

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah komponen penting dalam perkembangan kognisi anak. Pendidikan muncul di tempat yang sama sejak awal peradaban manusia. Proses belajar dan memperbaiki diri yang dilakukan manusia secara konsisten atau berkelanjutan disebut pendidikan. Semua manusia memiliki keterbatasan dan kekurangan, sehingga manusia harus berproses, salah satunya melalui pendidikan, untuk melengkapi keterbatasan dan kekurangan mereka. Orang-orang tidak hanya mendapatkan pendidikan formal, tetapi juga belajar dari keluarga dan masyarakat mereka sendiri (Tuasalamony et al., 2020).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut diperoleh informasi bahwa Pendidikan Pancasila tidak hanya transmisi pengetahuan, akan tetapi sebagai media untuk membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai pancasila, oleh karena itu disetiap pembelajarannya selalu disisipkan pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi siswa (Nurgiansah, 2021).

Minat belajar siswa merupakan hal sangat penting dalam proses belajar mengajar (Mesra, Kuntarto, and Chan 2021). Minat belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran tidaklah sama, hal tersebut dapat memungkinkan terjadinya perbedaan dalam penerimaan materi yang mengakibatkan perbedaan hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi, akan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Rendahnya minat belajar siswa dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Masalah yang sering terjadi adalah guru yang hanya menggunakan metode ceramah mengakibatkan minat belajar siswa yang rendah. Pembelajaran dengan suasana kelas yang menegangkan, serta aktivitas yang monoton juga dapat membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga siswa merasa pasif. Minat belajar siswa diukur melalui

perasaan senang, perhatian, kesadaran, Ketertarikan, keterlibatan, dan rasa ingin tahu. Minat belajar yang dimiliki siswa tidak hanya melihat dari hasil belajar, namun dapat mewujudkan melalui perhatian lebih terhadap sesuatu, lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat berupa benda, media cetak, dan media elektronik. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik adalah untuk memudahkan dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kemampuan seorang pendidik dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran sangat penting, agar diperoleh pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Wibowo, 2019:1)

Media papan balik (*Flipchart*) merupakan media cetak yang sangat sederhana dan cukup efektif. Media *flipchart* merupakan lembaran yang sama ukurannya dijilid menjadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, angka. Sajian pada *flipchart* tersebut harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa melihat papan bali (*flipchart*) tersebut ditempatkan (Pratiwi, Eka 2013).

Flipchart juga dapat dikatakan suatu media yang menyerupai *white board* tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakannya, baik dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas menurut (Mahramah, 2016: 973). *Flipchart* juga dapat dikatakan sebagai lembaran-lembaran menyerupai album berukuran kalender yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Lembar kertas yang berisikan bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik. *Flipchart* digunakan untuk memecahkan masalah guru pada materi yang terlalu banyak (Tiora, 2020).

Komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan dan menumbuhkan daya imajinasi kepada para pembaca menurut (Sastra, 2014). Komik juga bisa dikatakan sebagai sajian yang menjelaskan berupa alur cerita yang berisi pesan atau informasi, diperankan oleh para tokoh yang disertai dengan gabungan gambar-gambar dan teks yang berurutan sebagai ekspresi dari pemerannya sehingga pembaca tertarik dan terhibur ketika membaca komik menurut (Indah, 2016). Selain itu komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor. Dengan tujuan untuk memberikan sumber belajar dan motivasi kepada peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar (Hidayah, 2017).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa yang sudah penulis laksanakan pada tanggal 25 November 2023 di kelas V SD 9 Gondosari. Diketahui pada hasil observasi awal dan wawancara analisis kebutuhan guru dan siswa ditemukan bahwa penggunaan media untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di dalam kelas masih sangat sedikit, metode belajar mengajar yang terlihat belum bervariasi, sehingga minat siswa kurang pada proses belajar mengajar. Terlebih lagi bahwa penggunaan media pada materi mengenal sejarah NKRI untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di dalam kelas masih seadanya. Guru hanya memanfaatkan buku teks pelajaran dan LKS untuk menjelaskan materi pelajaran tanpa adanya stimulus berupa pemanfaatan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sumber dan media pembelajaran yang dipakai guru antara lain buku guru, LKS dan paket sehingga kurangnya pengetahuan siswa mengenai materi mengenal sejarah NKRI. Tidak terdapat media pembelajaran sesuai kompetensi tertentu yang digunakan guru guna mempermudah proses pembelajaran. Berdasarkan data angket analisis kebutuhan siswa yang diberikan pada siswa kelas V SD 9 Gondosari siswa hasil presentase tertinggi pada jawaban KD yang memiliki nilai 2 memperoleh nilai 18,53%. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang

terdapat media yang bersifat realistik dalam menunjukkan pokok pembahasan dan memuat penjelasan singkat isi materi. Siswa juga menyukai pembelajaran yang terdapat interaksi antara guru. Kondisi seperti yang telah dipaparkan siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan proses pembelajaran yang bermakna dengan demikian mampu menumbuhkan minat belajar siswa dan menambah motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peserta didik juga belum pernah mendapatkan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik *Sejari* (Sejarah NKRI). Peserta didik mengaku senang jika pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media yang menarik dan mengasah berfikir kritis mereka. Peneliti berupaya menyajikan materi dalam pengembangan media pembelajaran *Flipchart* berbasis komik *Sejari* yang berisikan materi mengenal sejarah NKRI agar mempermudah pemahaman siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila.

Pengembangan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan diteliti. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang dilakukan oleh Darmawan et al., (2021) berjudul Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik Pada Pembelajaran PKN Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipchart* berbasis komik “sangat baik” digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari Respon peserta didik Pada aspek penerapan media *flipchart* berbasis komik terhadap 6 peserta didik diperoleh jumlah skor 59 dengan presentase 98,3%.

