BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Pendidikan adalah ukuran penting untuk menilai kemajuan sebuah bangsa karena tingkat pendidikan yang lebih tinggi menunjukkan kemajuan bangsa tersebut (Darniyanti, 2021) .Pendidikan juga dinilai sebagai bagian penting dari pembangunan masyarakat yang sesuai dengan nilai masyarakat, adapun nilai masyarakat yang menjadi indikator yaitu Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yaitu tingkat melek huruf dapat menunjukkan peningkatan kualitas SDM jika dikaitkan dengan jenjang pendidikan dan kualitas pendidikan yang diperoleh secara individu, maka hasilnya menunjukkan kualitas dari seseorang (Aini, 2018). Dengan hal itu pendidikan merupakan bagian penting dalam peningkatan (SDM) dan menjadi modal awal untuk meningkatkan kualitas dan kemajuan manusia dalam berbagai sektor, mulai dari pendidikan, ekonomi,dan politik dalam sebuah negara khususnya Indonesia.

Menurut Nurhayati (2019), jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari pendidikan dasar hingga menengah terdiri dari berbagai kelompok mata pelajaran yang dimasukkan ke dalam kurikulum yaitu Pendidikan kewarganegaraan itu salah satunya. Tujuan dari materi PPKn ini sebagai bentuk meningkatkan wawasan dan kesadaran bernegara di setiap masyarakat. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai pancasila (Fitria A, 2023). Sependapat dengan fitria maka Saparyanto et al. (2018) menyatakan, Pancasila adalah sistem yang berisi nilai-nilai yang saling berkaitan dan tidak dapat

Dipindai dengan CamScanner

dipisahkan. Maka dari itu, pembelajaran PPKn dengan melibatkan siswa sebagai warga negara dengan penanaman nilai-nilai pancasila dalam kegiatan sehari-hari adalah sangat penting.

Dalam pembelajaran juga tidak lepas dari namanya kurikulum, adanya peralihan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar, menuntut guru siap atau tidaknya dengan perubahan kurikulum ini untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas, mandiri, kreatif dan berjiwa pancasila. Perubahan kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan tersebut pada tahun 2005 ini merupakan usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia mengeluarkan peraturan RI nomor 19 tahun 2005 tentang Peraturan Standar Nasinal Pendidikan (Barlian, 2022).

Kurikulum merdeka belajar sudah digunakan semua sekolah di Indonesia, kemendikbud juga sudah melakukan sosialisasi terlebih dahulu kesekolah-sekolah sebelum diterapkan dalam dunia pendidikan, agar kurikulum merdeka belajar menjadi kurilum nasional (Rahmadhani dkk, 2022). Untuk kurikulum merdeka ini diterapkan pada siswa awalnya SMA kelas X, oleh karena itu guru memperoleh referensi, inspirasi dan pemahaman yang sangat mendalam terhadap penerapan kurikulum merdeka belajar dan termotivasi untuk terus belajar dan berkarya menggunakan media pembelajaran yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Selain itu Guru juga harus menguasai materi, merencanakan pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa, merancang media, dan memilih media yang

Dipindai dengan CamScanner

menarik bagi siswa (Hamid, 2017), sehingga banyak guru di era modern sekarang menggunakan media untuk membuat pembelajaran lebih menarik.Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam mengawali pembelajaran. Media pembelajaran memiliki efek yang signifikan karena dapat membantu menjelaskan pelajaran yang mudah dipahami oleh siswa, membuat materi menjadi menarik dan membuat suasana belajar menyenangkan Lazuardi (2018). Adapun (Lisnawati et al., 2022) juga menyatakan pembelajaran PKn, guru hanya memakai buku sebagai sumber utama dalam penyampaian materi, lalu guru tidak memakai media atau alat peraga yang bisa membantu siswa memahami materi secara lebih konkrit.

