter dan moralitas dengan tujuan untuk

menolak adanya dampak negatif adanya kemajuan teknologi. Jadi untuk memenuhi hal tersebut, guru di dalam melaksanakan pembelajaran perlu didasarkan pada konsep *live long education* menekankan pendidikan berdasarkan kemajuan ilmu teknologi. Dunia pendidikan juga mengalami suatu progres menuju lebih maju. Aliran progresivisme ini mengantarkan sistem pelaksanaan pendidikan yang otoriter menjadi lebih demokratis dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik, sehingga posisi guru hanya menjadi fasilitator, pembimbing dan mengarahkan peserta didik (Fadlillah, 2017:24). Pendidikan yang mengalami progresivisme ini dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas berdasarkan tujuan pendidikan nasional Indonesia.

Pendidikan harus memberikan dampak pada diri peserta didik untuk menciptakan generasi yang tangguh dan cerdas serta bersikap tanggap dan beradaptasi dalam kehidupan sosial. Aliran pemikiran progresivisme ini juga mempengaruhi perkembangan kepribadian peserta didik. Salah satunya adalah perubahan kemajuan teknologi yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang. Aliran progresivisme ini dapat mengubah pola kehidupan yang lebih modern dengan kecanggihan dan kepartisan teknologi. Dengan menerapkan aliran progresivisme dalam menggunakan teknologi diharapkan dapat membawa perubahan dan kemajuan pada kehidupan manusia yang lebih terampil, kreatif dan efisien dalam mencapai tujuan.

Perubahan lain juga terjadi pada kemajuan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan utama setelah diberikan suatu pembelajaran adalah peserta didik dapat memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang baik. Aliran ini juga menuntut kepada seorang guru untuk lebih aktif dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi yaitu mampu memanfaatkan teknologi yang komunikatif ke dalam pendidikan. Seorang guru diharapkan memiliki kemampuan yang tanggap, kreatif dan berinovasi untuk menciptakan produk-produk pembelajaran yang dapat diterima peserta didiknya. Hal tersebut bertujuan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai oleh peserta didik serta memajukan sistem pendidikan di Indonesia.

b. Aliran Esensialisme

Aliran filosofis esensialisme adalah aliran yang selalu mengutamakan nilai-nilai kebudayaan yang sudah ada sejak zaman dahulu. Pada umumnya, aliran ini bertolak belakang dengan aliran progresivisme yang menginginkan perubahan pada sistem pendidikan berdasarkan perkembangan zaman. Aliran progresivisme lebih bersifat fleksibel dan bersikap terbuka terhadap perubahan zaman, sehingga menurut aliran esensialisme dapat menghilangkan nilai-nilai kebudayaan yang sudah ada, sehingga kondisi pendidikan menjadi semakin tidak karuan (Yunus, 2016:36). Aliran esensialisme disebut juga dengan *conservative road of culture* yang artinya bahwa sekuat apapun kemajuan zaman, manusia hakikatnya harus tetap bersikap mempertahankan nilai

kebudayaan sebagai bentuk warisan luhur yang harus dilestarikan dalam bentuk perilaku baik di kehidupannya (Dahniar, 2020:12). Dengan demikian, aliran essentialisme lebih mempertahankan nilai-nilai luhur warisan nenek moyang dalam menghadapi kemajuan zaman saat ini. Karena terbukti, di Indonesia sendiri nilai-nilai kebudayaan sudah mulai pudar dan tergeserkan oleh pengaruh perkembangan teknologi.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun karakter bangsa bernilai luhur. Menurut pandangan aliran essentialisme ini, nilai-nilai budi pekerti itu berasal dari warisan-warisan kebudayaan, jadi ajaran ini membantah terhadap progresivisme yang terjadi pada dunia pendidikan, khususnya di sekolah karena menurutnya dengan meyakini aliran essentialisme ini seorang pendidik dengan mudah akan membentuk peserta didik menjadi seorang generasi muda yang selalu mengutamakan pentingnya nilai-nilai kebudayaan (Riyadi & Khojir, 2021:131). Oleh karena itu tugas seorang pendidik sangat penting untuk menumbuhkan karakter pada peserta baik dalam lingkungan sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat. Penguatan karakter nilai-nilai luhur ini mampu menangkal adanya persimpangan negative dalam menghadapi abad perubahan seperti saat ini.

Landasan filsafat pendidikan essentialisme meliputi landasan ontologis yaitu adanya pemikiran yang menggabungkan santifis dengan religi, landasan epistemologis yaitu landasan yang menekankan pada proses terbentuknya suatu pengetahuan pada manusia, dan landasan

aksiologis adalah landasan berfikir manusia yang digunakan untuk membedakan nilai yang baik maupun buruk dalam kehidupannya sejak dini (Hardanti, 2020:89). Filsafat pendidikan essensialisme ini sangat cocok untuk membentuk pendidikan karakter pada kepribadian manusia melalui pembelajaran nilai-nilai dan norma dengan tujuan agar kehidupan seorang manusia dapat teratur dan terimplementasikan dengan baik (Muslim, 2020:41).

c. Ki Hajar Dewantara

1) Konsep *Tri Nga*

Konsep pendidikan KH Dewantara yang didapatkan seorang anak pada saat setelah usia balita anak menuju menengah atas sehingga konsep pendidikan dari *Tri No* yaitu *nonton*, *nitenti*, dan *nirokke* dikembangkan menjadi *Tri Nga* yaitu *ngerti*, *ngrasa*, dan *nglakoni* (Suparlan, 2015:62). Ketiga konsep *Tri Nga* memiliki makna yaitu kognitif (*ngerti*) artinya seorang individu akan menerima dan memahami suatu informasi melalui akal pikirnya., afektif (*ngrasa*) yaitu seorang individu akan merasakan apa yang dirasa benar dan buruk, psikomotorik (*nglakoni*) yaitu seorang individu mampu melakukan atau mempraktikkan dari yang sudah diterima dan dirasakan yang benar. Jadi, tujuan belajar adalah meningkatkan pengetahuan seorang anak tentang apa yang dipelajarinya, mengasah rasa untuk meningkatkan pemahaman tentang apa yang diketahuinya, serta meningkatkan kemampuan untuk melaksanakan apa yang

dirasakan. Konsep pendidikan KH Dewantara *Tri Nga* tersebut dapat diterapkan dalam membentuk budi pekerti pada seorang peserta didik melalui tiga pendekatan yaitu moral kognitif, penanaman nilai dan klarifikasi nilai (Nadziroh, 2017:95). Ketiga pendekatan tersebut dapat dijelaskan dari pertama, pendekatan moral kognitif (*cognitive moral development*) maka seorang peserta didik akan diberikan sebuah pemahaman tentang moral sehingga mampu menelaah perbuatan yang baik maupun buruk melalui akal pikir dan hati nurani. Kedua, pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*) yaitu dalam menerapkan budi pekerti, seorang peserta didik mampu menggunakan perasaan atau pengetahuan afektif dalam bentuk moral *feeling*. Ketiga, pendekatan klarifikasi nilai (*values clarification approach*) yaitu pendekatan yang lebih menekankan pada moral action atau pengetahuan psikomotorik dengan mengembangkan kognitif dan perasaan yang kemudian dituangkan dalam bentuk suatu tindakan atau perilaku yang menggambarkan sikap budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konsep ini, diharapkan kepada peserta didik memiliki jiwa perhatian, kesadaran, dan kesungguhan dalam melaksanakan segala pelajaran kehidupan. Lebih daripada itu, sebaiknya dapat dirasakan dan disadari segala sesuatu yang diinginkan. Berkaitan hal ini, guru memiliki harapan kepada peserta didiknya untuk mempelajari dan menanamkan sikap *Tri Nga* ke dalam kehidupan

sehari-harinya. Guru bertugas untuk membimbing dan mendidik peserta didiknya untuk menjadi manusia yang berakhlak baik. Jadi peserta didik tidak hanya mengetahui secara kognitif, tetapi juga harus bisa merasakan kemudian diimplementasikan melalui tindakan. Peserta didik harus mempunyai kesadaran dan kesungguhan dalam melaksanakan nilai pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya dan bagi masyarakat sekitarnya (Darmawati, 2015:117).

2) Sistem Among

Konsep pendidikan KH Dewantara lainnya juga terdapat sistem among yang memiliki arti membimbing atau merawat. Among berasal dari bahasa jawa yaitu *momong* yang artinya mengasuh dan merawat. Di dalam dunia pendidikan, guru dan orang tua bekerja sebagai pamong yang artinya, mendidik dan mengajari peserta didiknya hingga menjadi anak yang cerdas, mandiri, dan memiliki perilaku baik di lingkungannya (Wangid, 2009:130). Sistem among merupakan bentuk upaya dalam membentuk watak dan kepribadian anak bangsa. pembentukan karakter pada anak juga diperlukan adanya dorongan dari peran pendidik yaitu guru maupun orang tua yang membimbing dan mengajarkan peserta didik dalam menumbuhkan kepribadian yang mandiri dan bertanggung jawab pada dirinya sendiri maupun dengan lingkungan sekitarnya (Noventari, 2020:89). Peran seorang pendidik di dalam sistem among ini tidak hanya membimbing dan mengarahkan peserta didik secara lahiriah dan batiniah saja, tetapi

juga mengupayakan bagaimana supaya keadaan lahiriyah dan batiniah seorang peserta didik yang telah diterima terus terjaga dan tidak tergoyahkan.

Konsep pendidikan pada sistem among, guru harus menatapkan suatu perilaku atau karakter dengan mendasarkan 2 syarat: pertama kodrat alam sebagai syarat untuk mencapai kemajuan tumbuh kembang peserta didik dengan sebaik-baiknya; kedua kemerdekaan sebagai syarat untuk memberikan kebebasan atau keleluasaan pada peserta didik untuk mengembangkan dirinya sendiri (Suparlan, 2015:67). Dalam hal ini, pendidikan dipusatkan pada peserta didik dengan memberikan kebebasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik diberikan kebebasan sesuai kehendaknya sendiri, tetapi juga harus tetap mengikuti peraturan atau tata tertib. Sistem among ini, mengutamakan karakter guru berdasarkan semboyan *Tut Wuri Handayani* yang bukan berarti dengan adanya kebebasan ini guru membebaskan peserta didik untuk melakukan sesuatu berdasarkan kehendaknya sendiri, tetapi guru juga tetap masih memantau dengan mengikuti perkembangan peserta didik dari belakang dan membimbingnya dengan penuh rasa kasih sayang dan rasa damai (Efendy, 2023:1240).

2. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu alat yang berperan dalam mengembangkan potensi kesiapan seorang manusia dalam manjalin

hubungan dengan sesama dan sarana untuk membentuk manusia yang sempurna (Suradi, 2012:1). Pendidikan sebagai upaya yang dilakukan seorang manusia untuk mengantarkan kepada pribadi yang baik berdasarkan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (IKIP Malang, 2003:2). Setiap manusia pasti mendapatkan pendidikan selama dalam keberlangsungan hidupnya. Pendidikan bersifat sepanjang hayat yang akan berlaku sampai kapanpun sebagai bekal dalam bertahan hidup

Pengertian pendidikan (Hasbullah, 2017:4-5) terbagi menjadi 4 yaitu: Pendidikan merupakan sebuah prosedur yang dilalui oleh seorang anak didik yang berlangsung secara terus menerus hingga menjadi pribadi yang memiliki kesusilaan.

- a. Pendidikan adalah suatu tindakan yang didapatkan oleh peserta didik hingga usia dewasa sebagai bekal untuk melanjutkan kehidupan yang baik dengan lingkungannya.
- b. Pendidikan adalah tindakan sadar untuk mendewasakan orang-orang yang belum dewasa dengan memasukkan nilai-nilai kemanusiaan dalam melangsungkan kehidupannya
- c. Pendidikan adalah bentuk interaksi komunikatif yang menghubungkan seorang pendidik dengan peserta didik yang melahirkan suatu tanggung jawab dan kewibawaan seorang pendidik.
- d. Pendidikan adalah tindakan mendidik yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dengan cara membimbing dan

mendampingi peserta didik hingga terbentuk kepribadian yang bermoral dan bermartabat saat dewasa.

Pendidikan adalah bentuk tindakan yang dilakukan secara sadar yang sudah dirancang sedemikian rupa untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara cepat dapat mengembangkan potensi dirinya untuk menguasai kemampuan beragama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta kreatifitas (Pristiwanti et al., 2022:7911). Pendidikan juga diartikan sebagai upaya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam memajukan teknologi di era globalisasi (Nurkholis, 2013:24).

Pendidikan adalah suatu tindakan untuk mewariskan budaya kepada generasi baru. Pendidikan dan kebudayaan memiliki hubungan yang saling memajukan potensi bangsa karena dalam pendidikan manusia akan diajarkan tentang bagaimana menjadi *perfect human* secara jasmani maupun rohani berdasarkan nilai-nilai yang ada dalam budaya bangsa (BP et al., 2022:1). Generasi di masa sekarang ini mengalami krisis pendidikan karena adanya pengaruh globalisasi. Pendidikan dan perkembangan kebudayaan saling memiliki keterkaitan yaitu semakin berkembangnya budaya-budaya baru yang masuk ke Indonesia, peran pendidikan disini semakin dibutuhkan karena dengan adanya pendidikan mampu membantu mental generasi muda dapat lebih berselektif dalam menilai sesuatu yang baik dan buruk. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila suatu negara memiliki kualitas generasi muda yang cerdas, aktif dan kreatif dalam melangsungkan

kehidupan berbangsa dan bernegara. Fungsi pendidikan sangat penting yaitu untuk melindungi warga negaranya dari masalah kebodohan dan ketertinggalan. Pendidikan memiliki tujuan utamanya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Manusia yang berpendidikan adalah manusia yang mampu menata kehidupannya menjadi lebih baik.

