

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk memacu siswa dalam belajar dan memperoleh pelajaran dengan baik. Pembelajaran tematik di sekolah dapat memecahkan masalah dan dapat menghasilkan pembelajaran yang baik (Sukerti et al., 2015). Dalam tematik ini peran guru sangat penting terutama di dalam kelas, namun masih ada saja guru yang belum menciptakan kreativitas atau inovasi bahan ajar belajar bagi siswa (Alvariani & Sukmawarti, 2022), dalam hal ini peran guru dalam menciptakan bahan ajar sangat penting sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran tematik disusun berdasarkan tema-tema tertentu, sehingga dalam pembahasannya tidak hanya satu muatan pelajaran melainkan mengandung banyak muatan pelajaran. Pembelajaran tematik itu sudah mencakup seluruh muatan pelajaran dan kompetensinya, untuk itu siswa diarahkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan serta pengetahuan (Ahmadi & Sofan, 2014:91)

Peran guru dalam menciptakan media pembelajaran sangat penting sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Media menjadi penyampai pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi. Menurut Aqib (Nurhayati, 2019), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Nurhayati, 2019). Selanjutnya menurut (Arsyad, 2014), siswa di sekolah dasar lebih menyukai media yang konkret dari pada abstrak, karena media yang konkret lebih mudah dipahami dan dapat dijumpai siswa di lingkungan sekitarnya. Dalam proses penyampaian pesan tersebut terdapat sebuah peralatan yang mendukung, antara peralatan tersebut dan pesan yang hendak disampaikan memiliki satu kesatuan yang utuh (Syahmi et al., 2022). Bahan ajar seperti komik digital merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang sesuai (Cloud & Nuryadi, 2014:131-132). Komik digital menggunakan perangkat

digital serta dapat dipelajari secara digital (Hermita,2020). Bahan ajar komik merupakan suatu bentuk cerita yang menggambarkan karakter dan memerankan suatu karakter yang di dalamnya mengandung pesan moral (Rasiman 2014:537-538). Komik digital dalam proses pembelajaran saat ini sangat digemari dan berkembang dengan pesat karena dirasa berguna dan memudahkan sebagai media pembelajaran (Alim, 2020). Bahan ajar komik digital dirasa paling cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena bahan ajar komik mampu membuat siswa memahami konsep abstrak menjadi konkret yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang memuat nilai-nilai karakter (Saputro, 2015). Komik digital layak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak serta materi yang terkesan bosan menjadi lebih menarik (Kanti, 2018). Oleh karena itu penggunaan bahan ajar berbasis komik digital dirasa diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sangat memperhatikan pendidikan karakter melalui pengembangan Profil Pelajar Pancasila, karena melalui pendidikan karakter siswa dapat membentuk identitas atau dasar dalam kehidupan dan menjadikan sarana bersosialisasi bagi siswa (Sofiasyari et al., 2019). Meningkatkan karakter peserta didik sekolah dasar sesuai karakteristik Pelajar Pancasila dapat dilakukan dengan cara menciptakan lingkungan yang kondusif baik di kelas, di luar kelas, di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Penguatan karakter peserta didik (Pelajar Pancasila) dapat dibentuk melalui sekolah dasar yang memiliki lingkungan kondusif dengan penguatan nilai-nilai tradisi, budaya, dan sejarah bangsa, sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap bangsa atau jiwa nasionalis dalam karakter peserta didik.

Berdasarkan latar belakang, penulis berencana melaksanakan penelitian dengan judul **Pengembangan Komik Digital Tematik Berbasis Nilai Karakter Terhadap Penguasaan Konsep dan Karakter Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar.**

1.2 Rasional Penelitian

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran, bukan hanya itu saja siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Hal ini peneliti temukan ketika melakukan praktik mengajar atau PLP di sekolah. Peneliti merasa minat baca siswa harus ditingkatkan agar memiliki ketertarikan dalam belajar. Untuk itu peneliti merasa diperlukan adanya bahan ajar alternatif dalam belajar untuk meningkatkan minat baca siswa berupa komik. Pembelajaran semestinya dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, sehingga untuk memudahkan siswa melakukan pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu, maka peneliti akan mengembangkan bahan pembelajaran berupa komik digital yang dapat diakses tanpa batasan tempat dan waktu.

1.3 Kebaruan Penelitian

Beberapa penelitian terdahulu tentang komik digital dapat diuraikan sebagai berikut. Penelitian yang berjudul “Pengembangan model penanaman pendidikan karakter berbasis cerita melalui komik bagi siswa sekolah dasar kelas V” oleh Winda Astiarini pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan keefektifan komik sebagai model pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa kelas V SD. Kesimpulannya, komik yang dikembangkan efektif untuk digunakan sebagai model pembelajaran pendidikan karakter.

Penelitian (Rahmi et al., 2021) yang berjudul “Penerapan Representasi Visual Menggunakan Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Saraf”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa menunjukkan peningkatan N-gain sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep siswa.

Penelitian (Narestuti et al., 2021) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII.

Dari hasil penelitian didapat persentase pada saat observasi awal sebesar 61%, selanjutnya persentase meningkat saat telah dilakukan observasi kedua dengan persentase 93%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian (Wibowo et al., 2021) yang berjudul “Inovasi Komik Akhlak Kearifan Lokal Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar Untuk Melestarikan Budaya Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan karakter siswa yang diketahui dari hasil pretes sebesar 76,81% dan hasil postes 89,83% sehingga media akhlak kearifan lokal digital layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian (Syahmi et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Smartphone* Untuk Siswa Sekolah Dasar”, Syahmi mengungkapkan bahwa komik digital yang dikembangkannya layak digunakan dalam proses pembelajaran, yang telah diuji oleh para ahli dan siswa. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, karena metode yang digunakan saat ini yaitu sampai dengan tahapan penerapan.

Adapun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti membuat rancangan bahan ajar komik digital tematik berbasis nilai karakter dan karakter pelajar pancasila pada materi Daerahku Kebanggaanku di sekolah dasar.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana desain komik digital tematik berbasis nilai karakter yang akan dikembangkan ?
2. Bagaimanakah validitas komik digital yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendesain komik digital berbasis nilai karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila.