

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 point 1). Pembelajaran diadakan untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk karakter peserta didik agar menjadi bagian dari peradaban bangsa yang memiliki martabat tinggi. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa dengan mengasah potensi peserta didik, menjadikan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga bernegara. Fungsi utama sekolah dasar dalam sistem pendidikan nasional adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan misi pendidikan di Indonesia yang bertujuan mengembangkan serta mengoptimalkan seluruh kemampuan dan potensi intelektual peserta didik.

Berdasarkan Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 2 yaitu Pendidikan Nasional Berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hal ini menjelaskan betapa pentingnya peran lembaga pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Suksesnya penanaman nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan dapat dicapai melalui

mata pelajaran yang ada di lembaga pendidikan sekolah dasar, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan dan sikap positif sebagai warga negara yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Mata pelajaran PKn bertujuan untuk meningkatkan kesadaran bernegara di masyarakat dengan meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila.

Pancasila merupakan suatu sistem yang memuat nilai-nilai Pancasila dan nilai-nilai tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan (Saparyanto et,2018). Keterlibatan peserta didik memegang peranan krusial dalam menguatkan pelaksanaan dasar-dasar Pancasila dalam hidup sehari-hari dan hal tersebut secara langsung terhubung dengan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai luhur Pancasila. Tingkat pemahaman siswa terhadap Pancasila dapat diukur melalui hasil pembelajarannya. Pencapaian belajar merujuk pada hasil yang dicapai oleh peserta didik melalui penilaian aspek pengetahuan, sikap, dan perubahan perilaku yang mencerminkan keterampilan mereka (Nurrita, 2018). Ketetapan pencapaian tujuan instruksional bergantung pada adanya fasilitas dan infrastruktur yang mendukung unsur-unsur pendidikan. Fasilitas ini mencakup tenaga pendidik, kurikulum, sumber daya pendidikan, dan manajemen. Pada konteks pembelajaran, media pembelajaran menjadi aset pendidikan yang berperan penting terutama dalam mata pelajaran kewarganegaraan.

Peraturan Menteri Pendidikan, kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak

Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pasal 9 ayat (2) huruf b, menyatakan bahwa fasilitas termasuk hal yang diperlukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, selain memberikan pendampingan dan keteladanan. Fasilitas yang dimaksud berarti fasilitas belajar penunjang pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu bentuk fasilitas teknologi dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran melibatkan berbagai jenis termasuk media grafis, media auditif, dan media audio visualisasi. Media grafis adalah jenis media yang menggabungkan informasi dan ide dengan jelas dan terpadu melalui penggunaan kata-kata dan gambar. Pada sisi lain, media auditif terkait erat dengan indra pendengaran dengan kata lain, media ini menyampaikan pesan secara auditif. Media audio visualisasi adalah media pembelajaran yang diamati dengan indra penglihatan ataupun indra pendengaran secara bersamaan. Media pembelajaran visual dapat berbentuk komik yang merupakan penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.

Menggunakan gambar, materi pembelajaran yang kompleks dapat disederhanakan agar lebih mudah dipahami. Penggunaan tokoh kartun dalam gambar berpengaruh positif terhadap semangat dan antusiasme belajar peserta didik terkait materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran komik peserta didik mampu mengimajinasikan pokok bahasan dari materi pembelajaran yang dibahas. Materi pembelajaran dirancang mengikuti karakteristik peserta didik yang masih menikmati belajar sambil bermain. Hal ini bertujuan untuk topik pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan komik memiliki

potensi besar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka termotivasi oleh penyajian yang menarik.

Abad ke-21, yang sering dikaitkan dengan era revolusi industri 4.0, ditandai oleh berbagai perubahan paradigmatik dalam berbagai bentuknya. Fenomena kencangnya tuntutan inovasi dan kreativitas sebagai persiapan individu dalam menghadapi kompetisi yang terus berlangsung (Jelantik, 2019). Pada masa globalisasi dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat signifikan memiliki dampak signifikan pada dunia pendidikan. Salah satu contoh dari berbagai aplikasi yang telah muncul di ranah teknologi adalah *canva*. *Canva* termasuk dalam jenis media pembelajaran yang dibuat melalui perangkat teknologi komunikasi dan informatika. Aplikasi *canva* menawarkan opsi alternatif untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran. Aplikasi *canva* dapat dioperasikan secara online melalui koneksi internet. Media pembelajaran dapat dibuat melalui aplikasi *canva* bisa diakses menggunakan handphone maupun komputer. Hal yang sangat penting dalam menggunakan aplikasi *canva* tersebut dapat dioperasikan melalui handphone maupun komputer yang harus tersambung ke jaringan internet yang stabil.

Media pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi *canva* tergolong dalam kategori media dengan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran dibentuk dan dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* yang menggunakan teknologi agar data dapat diproses, dibentuk, disimpan dan dimanipulasi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan berkualitas baik. Memanfaatkan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan mampu menjadi solusi bagi pendidik dalam pembuatan materi pembelajaran yang memikat perhatian peserta didik. Dengan demikian, hasil karya komik yang

dihasilkan mampu menginspirasi dan meningkatkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Mata pelajaran diajarkan kepada peserta didik berusia 7-12 tahun pada tingkat pendidikan tertentu. Berdasarkan karakteristik anak pada rentang usia tersebut mereka berada dalam tahap operasional konkret aktivitas mental mereka terfokus pada kenyataan dan peristiwa yang bersifat konkret. Dalam pelaksanaan pembelajaran PKn pendidik dapat merencanakan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik langsung. Unsur keterlibatan peserta didik tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Kurikulum merdeka ini merupakan tentang bagaimana pendidik mengkomunikasikan topik pembelajaran yang dihubungkan dengan pembentukan karakter peserta didik.

Peneliti melaksanakan kegiatan observasi awal di kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi pada tanggal 24 dan 27 oktober 2023, dilanjutkan pada tanggal 1 november 2023. Pembelajaran PKn di kelas ini hanya menggunakan buku paket/ LKS sebagai media pembelajaran. Data penelitian menunjukkan bahwa peserta didik di kelas IV memiliki kecenderungan sangat menyukai buku yang berisi banyak ilustrasi dan dihiasi dengan warna-warni. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik kelas IV Sebagian besar mengakui bahwa mereka menyukai dan memiliki buku komik di rumah, meskipun buku komik yang dimiliki di rumah bukan termasuk buku komik pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran PKn. Peserta didik lebih cenderung tertarik pada buku yang terdapat gambar-gambar seperti komik, dibandingkan buku yang penuh dengan tulisan. Peserta didik kelas IV memiliki harapan untuk dapat

belajar PKn dengan kompa berupa komik yang memiliki alur cerita yang menarik dan gambar yang bervariasi dengan berbagai warna di dalamnya.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas berlangsung di kelas IV SDN 28/IV Kota Jambi, peneliti menemukan bahwa dari total 30 peserta didik 10 diantaranya peserta didik yang tidak mengerti tentang materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Hal ini peneliti temukan ketika peserta didik menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat di buku LKS yang digunakan dalam pembelajaran. Bentuk permasalahan yang ditemukan yaitu saat pembelajaran PKn materi nilai-nilai luhur dan sikap serta perilaku sesuai dengan sila-sila pancasila. Meskipun saat diamati selama pembelajaran peserta didik menunjukkan sikap aktif dengan respon yang baik terhadap pertanyaan guru, namun pemanfaatan media pembelajaran dalam kelas untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran masih belum mencapai tingkat optimal akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi kurang memadai.

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas perlu adanya media pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat membantu penyampaian materi pada pembelajaran PKn hingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Guru menganggap penting menggunakan media pembelajaran sebagai suatu usaha untuk menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada pemahaman materi peserta didik dengan lebih baik dan mengurangi risiko kebosanan, terutama mengingat tidak semua peserta didik memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran PKn.

Terjadinya masalah-masalah saat pembelajaran PKn karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif kreatif tentu menjadi permasalahan

yang harus diselesaikan oleh guru. Pada konteks pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) khususnya dalam mentransfer konsep pembelajaran dan contoh konkret yang relevan dengan lingkungan peserta didik. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik dapat dimengerti lebih mudah dalam memahami topik pembelajaran PKn yang dijelaskan, serta membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dan menghindari rasa bosan pada peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Melihat permasalahan ini, peneliti melihat perlunya akan kebutuhan pembaharuan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang tidak hanya menarik, melainkan juga mudah dipahami oleh peserta didik. Karena itu, media komika menjadi pilihan yang tepat, pengembangan komika dalam pembelajaran PKn diharapkan mampu memberikan pembaharuan serta dukungan kepada guru ketika menjelaskan isi pelajaran sehingga peserta didik kelas IV dapat memahami pelajaran PKn dengan baik. Hal tersebut didukung adanya wawancara peserta didik tentang komik. Berdasarkan hasil wawancara dari 30 peserta didik, 19 orang diantaranya memiliki komik dan 26 orang menyukai komik. Tampilan menarik dari segi karakter gambar, warna maupun topik pembelajaran yang disajikan, media pembelajaran komika PKn untuk kelas IV yang akan dikembangkan menjadi harapan dapat digunakan peserta didik maupun guru kelas yang mengajar di kelas IV. Aspirasi tersebut didasarkan pada informasi data yang diperoleh dari wawancara dengan pendidik dan peserta didik kelas IV yang mengajar, yang mengungkapkan minat mereka terhadap media pembelajaran komik dengan cerita yang seru dan ilustrasi dengan penuh warna-warni.

Pada kurikulum yang digunakan di sekolah SDN 28/IV Kota Jambi adalah kurikulum Merdeka yang telah digunakan di kelas 1 dan kelas IV. Menurut wawancara guru kelas bahwa dalam pembelajaran PKn di kurikulum merdeka pada kelas IV lebih mengutamakan proses belajar peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Pada kurikulum Merdeka, terdapat dorongan untuk mengambil pendekatan pembelajaran yang relevan sejalan dengan perkembangan zaman, dengan menerapkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuannya adalah untuk menggugah ketertarikan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan saat ini. Pembelajaran PKn dalam kurikulum merdeka harus mampu membentuk peserta didik berkarakter Pancasila. Pada kurikulum merdeka guru perlu memenuhi syarat untuk mengembangkan konsep pembelajaran yang inovatif bagi siswa.

Guru telah memiliki pemahaman tentang metode pengajaran yang efektif dan sesuai, namun guru tidak memanfaatkan media edukasi sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang kurang terhadap materi pembelajaran disebabkan belum digunakannya media pembelajaran oleh guru. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran PKn, sebelumnya pernah dilakukan oleh Siti Masfufah pada tahun 2022 dengan judul pengembangan media pembelajaran komik pada mata Pelajaran PPKN dikelas IV SDN Cibomo. Penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa produk hasil pengembangan media komik yang dilakukan layak untuk digunakan pada pembelajaran PPKN kelas IV Sekolah Dasar.

Tantangan yang dihadapi oleh peserta didik, penulis mencari solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komipa. Penggunaan komipa diharapkan mampu meningkatkan antusiasme belajar dari peserta didik karena komipa mengandung gambar yang dapat mencegah kebosanan selama proses pembelajaran. Media komipa ini harapannya mampu membimbing peserta didik dalam menangkap isi materi pelajaran yang diajarkan, melalui tokoh-tokoh kartun yang mampu memberikan semangat dan memotivasi untuk belajar. pilihan ini diambil dengan niat untuk menghadirkan suasana proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif oleh guru kelas IV menjadi latar belakang peneliti melakukan penelitian terkait **“Pengembangan Media Pembelajaran Komipa Pada Mata Pelajaran PKn di Kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi *Canva For Education*”** penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran komipa yang dilakukan peneliti, diharapkan menjadi inspirasi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) kelas IV. Harapannya dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi guru dan peserta didik, serta mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi lebih aktif dan kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada konteks masalah, peneliti memusatkan perhatian pada pengembangan media pembelajaran, sebagaimana dirumuskan dalam pernyataan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Komipa pada Mata Pelajaran PKn di kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi *Canva For Education* ?
2. Bagaimana tingkat validitas dari media pembelajaran Komipa pada Mata Pelajaran PKn di kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi *Canva For Education* ?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran Komipa pada Mata Pelajaran PKn di kurikulum Merdeka Kelas IV Berbasis Aplikasi *Canva For Education* ?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian ini, didasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi *Canva For Education*.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran Komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka Kelas IV berbasis aplikasi *Canva For Education*.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran Komipa pada mata Pelajaran PKn di kurikulum merdeka Kelas IV berbasis aplikasi *Canva For Education*.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Komik yang akan diproduksi akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva for education* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

(PKn) berbentuk komipa sebagai alat bantu pembelajaran dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV sekolah dasar memiliki spesifikasi yang dihasilkan dalam pengembangan produk yaitu:

1. Peneliti menghasilkan pembaharuan produk media pembelajaran berbentuk komipa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat menjadi sumber daya pembelajaran yang berguna bagi pendidik dalam mengajar kelas IV di sekolah dasar.
2. Materi pada media pembelajaran komipa disesuaikan dengan kurikulum merdeka sesuai dengan karakteristik peserta didik SDN 28/IV Kota Jambi.
3. Media pembelajaran komipa yang akan dibuat berbentuk komik, yang akan menampilkan:
 - a. Materi yang terdapat didalamnya menggabungkan unsur gambar dan teks.
 - b. Berkomunikasi dengan bahasa yang dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik.
 - c. Komik akan diproduksi dalam format kertas berukuran A5 berwarna penuh (*full color*) dengan menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan format komik.