Pendidikan merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik terhadap semua aspek perkembangan kepribadian baik jasmani maupun rohani, baik secara formal, informal maupun nonformal, serta baik nilai insaniyah maupun lahiriyah pada diri manusia (Darmadi et al., 2018:7). Jadi kelangsungan pendidikan juga memerlukan peran seorang pendidik dalam melaksanakan pendidikan. Pendidikan tidak hanya didapatkan melalui sekolah namun pendidikan juga diperoleh melalui pendidikan yang di lingkungan keluarga karena keluarga sebagai tempat terpusat pertama seorang peserta didik mendapatkan pendidikan. Adanya pendidikan ini dapat membimbing peserta didik untuk mendapatkan nilai lebih dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Jadi pendidikan dapat diperoleh seseorang dimana saja dan kapan saja, tidak hanya dalam konteks pembelajaran di sekolah. Pendidikan juga mengajarkan diri manusia untuk bersikap dan berperilaku baik dalam menjalin hubungan baik dengan diri sendiri, manusia, dan Tuhan.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang sudah direncanakan oleh seorang pendidik untuk melahirkan kemampuan kognitif, afektif, dalam

pribadi peserta didik dan kemudian dibuktikan melalui kemampuan psikomotorik. Pendidikan memiliki fungsi dan tujuan yang mulia terhadap keberlangsungan hidup seseorang. Pendidikan bersifat terus menerus dan berlangsung sepanjang hayat yang tidak akan terputus dengan kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan, seseorang mampu berfikir secara rasional tentang nilai-nilai kebaikan yang didapat sebagai bekal masa depan. Pendidikan juga merupakan warisan budaya yang diturunkan kepada calon generasi-generasi emas bangsa untuk mencapai cita-cita bangsa.

3. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) adalah program pembelajaran yang didalamnya membahas tentang kebangsaan, kewarganegaraan dalam hubungannya dengan negara, demokrasi, hak asasi manusia, dan masyarakat madani yang dalam realisasinya menerapkan prinsip-prinsip pendidikan demokratis dan *humanity* (Juliardi, 2015:121). Pendidikan kewarganegaraan adalah program pembelajaran yang mengajarkan tentang bagaimana menanggapi permasalahan yang terjadi dalam bangsa, menumbuhkan sikap bela negara, serta menciptakan warga negara yang demokratis, menjunjung tinggi HAM, berperilaku berdasarkan peraturan hukum negara, dan menjunjung tinggi nilai-nilai norma (Parji, 2010:3). Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai sarana untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizen*) dan warga negara yang aktif dalam bersaing di ranah global dengan mengimbangi kemampuan *knowledge, skill and disposition* (Alfiansyah & Wangid, 2018:193).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang mengutamakan pada pembentukan kepribadian yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sebagaimana yang tercantum dalam Pancasila dan UUD 1945 (Munthe et al., 2023:29).

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang cukup luas. Pendidikan kewarganegaraan menjadi salah satu program pendidikan yang dapat mengantarkan peserta didik untuk memperoleh kriteria-kriteria warga negara yang baik. Seorang peserta didik tidak hanya mendapatkan pembelajaran saja, namun juga mempelajari tentang nilai-nilai karakter berdasarkan sila-sila Pancasila, hidup yang berlandaskan hukum dan norma-norma, hidup secara sadar dengan hak dan kewajiban, serta demokrasi. Dengan adanya pendidikan karakter dalam pendidikan kewarganegaraan di jenjang pendidikan dapat menyongkong generasi muda yang cerdas, terampil, dan kreatif di masa depan yang akan memiliki kepekaan terhadap situasi, kondisi dan apa yang dibutuhkan negara di masa yang akan datang. Namun proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan masih terdapat kendala karena pengaruh kemajuan seperti globalisasi yang seakan-akan menggoyahkan mental dan kepribadian pada generasi muda saat ini. Oleh karena itu, sangat diperlukan usaha seorang pendidik untuk memperkuat pembelajaran PPKn kepada peserta didik.

Pendidikan kewarganegaraan dapat mengembangkan *civic competence* yang didalamnya memuat tiga aspek yaitu: *civic knowledge* (pengetahuan

kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), *civic disposition* (karakter kewarganegaraan) (Erwin, 2020:12). Ketiga aspek tersebut dapat mewujudkan *good citizenship and smart* dalam menumbuhkan partisipasi aktif di kehidupsn berbangsa dan berbegara. Pendidikan kewarganegaraan meliputi empat aspek *competences* yaitu *knowledge aspect, skill aspect, attitude and value*, dan *action citizen* (Rafzan et al., 2020:83). Kompetensi-kompetensi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang telah dijelaskan tersebut dapat menyongkong timbulnya generasi muda yang memiliki jiwa kepribadian yang bermoral, beretika dan berakal cerdas serta kritis. Ruang lingkup yang didapatkan melalui pendidikan kewarganegaraan adalah peserta didik dapat memahami tentang pentingnya menjalin persatuan dan kesatuan dalam perbedaan, peserta didik dapat mempelajari tentang pentingnya mematuhi peraturan berdasarkan norma dan hukum, peserta didik dapat mengetahui pentingnya hak dan kewajiban sebagai warga negara, peserta didik dapat mengetahui pentingnya hubungan sosial antar warga negara, peserta didik dapat mengetahui tentang peraturan Undang-Undang di Indonesia, peserta didik dapat mengetahui tentang struktur kekuasaan dalam politik, peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai kehidupan berdasarkan Pancasila, dan pentingnya pengaruh positif dari globalisasi terhadap kelangsungan negara (Damri & Putra, 2020:3).

4. Media Pembelajaran Digital *E-comic*

Dalam konteks pembelajaran, media adalah suatu alat yang dapat menghubungkan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu digunakan oleh guru dalam kegiatan mengajar untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik (Najwa et al., 2022:1639). Media pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat memudahkan guru dalam mengantarkan materi pelajaran kepada peserta didik dan memikat perhatian peserta didik untuk lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar (Wardhani & Kuswono, 2022:56). Bentuk dan model media pembelajaran yang akan digunakan guru harus memenuhi syarat variatif dan kreatif yang nantinya dapat menumbuhkan rasa keinginan belajar peserta didik yang tidak membosankan. Jadi media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan seorang guru di dalam kegiatan mengajar yang berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Seiring dengan adanya perkembangan IPTEK saat ini, pendidikan di Indonesia dituntut untuk dapat beradaptasi dalam mengembangkan sistem pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan alat teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Musim digitalisasi ini diprediksi mampu memudahkan akses pendidikan di dunia dengan lebih cepat dan mudah. Media pembelajaran saat ini sudah mulai berkembang dari adanya buku hingga memanfaatkan alat teknologi sebagai media digital dalam

belajar. Media digital yang dapat digunakan adalah youtube, *games based learning*, power point, Microsoft (Pratiwi et al., 2022:211).

Pembelajaran digital merupakan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital. Pengembangan pembelajaran digital dimulai dari membuat rancangan desain yang baik yang dikombinasikan dengan konteks materi yang sedang dipelajari. Pentingnya pembelajaran digital ini adalah guru dapat mengembangkan media belajar untuk peserta didik yang lebih bervariasi dengan memperhatikan kebutuhan setiap peserta didik. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran digital adalah alat bantu mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga memudahkan akses pembelajaran siswa. Kemajuan IPTEK yang canggih dan cerdas ini banyak menyediakan media-media pembelajaran yang berbentuk visual, audio maupun audio-visual yang lebih bervariasi, dan efisien saat digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital pada umumnya memiliki karakteristik yaitu mudah diakses, tidak memerlukan biaya, lebih fleksibel, dan menjadi sumber tambahan pengetahuan disamping buku. Kehadiran media pembelajaran digital juga menciptakan kondisi kelas yang kondusif untuk belajar. Kelemahan pada media pembelajaran digital adalah memiliki ketergantungan pada teknologi yaitu dalam membuat media digital harus memiliki kemampuan wawasan dalam menggunakan teknologi, selain itu

jika kondisi fasilitas kelas yang kurang memadai juga menghambat guru untuk menerapkan media pembelajaran digital seperti LCD dan Proyektor.

Peserta didik sekarang ini lebih membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan potensi belajarnya karena peserta didik kurang menyukai media pembelajaran yang hanya bersumber pada buku. Media pembelajaran harus dirancang dengan meninggalkan kesan menyenangkan selama mengikuti pembelajaran (Ratnasari & Ginanjar, 2019:482). Solusi untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memunculkan rasa keinginan untuk belajar yaitu media komik salah satunya, karena komik merupakan media bacaan berbentuk fiksi yang bersifat menghibur pembacanya dengan kajian cerita didalamnya. Setiap cerita yang tersirat dalam komik dapat memberikan nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil oleh pembacanya. Komik dapat dipelajari sebagai sumber pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas, artinya media komik dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar guru maupun media pembelajaran untuk diri sendiri (Guntur et al., 2023:37). Jadi komik menjadi media pembelajaran yang bisa dipilih oleh guru sebagai bahan ajar dalam menyampaikan materi pelajaran tertentu. Peserta didik lebih condong menyukai media pembelajaran yang dilengkapi gambar-gambar dan cerita yang menghibur sehingga tidak memberatkan seorang peserta didik dalam mendalami suatu pelajaran.

Definisi komik merupakan media literasi yang banyak disukai oleh kalangan usia anak-anak hingga dewasa yang disajikan dalam bentuk

serangkaian cerita bergambar yang menarik (Najwa et al., 2022:1639). Komik juga berupa gambaran karakter animasi yang memerankan sebuah cerita dengan maksud menghibur dan memberikan pembelajaran kepada pembaca (Hanifah et al., 2023:3). Media Pembelajaran komik dapat dimanfaatkan menjadi sumber alternatif untuk belajar yang sebelumnya menganggap suatu materi yang sulit dan membosankan menjadi lebih menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Subroto et al., 2020:140).

Dapat kesimpulan bahwa komik merupakan media visual atau media bergambar yang memiliki tokoh pelaku yang memerankan cerita sehingga cerita dapat tersampaikan dengan baik oleh pembaca. Media komik tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran karena komik tidak hanya menyajikan cerita-cerita *non education*, namun juga bisa dikembangkan menjadi sebuah cerita yang mengedukasi anak-anak dalam tumbuh kembang kognitif, afektif maupun psikomotiriknya.

Perkembangan ilmu teknologi juga membantu proses perkembangan pendidikan. Perkembangan tersebut dibuktikan dengan maraknya penggunaan ponsel pintar yang dapat membantu dalam mengakses dan mencari berbagai informasi dengan cepat dan praktis. Ramainya penggunaan ponsel juga dialami oleh peserta didik sekarang ini karena suatu kebutuhan, salah satunya adalah juga dapat dimanfaatkan dalam mengakses media pembelajaran yang berbasis digital seperti komik digital.

Kecanggihan teknologi saat ini dapat menciptakan media pembelajaran dari yang sebelumnya berbentuk benda dapat dirubah menjadi bentuk non fisik atau elektronik (Wardhani & Kuswono, 2022:56). Seperti halnya perkembangan media komik, yang saat ini juga banyak pengembangan media komik yang berbasis digital. Pengertian komik digital adalah mengubah desain komik menjadi elektronik semacam *soft file* PDF, akibat dari sistem teknologi dan memiliki kemudahan dalam mengakses yaitu hanya dapat dikirim melalui *google classroom* maupun via group WhatsApp serta didalamnya dilengkapi dengan alur cerita yang menampilkan nilai pendidikan seperti animasi, ilustrasi bergambar, dan kuis pendidikan (Maharani et al., 2021:3). Output komik digital berbentuk web atau file dokumen yang dapat diakses dengan mudah dan cepat dengan menggunakan *smartphone* pintar tanpa mengeluarkan biaya dan dapat diakses secara bebas. Media pembelajaran berbasis komik digital adalah jenis komik yang tidak asing lagi dengan peserta didik, karena diolah melalui teknologi berbasis aplikasi sehingga komik yang dihasilkan hanya berbentuk *soft file* dengan ukuran yang tidak besar dan tidak memberatkan peserta didik untuk mengaksesnya (Hakim, 2018:205). Komik digital atau yang sekarang dijuluki *e-comic* yaitu pengeluaran komik terbaru dari yang berbentuk buku kemudian dimodifikasi menjadi bentuk elektronik yang lebih bernilai praktis, efektif dan dapat memikat daya tarik dengan bermodalkan teknologi *smartphone* peserta didik dapat membaca dan

mempelajari dimanapun dan kapanpun secara mudah (Khotimah et al., 2021:51).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran *e-comic* adalah media pembelajaran elektronik yang bersifat praktis, efektif dan kreatif digunakan dalam proses pembelajaran dengan dukungan gambar beserta cerita yang menarik yang bernilai edukatif pada peserta didik. Dengan demikian, *e-comic* juga membantu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dalam mendalami isi materi pelajaran.

Media pembelajaran digital *e-comic* dapat dinilai efektif apabila memenuhi sub indikator pengukuran yang telah ditentukan. Terdapat 5 (lima) indikator penilaian yaitu kesesuaian media pembelajaran dengan bahan ajar, kemahiran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, kemudahan dalam mengakses media pembelajaran, kondisi kelas yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran, keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa (Pratiwi & Meilani, 2018:176). Suasana kelas yang tidak kondusif pada saat kegiatan pembelajaran merupakan faktor penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik untuk semangat belajar, maka guru diharapkan untuk memberikan media edukasi yang menarik dan variatif pada saat mengajar (Wijaya et al., 2020:68). Sedangkan dalam media pembelajaran yang berbasis electronic dapat diukur dengan 3 indikator yaitu, intensitas artinya kemampuan teknologi dalam mengakses media pembelajaran electronic

mudah dan tidak menyulitkan, kemanfaatan artinya, media pembelajaran elektronik membantu proses pembelajaran lebih kreatif dan menarik perhatian peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran, efektifitas artinya, media pembelajaran elektronik dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Nuralan, 2021:1918).

Indikator penilaian komik terdiri dari 4 (empat) komponen dari segi kelebihan yaitu, cerita komik yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa, materi komik yang mudah dipahami siswa, kemudahan akses komik, memudahkan proses mengajar guru (Khotimah et al., 2021:51). Kelayakan pada *e-comic* didasarkan aspek-aspek berikut: kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, unsur bahasa yang digunakan dalam penulisan cerita, alur cerita yang menarik, tampilan desain pada komik yang menarik perhatian siswa, serta responsi siswa terhadap media pembelajaran komik (Pinatih & Putra, 2021:119).

5. Buku Nonteks

Di samping adanya buku teks pelajaran yang membantu proses belajar peserta didik, juga terdapat buku nonteks. Jika buku teks pelajaran dirancang khusus untuk pembelajaran, tetapi buku nonteks memiliki keberagaman tema-tema yang menarik untuk dibaca dan dipelajari di semua jenjang pendidikan. Buku nonteks banyak jenisnya seperti buku anak, buku remaja, buku umum, hingga buku karya sastra yang mampu memperluas wawasan pembaca. Di samping banyaknya terbitan buku-buku nonteks, masih dijumpai adanya kesalahan dalam memilih buku yang tidak sesuai dengan

jenjang usia pembacanya. Oleh karena itu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Pemerintahan Republik Indonesia mengeluarkan peraturan tentang pedoman dalam pengembangan buku nonteks yang baik dan berkualitas yang memenuhi kriteria-kriteria standar penilaian.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 terdapat dua jenis buku yang digunakan oleh satuan pendidikan yaitu buku teks pelajaran dan buku non teks pelajaran. Kedua jenis buku yang digunakan tersebut harus memenuhi kriteria yang terikat diantaranya bahwa jenis buku yang digunakan baik buku teks maupun nonteks mengandung nilai / norma positif yang berlaku dalam masyarakat dan memenuhi kriteria layak digunakan berdasarkan instrumen-instrumen penilaian yang telah ditentukan (PERMENDIKBUD RI, 2016:4). PERMENDIKBUD pada pasal 1 tahun 2016 menafsirkan bahwa buku nonteks pelajaran yang dimaksud adalah buku pengayaan untuk mendukung proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan dan jenis buku lain yang tersedia di perpustakaan. Buku nonteks disini berperan sebagai buku pendukung belajar peserta didik disamping buku teks pelajaran dan fungsinya adalah untuk menambah ilmu pengetahuan dan memudahkan pemahaman belajar peserta didik. Buku nonteks disini juga membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan edukasi kepada guru terkait pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di tengah perkembangan teknologi saat ini.

Dalam proses pengembangan buku nonteks juga perlu memenuhi kriteria penilaian yaitu penilaian kelayakan yang mencakup standar isi, materi, desain, hingga grafika (PERMENDIKBUDRISTEK RI, 2022:8). Dalam mengembangkan sebuah buku pendidikan, baik buku teks maupun buku nonteks, sangat perlu dilakukan uji kelayakan buku untuk mengukur apakah buku yang dikembangkan baik diterbitkan dan dibaca oleh peserta didik atau tidak. Hal tersebut dilakukan karena setiap buku harus memiliki kualitas yang baik dan mengandung nilai-nilai positif bagi perkembangan wawasan pembacanya. Melalui Peraturan Pedoman Penilaian Buku Pendidikan yang dikeluarkan oleh Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 39 Tahun 2022 penilaian buku pendidikan, baik buku teks maupun nonteks, merupakan wujud untuk menjamin kualitas buku-buku yang akan digunakan sebagai sumber belajar peserta didik maupun sebagai panduan untuk pendidik, tenaga kependidikan dan program pendidikan. Standar kualitas buku pendidikan dapat diukur dari segi isi dan fisik buku, baik cetak maupun elektronik, yang ditunjukkan dengan pemenuhan kriteria sebagai berikut: materi, penyajian, desain, dan grafika. Keempat indikator pengukuran tersebut harus dipenuhi dalam pengembangan buku pendidikan (KEMENDIKBUDRISTEK RI, 2022:9).

a. Aspek materi

Di dalam aspek penilaian materi harus memenuhi:

- 1) Syarat isi buku yang wajib dipenuhi adalah isi materi dalam buku harus sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, tidak membeda-bedakan

suku, agama, ras, dan antar golongan, tidak mengandung unsur pornografi, mengandung unsur kebaikan, dan tidak mengandung unsur kedengkian.

2) Kelayakan isi buku nonteks meliputi:

- a) kesesuaian sebagai pengayaan pengetahuan, sikap dan keterampilan,
- b) Materi yang termuat dalam buku nonteks membantu pencapaian kompetensi peserta didik dan disesuaikan untuk jenjang pendidikan berdasarkan Standar Nasional Pendidikan dan kurikulum yang berlaku.
- c) Materi yang disajikan melibatkan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan sumber belajar yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan.
- d) Materi yang disampaikan disesuaikan dengan konteks kehidupan dalam lingkungan peserta didik.

b. Aspek penyajian

Aspek penilaian ini berkaitan dengan kelayakan penyampaian isi buku disesuaikan dengan tingkat usia pembaca, dan kelayakan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti, menarik dan komunikatif berdasarkan tingkat penguasaan pembaca.

c. Aspek desain

Aspek penilaian desain pada buku nonteks meliputi standar perancangan ilustrasi, desain halaman isi dan desain cover buku yang didasarkan pada kepatutan, estetika dan tingkat perkembangan pembaca.

d. Aspek grafika

Aspek penilaian grafika ini digunakan untuk mengukur kualitas buku cetak maupun buku elektronik. Komponen penilaian aspek buku nonteks berbasis elektronik meliputi: keterbacaan pada berbagai perangkat dan platform, ketersediaan dalam ukuran file yang tidak besar, kemudahan akses kepada pembaca.

Terdapat 3 kategori penilaian jenis buku nonteks diantaranya: pertama, buku pengayaan yaitu jenis buku fiksi dan nonfiksi untuk memperluas wawasan peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Kedua, buku referensi seperti kamus, thesaurus, ensiklopedia, direktori, peta dan atlas. Ketiga, buku panduan berupa buku panduan dalam mengembangkan metode pembelajaran, pengembangan pengetahuan dan keterampilan serta buku pengembangan profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan.

6. Karakter

Karakter bersifat kontekstual dan kultural yang berkaitan dalam pembentukan jati diri bangsa. Karakter bangsa adalah jati diri bangsa yang berasal dari kompilasi berbagai karakter warga masyarakat suatu negara.

Nilai-nilai pengembangan karakter dasarnya bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional (Zubaedi, 2011:73-74).

Karakter adalah bentuk perilaku ataupun tindakan manusia dalam menjalin hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, diri sendiri, lingkungan dan bangsa yang diwujudkan dengan nilai kebaikan (*good values*) sebagai wadah dalam berpikir, bersikap, bertindak dan berucap berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat (Rahmatiani, 2017:47). Karakter pada individu terbentuk melalui proses berfikir dan perilaku yang saling berkesinambungan atas dasar kesadarannya sendiri dalam membina hidup bersama di dalam populasi manusia secara damai dan bebas dari tindakan kejahatan (Samani & Hariyanto, 2012:41). Karakter bersifat abadi dan melekat yang dimiliki oleh seorang individu sebagai pembeda jati diri dengan individu lainnya (Gunawan, 2022:3). Jadi manusia berkarakter adalah manusia yang memiliki sifat kebaikan terhadap siapapun dan menjauhi kejahatan yang menimbulkan adanya perpecahan dalam suatu komunitas.

Karakter memiliki hubungan erat dalam konteks kebangsaan yakni dengan adanya karakter tersebut, suatu negara dapat memiliki jati diri yang membedakan dengan negara lain. Karakter bangsa bersumber dari nilai-nilai Pancasila sebagai warisan kebudayaan yang harus dilestarikan dan ditanamkan. Nilai-nilai yang terkandung dalam karakter akan terus diwariskan dan diturunkan secara turun temurun kepada generasi penerus bangsa. Nilai-nilai di dalam karakter berwujud sebagai pedoman manusia

untuk melakukan tindakan yang benar dan diiringi dengan perasaan baik. Jadi karakter bangsa berfungsi untuk menyongsong kekuatan mental bangsa dalam mewujudkan cita-cita dan tujuan bangsa di tengah-tengah persaingan antar negara dengan menunjukkan keunggulan-keunggulan yang dimiliki.

Berdasarkan fakta yang terjadi, penguatan karakter pada bangsa Indonesia saat ini mulai menghilang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengaruh tersebut dapat menimbulkan suatu ancaman bagi negara Indonesia. Dampak tersebut perlu segera ditanggulangi, salah satunya yaitu penguatan nilai-nilai karakter pada bangsa Indonesia. Bangsa yang memiliki karakter kuat mampu mengatasi adanya dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari pengaruh luar yang masuk ke dalam kebudayaan bangsa. Karakter juga mampu memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Karakter memiliki potensi yang besar dalam membentuk kepribadian manusia yang baik secara jasmani maupun rohani dan terjauhi dari tindakan-tindakan yang buruk. Sasaran utama untuk menumbuhkan karakter adalah generasi muda bangsa. generasi tersebut merupakan *agent of change* yang artinya generasi pembawa perubahan yang ditunjuk oleh negara untuk membawa bangsa Indonesia ke arah yang lebih baik dari keadaan yang sebelumnya.

Berdasarkan Penguatan Pendidikan Karakter terdapat lima jenis karakter yaitu: nasionalisme, integritas, kemandirian, gotong royong dan religius (Mulyani et al., 2020:227). Nilai-nilai karakter yang perlu dikembangkan kepada seorang individu utamanya adalah kejujuran,

kemudian diikuti karakter lain seperti keadilan, tanggung jawab, hormat, kasih sayang, peduli, keramahan, dan toleransi (Gunawan, 2022:35-36). Secara universal karakter memiliki 12 pilar yaitu: kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerja sama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*), dan persatuan (*unity*) (Samani & Hariyanto, 2012:42-43).

Dalam konteks ini untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik, diperlukan peran pendidik yang diharapkan mampu mendampingi dan membimbing peserta didik untuk mampu mengolah rasa maupun pikiran yang menggambarkan bentuk sebuah karakter yang baik. Indikator karakter Lickona terdiri dari 3 aspek diantaranya adalah pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*affective*), dan perbuatan (*psychomotor*) (Ningsih, 2011:236). Maksudnya karakter yang baik terdiri atas mengetahui yang baik, menginginkan yang baik, dan melakukan yang baik berdasarkan kebiasaan pikiran, kebiasaan hati, dan kebiasaan bertindak. Dengan demikian setiap manusia mampu membuktikan dan memberikan pernyataan tentang sesuatu yang bernilai benar maupun salah.

Jadi kesimpulannya bahwa karakter adalah bentuk perilaku atau perbuatan positif yang tertanam pada seorang individu dalam menjalankan hubungan dengan Tuhan, manusia, lingkungan, dan kehidupan kebangsaan sesuai dengan nilai-nilai budaya luhur. Karakter disini bersifat penting

dalam membentuk jati diri bangsa di atas kemajemukan guna menyongsong kondisi negara yang damai dan tentram. Karakter bangsa dasarnya, sudah terbentuk sejak zaman leluhur yang kemudian menjalar menjadi nilai kearifan budaya hingga generasi revolusi saat ini.

a. Gotong Royong

Gotong royong adalah suatu tindakan yang menunjukkan sikap sosialitas yang tinggi di dalam kehidupannya. Gotong royong menjadi salah satu karakter yang sudah terbentuk sejak lama dan memiliki peranan penting sebagai pedoman manusia dalam hidup berdampingan. Gotong royong merupakan bentuk tradisi kental yang tidak terpisahkan dalam kehidupan warga desa dalam memupuk rasa persaudaraan antar sesama dan bermanfaat bagi kepentingan bersama (Widaty, 2020:175). Kegiatan gotong royong melibatkan sekumpulan manusia untuk bekerja bersama berdasarkan solidaritas yang tinggi. Mengingat bahwa makhluk hidup merupakan makhluk sosial yang saling hidup berdampingan dan saling membutuhkan masyarakat satu dengan yang lainnya. Gotong royong berperan penting dalam penguatan nilai-nilai karakter bangsa sebagaimana yang tertera pada nilai Pancasila guna memperkuat jati diri bangsa serta sikap persatuan dan kesatuan antar warga bangsa. Gotong royong dinilai sebagai *culture education* bagi masyarakat Indonesia yang telah ditetapkan sebagai kearifan lokal yang berpotensi kuat dalam membentuk karakter bangsa yaitu terciptanya sikap tolong menolong (*helpful attitude*), sikap solidaritas (*solidarity attitude*), sikap saling kerja

sama (*cooperative attitude*) (Pambudi & Utami, 2020:12). Jadi sikap gotong royong perlu dipertahankan dan dilestarikan oleh setiap komunitas masyarakat sekarang ini.

Gotong royong adalah suatu bentuk kerja sama yang dilakukan oleh seorang individu dengan individu lain, maupun sekelompok individu yang melakukan kerja sama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan maupun permasalahan secara bersama-sama dengan mengutamakan kepentingan bersama (Mulyani et al., 2020:225). Perilaku gotong-royong dapat dilestarikan melalui kegiatan tradisi khas yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu untuk meningkatkan sikap solidaritas hidup bersama (Muhammadun et al., 2019:1). Perilaku gotong royong melahirkan sikap atau rasa kebersamaan dalam memenuhi kehidupan yang harmonis dan rukun antar individu di dalam masyarakat. Gotong royong merupakan pekerjaan yang tidak didorong atas paksaan dan imbalan, karena sikap gotong royong muncul pada diri seseorang karena didasarkan rasa simpati, ikhlas, keramahan, keadilan dan menjaga adat kebudayaan yang sudah terbentuk sejak zaman leluhur. (Suprayitno et al., 2018:234).

Gotong royong di Indonesia saat ini sedikit demi sedikit sudah mulai luntur akibat masuknya budaya luar atau globalisasi ke Indonesia. Gotong royong merupakan hasil kearifan lokal berbentuk budaya yang sudah tertanam sejak zaman leluhur bangsa yang kemudian diterapkan pada generasi baru untuk melestarikannya untuk menahan perilaku

berdasarkan globalisasi (Kusumaningrum et al., 2015:243). Peran generasi muda sangat penting ditegakkan untuk melestarikan kembali tradisi gotong royong. Zaman modern seperti sekarang ini sedikit demi sedikit mulai menghilangkan nilai gotong royong pada masyarakat yang ditandai dengan adanya sikap yang tidak sukarela dalam tolong menolong, kebiasaan tersebut tergambar pada saat memberikan upah dalam mengerjakan sesuatu seperti kegiatan gotong royong yang terjadi dalam masyarakat desa yang kental akan kebersamaan (Bintari & Darmawan, 2016:59). Dengan demikian, pendidikan karakter dapat membantu terbentuknya perilaku yang baik pada generasi muda agar tidak terjerumus ke dalam sikap yang menyeleweng dari sikap gotong royong.

Pentingnya gotong royong sebagai jati diri bangsa Indonesia yaitu dapat menciptakan rasa persatuan dan kesatuan selain itu juga dapat menciptakan hubungan baik dengan negara-negara lain. Sekarang ini tidak sedikit masyarakat yang sudah mulai meninggalkan budaya lokal, demi kepentingan pribadi yang ingin mengikuti kebebasan di zaman globalisasi ini.

Jadi, pengertian gotong royong adalah bentuk perilaku yang dilakukan akibat adanya interaksi sesama manusia di dalam lingkungan masyarakat guna untuk mewujudkan sikap kebersamaan, keharmonisan hingga persaudaraan dalam rangka memenuhi kepentingan kebudayaan bangsa yang sudah ada sejak leluhur bangsa. Gotong royong ini sangat

penting dilakukan karena untuk menanggulangi masuknya pengaruh dari luar, sebab gotong royong tercatat sebagai identitas jati diri bangsa. Jadi gotong royong perlu diterapkan dalam kehidupan keluarga, sekolah, masyarakat hingga bangsa dan negara.

Dalam karakter gotong royong, terdapat beberapa indikator antara lain: suka bekerja sama dan berbagi tugas, tertib dalam melakukan sesuatu, tekun dan saling tolong menolong, sikap peduli, saling berinteraksi dengan baik, dan bermusyawarah (Sitompul et al., 2022:3477). Indikator lain yang dapat dikembangkan dalam pengukuran sikap gotong royong yang meliputi: hakikat gotong royong, kerja sama, tujuan bersama, solidaritas sosial, rasa kebersamaan, dan rasa suka rela (Kurniawati & Mawardi, 2021:644). Karakter gotong royong berkaitan dengan nilai-nilai budaya yang mendukung hakekat gotong royong antaranya adalah nilai kesetaraan (*harmony value*), nilai loyalitas (*loyalty value*), nilai konformitas (*conformity value*), dan nilai kebersamaan (*togetherness value*) (Riwanto, 2018:5).

Berdasarkan indikator yang sudah dikemukakan oleh para ahli di atas, komponen utama dalam karakter gotong royong adalah kebersamaan karena di dalam gotong royong semua kegiatan atau pekerjaan dilakukan secara bersama-sama seperti peribahasa “berat sama dipikul, ringan sama dijinjing” yang artinya setiap pekerjaan yang berat akan menjadi lebih ringan apabila dikerjakan secara bersama-sama. Unsur kedua dalam gotong royong adalah adanya interaksi sosial artinya

bahwa setiap makhluk hidup merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dengan adanya hubungan sosial mampu melahirkan sikap kekeluargaan dalam kehidupan bermasyarakat. Ketiga, suka rela dan tolong menolong yang artinya memiliki rasa peduli terhadap orang lain dan lingkungan masyarakat yang saling membutuhkan serta diimbangi dengan rasa ikhlas dari hati setiap seseorang tanpa membeda-bedakan antar sesama individu.

b. Toleransi

Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang beragam dari agama, suku, budaya, bahasa, etnik, ras dan golongan. Keberagaman bangsa ini juga memerlukan sikap toleransi untuk menciptakan masyarakat yang harmonis. Sikap toleransi dapat diwujudkan dalam bentuk sikap saling menghargai, menghormati sesama, saling memberi kesempatan dan bersifat keterbukaan dalam hubungan sosial (Randa, 2017:3). Toleransi merupakan alat vital bangsa Indonesia dalam menyatukan segala keberagaman yang ada di Indonesia dengan menyertakan sikap saling tenggang rasa dan menghormati perbedaan (Effendi et al., 2021:50). Pengertian toleransi jika dikaitkan dengan keagamaan adalah sikap dengan memberikan kebebasan kepada setiap individu untuk memeluk agama dan kepercayaan masing-masing tanpa mengganggu pihak lain dalam beribadah dalam rangka mewujudkan ketertiban dan perdamaian dalam masyarakat (Murni, 2018:74). Pentingnya toleransi beragama sangat penting dilakukan di negara

Indonesia karena Indonesia mempercayai adanya pluralisme yang dimana terdapat berbagai macam penganut agama.

Berdasarkan pandangan agama, yang dimaksud toleransi adalah bukan saling untuk melebur dalam keyakinan maupun saling bertukar keyakinan, tetapi lebih memusatkan pada interaksi sosial di dalam masyarakat dengan batasan-batasan yang harus dijaga tanpa memberikan paksaan atau menghina sehingga menimbulkan kekhawatiran dalam menjalankan peribadatan berdasarkan keyakinan masing-masing (Abror, 2020:151). Berdasarkan penelitian-penelitian dari ahli di atas menunjukkan bahwa sikap toleransi di Indonesia tidak hanya diwujudkan dalam unsur agama, namun Indonesia masih memiliki unsur-unsur keberagaman lainnya seperti etnis, ras, suku dan golongan. Toleransi merupakan alat pemersatu bangsa dan mempererat tali persaudaraan antar bangsa, sehingga konflik-konflik dapat diatasi dengan menenangkan jiwa yang bertoleransi (Prakoso & Najicha, 2022:70).

Jadi toleransi adalah sikap menghormati, tenggang rasa, memberikan hak istimewa pada individu lain dalam memilih, serta sikap yang menunjukkan tidak menolak bahwa terdapat perbedaan-perbedaan dalam bangsa Indonesia maupun bersikap diskriminasi terhadap kelompok minoritas dengan tujuan untuk menghindari disharmonisasi dalam kehidupan berbangsa.

Dalam pengertian toleransi terdapat dua makna yang dapat dijadikan indikator pengukuran karakter toleransi yaitu menerima

perbedaan dan menghormati perbedaan keyakinan agama (Sila & Fakhruddin, 2019:4). Toleransi secara garis besar menjadi kunci utama untuk menciptakan kerukunan antar umat manusia yang diperkuat dengan sikap terbuka, saling menghormati dan menghargai perbedaan keyakinan, kasih dan damai, dan kebebasan (Ghazali, 2016:29-38). Hal ini dapat diperkuat bahwa di dalam karakter toleransi terdapat 4 poin penting yang mendukung terciptanya sikap toleransi yaitu sikap saling menghormati antar umat agama, cinta damai, demokratis, dan menghargai perbedaan (Sipahutar et al., 2023:41).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan penyajian hasil-hasil penelitian yang terdahulu:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Najwa et al., (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Kota Serang	Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kategori sangat layak digunakan dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi dengan perolehan persentase nilai rata-rata sebesar 89,37%. Media	Pengembangan media pembelajaran komik berbentuk digital pada pembelajaran PPKn	Peneliti hanya melakukan proses pengembangan media

			pembelajaran media komik digital mendapatkan hasil dari respon peserta didik sebesar 92,92% dengan kategori sangat baik.		
2.	Solihah et al., (2022)	Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar	Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berhasil mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan uji validasi dari ahli media sebesar 92% dan uji validasi ahli materi sebesar 96%. Sedangkan peneliti mendapatkan respon peserta didik sebesar 97% dengan kategori sangat layak dan respon guru sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Komik digital yang dikembangkan memiliki efektivitas sebesar 0,69 dengan kategori sedang.	Melakukan pengembangan media media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran PPKn sebagai pendidikan karakter dan menguji efektivitas pada komik digital	Jenis karakter yang dikembangkan dalam cerita komik, dan tempat penelitian.

3.	Hanifah et., (2023)	Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman siswa kelas VI	Pengembangan komik digital memperoleh hasil validasi oleh ahli media sebesar 83,3% masuk kategori sangat layak dan ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat layak	Pengembangan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran PPKn, dan menguji efektivitas komik digital dengan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Tempat penelitian dan materi pada cerita komik digital
4.	Nurhayati (2019)	Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA	Media komik digital yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil uji validitas dari ahli media pembelajaran sebesar 74,6% dengan kategori layak, kemudian diperoleh hasil uji validasi dengan ahli teknologi dan informasi sebesar 76,2% dengan kategori sangat layak dan hasil uji validasi dari ahli materi sebesar 77,8% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan memperoleh	Pengembangan media pembelajaran bentuk komik digital untuk pembelajaran PPKn	Tempat penelitian, keefektifan yang digunakan untuk mengetahui motivasi dan kreativitas peserta didik.

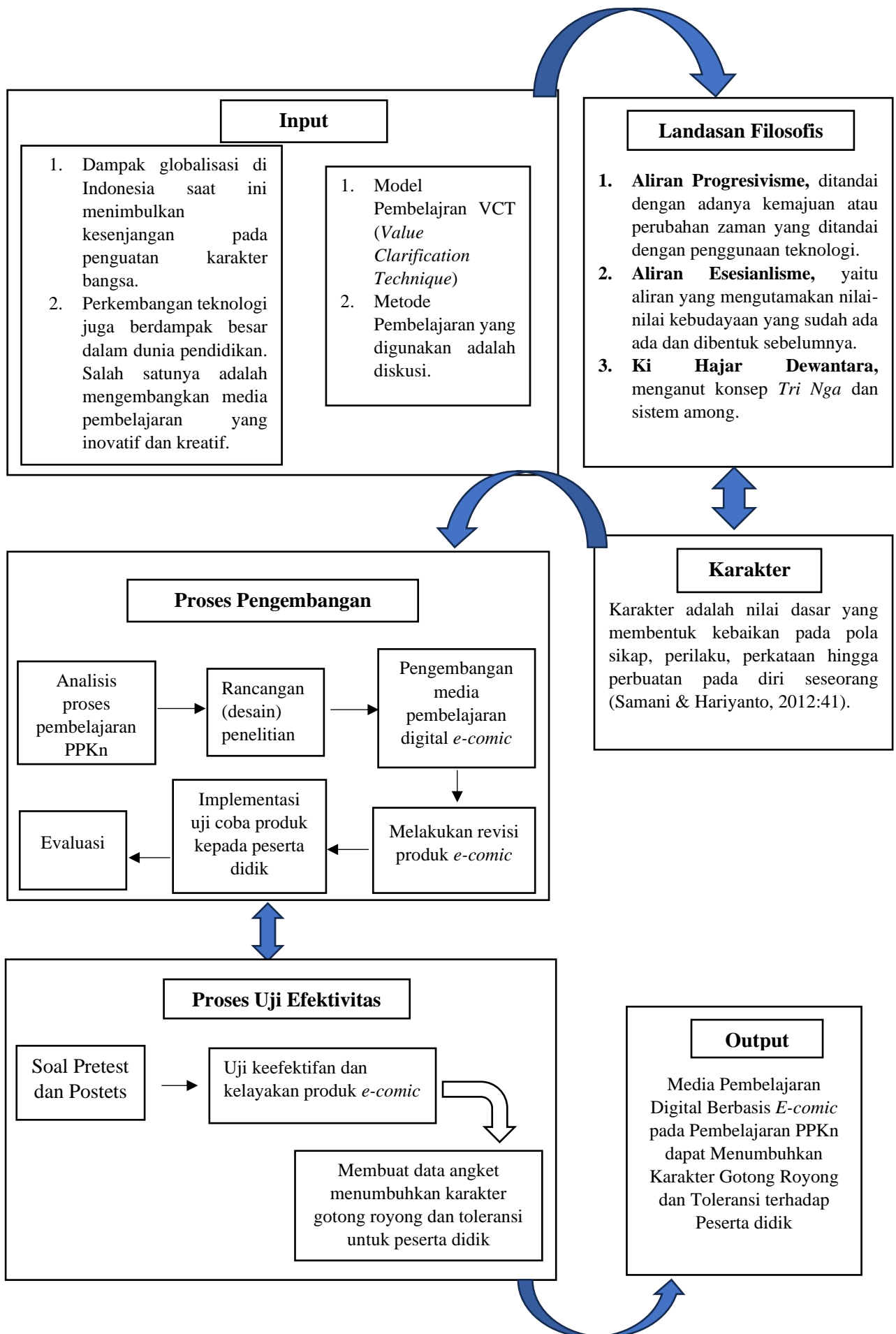
			<p>hasil 78,7% dengan kategori layak digunakan. Hasil pengujian motivasi peserta didik diperoleh hasil 78,4% dengan kategori baik, hasil pengujian kreativitas peserta didik sebesar 78,0% dengan kategori baik.</p>		
5.	Wardhani dan Kuswono (2022)	<p>Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SMK</p>	<p>Hasil yang diperoleh peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran komik digital adalah nilai validasi materi tahap I sebesar 62,75% dan tahap II sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil nilai pada aspek desain diperoleh 74% untuk validasi I dan 83% untuk tahap II dengan kriteria sangat layak.</p>	<p>Pengembangan media pembelajaran komik digital</p>	<p>Materi pembelajaran dan tempat penelitian</p>

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah bentuk alur penelitian yang dirancang oleh peneliti untuk mempermudah proses penelitian dan memudahkan pemahaman kepada pembaca terhadap tujuan penelitian yang akan diteliti. Kerangka pikir dirancang oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian.

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti harus mengetahui permasalahan-permasalahan dalam menumbuhkan karakter untuk peserta didik yang dipengaruhi oleh dampak globalisasi, serta perkembangan teknologi yang berpengaruh dalam sistem pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah memanfaatkan perkembangan IPTEK untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Mengubah metode dan model pembelajaran yang sering digunakan guru untuk lebih bervariasi dalam pembelajaran. Pengembangan ini dilandasi oleh aliran progresivisme, aliran esensialisme dan filsafat pendidikan KH Dewantara. Kemudian ketiga landasan tersebut dihubungkan dengan penumbuhan karakter peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan proses pengembangan yaitu melakukan analisis permasalahan dalam proses pembelajaran PPKn di SMPN 3 Magetan, mendesain atau merancang penelitian, melakukan pengembangan produk dengan uji validitas kepada ahli pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan revisi produk *e-comic* berdasarkan saran dan masukan dari validator, mengimplementasikan dengan melakukan uji coba produk kepada peserta didik kemudian tahap terakhir melakukan evaluasi. Produk *e-comic* yang telah dikembangkan, dapat dilakukan proses uji efektivitas dengan melakukan tes

berupa *pretest - posttest* yang diberikan kepada peserta didik dan uji efektivitas produk *e-comic* dalam menumbuhkan karakter peserta didik melalui lembar angket dan lembar respon peserta didik. Setelah mengetahui keefektifan pada produk *e-comic* yang telah dikembangkan maka peneliti dan pembaca dapat mengetahui hasil penelitian bahwa media pembelajaran digital berbasis *e-comic* pada pembelajaran PPKn dapat menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi. Berikut gambar skema kerangka pikir dalam penelitian ini:



D. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan jawaban sementara yang menurut peneliti benar. Disini peneliti memiliki perkiraan untuk menjawab bahwa media pembelajaran digital berbasis *e-comic* dapat menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi terhadap siswa kelas 7A SMPN 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024.

1. **H_a** : pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* layak dan efektif digunakan untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi siswa kelas 7A SMPN 3 Magetan tahun ajaran 2023/2024.
2. **H₀** : pengembangan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* tidak layak dan tidak efektif digunakan untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan toleransi siswa kelas 7A SMPN 3 magetan tahun ajaran 2023/2024.