Penelitian yang dilakukan oleh Rifai et al., (2023) berjudul Penggunaan Media *Flipchart* Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok Utara. Penelitian ini menyatakan siswa senang belajar dengan media *flipchart* karena media yang digunakan mengaktifkan siswa dan mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari hasil uji hipotesis uji satu sampel yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa hasil

perhitungan t adalah 24,844, nilai df dalam penelitian ini adalah $n-1$, jadi $7-1 = 6$, nilai $df = 6$ adalah 2,446, sehingga t -number $>$ t -tabel dimana hasil ini 2044 4624. nilai lebih kecil dari nilai sementara 0,05 dimana $0,000 < 0,05$. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penggunaan media *flipchart* berpengaruh terhadap minat belajar siswa di Bimbingan Belajar Guidance Gombok Utara.

Penelitian dengan judul Penggunaan Media *Flip Chart* Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sanggar Bimbingan Gombok Utara oleh ((Rifai et al., 2023). Penelitian tersebut mendapat hasil bahwa siswa senang belajar dengan media *flipchart* karena media yang digunakan mengaktifkan siswa dan mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru serta media *flipchart* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Pengembangan media *flipchart* berbasis komik *sejari* merupakan media pembelajaran yang berupa komik yang di cetak dalam bentuk *flipchart* berupa lembaran-lembaran menyerupai album berukuran kalender yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media *flipchart* berbasis komik *sejari* berisi gambar, teks, dan alur cerita yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas V. materi yang digunakan meliputi unit 4 (Negaraku Indonesia) pembelajaran 4 (Mengenal Sejarah NKRI). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *flipchart* berbasis komik *sejari* yang dipadukan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Pembelajaran 4 yang disusun dengan kebutuhan siswa sebagai media yang menarik, dilengkapi dengan gambar, teks yang mudah dipahami, dan alur cerita, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca, berfikir kritis sekaligus meningkatkan minat belajar siswa. Untuk itu produk pengembangan media yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa media *flipchart* berbasis komik, media ini dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan media *flipchart* berbasis komik *sejari* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, penulis akan mencakup tinjauan pustaka tentang pengembangan media pembelajaran, khususnya media *flipchart* berbasis komik, dan bagaimana media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penulis juga akan menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Bagaimana validitas pada media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 9 Gondosari?
- (2) Bagaimana respon siswa pada media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 9 Gondosari?
- (3) Seberapa besar peningkatan minat belajar siswa pada media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 9 Gondosari?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- (1) Menguji validitas media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 9 Gondosari.
- (2) Mengukur respon siswa terhadap penggunaan media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 9 Gondosari.
- (3) Menghitung peningkatan minat belajar media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 9 Gondosari.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

- (1) Menambah pemahaman teoritis mengenai pengembangan media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- (2) Menyediakan kontribusi terhadap teori-teori pembelajaran dan evaluasi di tingkat SD.
- (3) Menunjukkan cara efektif mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran di kelas V SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Manfaat Bagi Siswa

- (1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang berbeda.
- (2) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis.
- (3) Memberikan umpan balik yang jelas tentang minat belajar mereka tentang tema sejarah NKRI.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Guru

- (1) Memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa
- (2) Meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.
- (3) Memudahkan identifikasi kelemahan dan kekuatan siswa dalam minat belajar tema sejarah NKRI.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

- (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penggunaan media yang inovatif, menyenangkan dan mengasah otak.
- (2) Mendorong perkembangan dan peningkatan dalam pendekatan pembelajaran tema sejarah NKRI di kelas V SD.

1.4.2.4 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang di dapat pada masa perkuliahan, menambah wawasan dalam penelitian,

pengembangan, meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media evaluasi dan dapat di terapkan untuk menjadi guru professional.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

- (1) Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE sebagai pengembangan media *Flipchart* berbasis komik *Sejari* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 9 Gondosari.
- (2) Subjek penelitian ketika uji coba menggunakan seluruh siswa kelas V SD 9 Gondosari sebanyak 12 siswa.
- (3) Media *Flipchart* berbasis komik yang akan dikembangkan yaitu berisikan materi bab 4 Mengenali Sejarah NKRI.

1.6 Definisi Operasional Variabel

1.6.1 Media *Flipchart* Berbasis Komik *Sejari*

Media *flipchart* berbasis komik *sejari* (Sejarah NKRI) merupakan media pembelajaran komik yang di cetak dalam bentuk *flipchart* berupa lembaran-lembaran menyerupai album berukuran kalender yang disusun dalam urutan yang diikat spiral pada bagian atasnya untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media *flipchart* berbasis komik *sejari* berisi gambar, teks, dan alur cerita yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas V. materi yang digunakan meliputi unit 4 (Negaraku Indonesia) pembelajaran 4 (Mengenal Sejarah NKRI). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *flipchart* berbasis komik *sejari* yang dipadukan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila Unit 4 Pembelajaran 4 yang disusun dengan kebutuhan siswa sebagai media yang menarik, dilengkapi dengan gambar, teks yang mudah dipahami, dan alur cerita, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca, berfikir kritis sekaligus meningkatkan minat belajar siswa.

1.6.2 Minat Belajar

Minat belajar merupakan keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk mendapatkan pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah. Minat belajar dapat diukur bila telah diketahui indikator dari minat belajar. Indikator minat belajar menjadi hal penting dalam mengukur minat belajar siswa agar dapat berjalan secara sistematis. Terdapat beberapa indikator minat belajar, yaitu (1) perasaan senang, (2) apresiasi, (3) perhatian, dan (4) ketertarikan siswa.

1.6.3 Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa. Pendidikan pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia ini bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Pengajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan SD.