Penampilan komipa ini disajikan dengan susunan sebagai berikut:

1. Bagian depan komik,
2. Bagian halaman berisi informasi terkait materi pelajaran yang akan dijelaskan.
3. Materi pelajaran disajikan secara menarik melalui percakapan tokoh-tokoh karakter dalam komik.
4. Halaman penutup.

5. Bagian belakang sampul komik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran komipa dalam penelitian untuk mendukung pendidik dalam menyajikan materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara lebih efektif, memudahkan pemahaman peserta didik, khususnya terkait nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Harapan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah agar menjadi kontribusi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dapat memperkuat ketertarikan peserta didik terhadap proses belajar, dan hasil belajar mereka. Melalui pengembangan media pembelajaran komipa diharapkan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih efisien dalam mencapai target pembelajaran yang sudah ditetapkan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Mengembangkan media pembelajaran komipa, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang menjadi acuan untuk produk yang akan dikembangkan. Asumsi dalam proses pengembangan media komipa mencakup hal-hal berikut:

1. Belum ada media pembelajaran dalam bentuk komipa yang tersedia di SDN 28/IV Kota Jambi.
2. Peserta didik cenderung mengandalkan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber informasi dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Pembuatan media komipa diharapkan dapat memberikan variasi pembelajaran yang lebih berkesan dalam menggugah minat peserta didik dan mendukung pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

4. Pengembangan media pembelajaran komipa dilakukan sesuai dengan tahapan utama dalam kegiatan penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah awalan mencakup analisis kebutuhan belajar dan media pengajaran, perancangan produk, pengembangan produk, implementasi produk dalam proses pembelajaran, dan evaluasi.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Diantara banyaknya masalah yang ditemukan dalam pengembangan, oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada pembatasan permasalahan yang akan dijelaskan. Hal tersebut dilakukan untuk terarahnya pembahasan sehingga terfokus pada tujuan yang peneliti inginkan sehingga pembahasan yang akan disampaikan tidak akan melebar jauh. Pengembangan media pembelajaran menggunakan media komipa yang telah ditentukan berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas IV sekolah dasar, Pengembangan media pembelajaran komipa memberikan dukungan kepada pendidik agar lebih mudah memberi pemahaman materi kepada peserta didik. Pada pengembangan media pembelajaran komipa, digunakan aplikasi *canva for education* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman pendidik terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa batasan, seperti:

1. Produk pengembangan berupa komipa hanya terbatas pada materi PKn kelas IV sekolah dasar tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan.
2. Uji coba pengembangan media komipa pada mata pelajaran PKn di kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi *canva for education* hanya dilakukan di SDN 28/IV Kota Jambi.

3. Pengembangan media pembelajaran komipa untuk mata pelajaran PKn dalam kurikulum merdeka kelas IV berbasis aplikasi *canva for education* hanya dilaksanakan di SDN 28/IV Kota Jambi. Hal ini bergantung pada fasilitas dan infrastruktur yang tersedia, seperti telepon seluler atau komputer yang memerlukan koneksi internet.

1.7 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran komipa adalah variasi media belajar visual yang layak dipergunakan untuk mendukung rangkaian belajar melalui indra penglihatan peserta didik agar mampu memberikan mereka pemahaman terkait informasi yang disampaikan oleh pendidik melalui kumpulan cerita bergambar yang disusun secara berurutan dan disajikan sesuai karakter peserta didik dengan karakter kartun yang mudah dipahami.
2. Aplikasi *canva for education* adalah sebuah teknologi yang berkembang saat ini yang merupakan aplikasi mendesain produk grafis online yang bisa digunakan membuat desain berbayar maupun tidak berbayar. Pendidik mampu memaksimalkan aplikasi *canva for Education* untuk menciptakan media edukasi yang menggugah minat, dengan variasi bentuk, gambar, warna, dan berbagai jenis huruf.
3. Kurikulum Merdeka adalah suatu pendekatan kurikulum yang menggabungkan literasi, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pendekatan ini, peserta didik memiliki kebebasan untuk berpikir dan belajar dari beragam sumber yang memungkinkan mereka untuk mengejar pengetahuan dan menyelesaikan masalah secara langsung.