Pemanfaatan teknogi yang modern secara maksimal menjadikan hal utama agar siswa tertarik pada objek visual yang relatif unik, dan jarang ditemukan, sehingga proses belajar lebih kondusif dan menyenangkan Hudaya, A. (2018) . Oleh karena itu inovasi layanan pembelajaran berbasis elektronik terus dikembangkan. Sebagian masyarakat indonesia lebih cendrung memanfaatkan waktunya untuk beraktivitas dengan media elektronik seperti televisi, laptop, handphone, tablet atau sejenisnya daripada berinteraksi dengan individu lainnya. Media tersebut disebut dengan gadget. Dilihat dari konten atau materi gadget yang sering diakses siswa sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir dan prilaku siswa, dan bertindak siswa dengan demikian bagaimana pengaruh gadget dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Menurut Hudaya, A. (2018) durasi penggunaan gadget orang-orang pada umumnya atau siswa juga sebagai sarana komunikasi atau sebagai media hiburan

Dipindai dengan CamScanner

seperti menonton Tiktok atau *youtube* atau yang lainnya, dalam penggunaan gadget ini dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari. 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari. 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Dengan rentang waktu penggunaan yang cukup bervariasi dan kebanyakan penggunaan gadget hanya sebagai media komunikasi dan hiburan maka diperlukan sebuah inovasi dalam penggunaan gadget yang dimana tidak hanya sebagai hiburan atau komunikasi namun perlunya sebuah aplikasi atau konten yang dimana didalamnya terdapat pembelajaran yang menarik perhatian siswanya untuk terus belajar.

Salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran berbasis elektronik, dalam bentuk Komik digital, sehingga Komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Nugraha, B. I., & Paksi, H. (2022).mengatakan komik digital sebagai suatu alat atau bentuk paparan cerita yang didalamnya terdapat gambar yang menarik. komik digital adalah komik berbentuk format digital berbasis android, dimana di dalamnya tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun terdapat game, film, animasi, lagu, atau lainnya yang membuat pembaca bisa mengikuti dan menikmati alur cerita yang penggunaannya bisa dilakukan secara online sedangkan komik cetak adalah komik yang masih berupa gambar dalam bentuk buku.(Joviana,2020).

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan penelitian di tiga sekolah yang berada di Kota Blitar yaitu SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar, dan SMAN 4 Kota Blitar. Hasil dari wawancara guru PPKn kelas X adalah rata-rata guru PPKn

Dipindai dengan CamScanner

di tiga sekolah sudah berpendidikan S1 dari jurusan PPKn. Dalam menunjang kompetensi sebagai tenaga pendidik guru juga mengikuti kegiatan seminar, workshop, dan pelatihan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru di tiga sekolah yang berada di kota Blitar yaitu di SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar, dan SMAN 4 Kota Blitar, Selama ini guru mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti LCD Proyektor dan komputer, Persiapan yang dilakukan guru sebelum memulai pembelajaran adalah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media, serta bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran berdasarkan kemampuan siswa, sarana prasarana yang ada dikelas, alokasi waktu, serta kesesuaian materi. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru yaitu dengan metode ceramah, problem solving, jigsaw, discovery learning dan diskusi. Sumber bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket, LKS, youtube, tiktok,quizz dan internet.

Dalam menunjang pembelajaran pada kurikulum merdeka guru PPKn pada beberapa sekolah di SMAN 1 Blitar, SMAN 3 BLITAR, SMAN 4 Blitar juga menggunakan media pembelajaran seperti LCD, smartphone, komputer, power point, dan video pembelajaran. Kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran adalah kurangnya antusias siswa, ada siswa yang aktif selalu memperhatikan guru, ada juga siswa yang pasif acuh terhadap pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi.

Dipindai dengan CamScanner

Dalam proses pembelajaran penggunan media sosial juga kurang maksimal terdapat yang masih menyalahgunakan untuk kegiatan lain. Contoh salah aplikasi tiktok terkadang beberapa siwa hanya melihat konten-konten yang menarik dan kurang terfokus pada pelajaran dan sama juga dengan aplikasi yang lainnya. Namun juga masih banyak siswa yang menggunakan media sosial ini sebagai pelajaran salahsatunya mengakses video atau kasus-kasus viral yang dikaitkan dengan mata pelajaran terkadang dapat menarik antusias siswa. di

Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan yang disebarkan ke guru PPKn di tiga sekolah yang ada di Kota Blitar yaitu SMAN 1 Blitar, SMAN 3 Blitar, dan SMAN 4 Blitar, Terdapat guru yang kurang bahan ajar serta banyaknya media pembelajaran yang sudah digunakan perlu adanya inovasi. Terkadang banyaknya materi pada mata pelajaran PPKn. Biasanya ada beberapa guru mengajarkan pelajaran pada buku paket dan LKS yang di dalamnya terdapat teori saja. buku Siswa kurang bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan bila guru hanya menggunakan ceramah atau menggunakan metode yang sudah dilakukan. Adanya media pembelajaran multimedia (gambar, suara, video) diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran multimedia ini juga bisa sebagai sebagai penunjang dalam pembelajaran PPKn. Penyampaian materi yang terstruktuk yang disertai gambar-gambar percakapan yang menarik dalam Komik Digital Kebangsaan bisa menjadikan media pembalajaran yang menarik dan mudah diakses dimanapun dalam melakukan aktivitas belajar.

Dipindai dengan CamScanner

Dari uraian masalah diatas maka penulis memilih mengembangkan media pembelajaran komik digital untuk membuat peserta didik memahami materi yang disampaikan guru dan menjadikan pembelajaran lebih menarik minat siswa dan lebih baik. Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan pada penelitian penulis ingin melakukan pengembangan dan menetapkan penelitian yang berjudul. ***''Pengembangan Media Komik Kebangsaan pada pembelajaran PPKn Kelas X di SMA Kota BLITAR***. Penelitian ini diharap menjadi media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1) Bagaimana kelayakan pengembangan media Komik Digital Kebangsaan pada pembelajaran PPKn Kelas X SMA?
2) Bagaimana uji keterbacaan guru dan siswa terhadap pengembangan media Komik Digital Kebangsaan pada pembelajaran PPKn Kelas X SMA?

1.3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka untuk tujuan penelitian ini adalah

1) Untuk mengetahui kelayakan media Komik Diigital Kebangsaan pada pembelajaran PPKn Kelas X SMA
2) Untuk mengetahui uji keterbacaan guru dan siswa terhadap media Komik Digital Kebangsaan pada pembelajaran PPKn Kelas X SMA

Dipindai dengan CamScanner

1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Memberikan sebuah pengalaman metode belajar yang berbeda dan menarik minat siswa dalam pembelajaran khususnya PPKn yang bisa digunakan untuk menambah pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran yang fleksibel dan modern

2. Bagi Peserta Didik

Memperoleh pengalaman dalam pembelajaran PKN secara langsung yang lebih menarik, praktis,menyenangkan dan mudah dipahami agar dapat meningkatkan kreatifitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn.

3.Bagi Guru

Media Komik Kebangsaan ini diharapkan dapat menjadi referensi oleh guru dalam membuat suasana yang lebih menarik dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat tertarik terhadap materi yang diberikan.

4. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sebuah variasi cara mengajar yang lebih efisien dan menarik dari sebelumnya dan bentuk inovasi terbaru untuk guru dalam mengajar di sekolah khususnya pelajaran PPKn atau pelajaran yang lain.

1.5 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

a) Pengembangan media Komik Kebangsaan dikembangkan sebagai media pembelajaran PPKn.

Dipindai dengan CamScanner

b) Pengembangan media Komik Kebangsaan dikembangkan sebagai media pembelajaran kelas X SMA.

c) Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut sugiyono.

1.5.2 Batasan Penelitian dan Pengembangan

1) Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut sugiyono yang dibatasi pada tahap ke 7 yaitu tahap revisi produk setelah dilakukan uji coba produk
2) Guru PPKn kelas X yang berada di tiga sekolah yang berada di Kota Blitar yang meliputi, SMAN 1 Kota Blitar, SMAN 3 Kota Blitar, SMAN 4 Kota Blitar.
3) Materi yang ada pada media pembelajaran adalah materi PPKn kelas X Semester 2 yaitu Bhineka Tunggal Ika
4) Media Komik Kebangsaan dapat digunakan melalui smartphone

1.6 Definisi Operasional Istilah

1. Media Pembelajaran

Menurut (MuhammadHasan,2021:29) Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari informasi yaitu guru yang diberikan kepada siswa untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Dipindai dengan CamScanner

2. Komik Digital Kebangsaan

Komik kebangsaan adalah salah satu media pembelajaran yang menyajikan gambar atau animasi dan video berupa aplikasi android untuk pembelajaran PPKn kelas X Semester genap. Pada aplikasi terdapat teks percakapan yang dikemas menarik yang akan menjelaskan tentang pelajara PPKn. Materi diambil dari kelas 10 yaitu Bhineka Tunggal Ika. Di dalam apliksi termuat materi ppkn terutama,ada penilaian juga soal-soal yang berbentuk dari uraian, soal yang berupa video,ada juga soal berdiferensiensi berupa proyek yang terbagi menjadi 3 kelompok yaitu kinestetik,audiodanvisual

Dipindai dengan CamScanner