

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang bermakna dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu membangun kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Selain mencakup penguasaan keahlian tertentu, pendidikan juga berperan dalam membentuk aspek yang lebih mendalam, seperti pengetahuan, kemampuan berpikir bijak, dan kebijaksanaan dalam mengambil keputusan (Annisa, 2022:7915).

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan bangsa, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi telah merevolusi cara belajar, mengajar, dan berinteraksi. Melalui internet dan perangkat digital, akses terhadap informasi menjadi semakin cepat dan mudah. Kini, peserta didik dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dari seluruh dunia hanya melalui komputer atau ponsel pintar (Budaya, 2022:1893).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat melakukan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SDN Tlogomas 2 Kota Malang ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Materi nilai-nilai Pancasila umumnya disampaikan secara verbal dan bersifat abstrak tanpa dukungan media pembelajaran yang kontekstual, sehingga siswa kesulitan memahami penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Pendekatan yang dominan bersifat ceramah menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam proses belajar. Hal ini diperkuat oleh temuan (Maulidia Dwi Wahyu Hayati & Iqnatia Alfiansyah, 2025:211), yang menunjukkan bahwa keterbatasan guru dalam menggunakan media inovatif mengakibatkan proses internalisasi nilai karakter belum optimal. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjembatani antara konsep nilai Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan buku cerita bergambar berbasis karakter. Buku cerita bergambar merupakan media yang menggabungkan unsur naratif dan visual sehingga mampu mempermudah peserta didik memahami konsep nilai melalui pengalaman emosional dan konteks kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar*, hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB dinilai sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi yang dilakukan oleh para ahli memperoleh skor kelayakan sebesar 86%, sedangkan hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan respon yang sangat positif, yakni 88% pada kelompok kecil dan 90% pada kelompok besar. Media ini terbukti mampu menanamkan nilai-nilai karakter melalui konteks budaya lokal yang relevan, sekaligus menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023) berjudul *“Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa buku cerita digital berbasis Profil Pelajar Pancasila sangat layak dan efektif sebagai media pembelajaran dan literasi. Validasi ahli menempatkannya pada kategori sangat valid, sementara uji coba memperoleh respon positif terkait tampilan, isi, dan kemudahan penggunaan. Melalui alur cerita interaktif, media ini mampu menumbuhkan minat baca serta menanamkan nilai karakter seperti gotong royong, mandiri, dan berakhlak mulia, sehingga mendukung pembelajaran berbasis karakter di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Mertami, K. (2023) berjudul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter sebagai Sarana Literasi Membaca untuk Siswa Kelas II SD Gugus II Kecamatan Gianyar”* menunjukkan bahwa buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter sangat valid, praktis, dan efektif sebagai media literasi membaca sekaligus penanaman nilai-nilai karakter. Media ini mendapat respon positif dari ahli dan siswa serta terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca dan

menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama secara kontekstual.

Penelitian yang dilakukan oleh Mantra, G. K. (2023) berjudul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Ngayah untuk Mengembangkan Karakter Gotong Royong pada Dimensi Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa buku cerita bergambar *Ngayah* berbasis kearifan lokal dinilai sangat valid, praktis, dan efektif dalam menumbuhkan karakter gotong royong pada siswa kelas IV sekolah dasar. Validasi ahli dan uji coba siswa memperoleh hasil kelayakan tinggi serta respon positif terhadap isi, ilustrasi, dan nilai moral. Melalui pengenalan tradisi *Ngayah*, media ini membantu siswa memahami makna gotong royong secara kontekstual serta menumbuhkan sikap sosial yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Penelitian yang dilakukan oleh Ferdiantini, A., & Sudiana, I. N. (2023) berjudul *“Buku Cerita Bergambar Kearifan Lokal Arja untuk Menanamkan Profil Pelajar Pancasila pada Dimensi Berkebhinekaan Global”* Menunjukan bahwa mengembangkan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Bali melalui tradisi *Arja* untuk menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebinekaan global. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dan memperoleh respon positif dari siswa karena mampu menumbuhkan sikap toleransi serta memperkuat identitas nasional di tengah keberagaman budaya. Berdasarkan uraian diatas, pengembangan buku cerita bergambar berbasis karakter pada materi nilai-nilai Pancasila memiliki urgensi yang tinggi untuk dilaksanakan di kelas IV sekolah

dasar. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual dalam membantu guru menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Selain itu, produk pengembangan ini diharapkan mampu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian berjudul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter pada Materi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”*.

B. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media buku cerita bergambar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila kelas 4 Sekolah Dasar yang valid, dan efektif.

C. Spesifikasi Produk

1. Judul Produk

Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berbasis karakter yang memuat materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 sekolah dasar. Buku ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan meneladani nilai-nilai Pancasila melalui kisah inspiratif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Deskripsi Produk

Buku cerita ini berbentuk cerita bergambar edukatif yang mengangkat kisah-kisah penerapan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, kejujuran, keadilan, dan toleransi dalam konteks kehidupan siswa di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Ilustrasi dibuat berwarna, menarik, dan disertai narasi sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas 4. Bahasa yang digunakan

komunikatif, ringan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

3. Tujuan Pengembangan

Tujuan utama pengembangan buku ini adalah menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan untuk menanamkan nilai-nilai karakter Pancasila. Melalui cerita bergambar, siswa diharapkan mampu:

- a. Memahami makna nilai-nilai Pancasila secara konkret.
- b. Menginternalisasi dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata.
- c. Meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi karakter.

4. Sasaran Pengguna

Sasaran utama produk ini adalah siswa kelas 4 sekolah dasar yang sedang mempelajari materi nilai-nilai Pancasila. Guru juga menjadi pengguna pendukung yang memanfaatkan buku ini sebagai media bantu dalam proses pembelajaran berbasis karakter.

5. Konsep Desain

Desain buku cerita bergambar ini mengangkat tema penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita yang sederhana dan bermakna. Setiap cerita menampilkan tokoh utama anak-anak yang menghadapi situasi moral, seperti bekerja sama, menghargai perbedaan, dan menegakkan keadilan. Visual dibuat berwarna cerah, ekspresif, dan kontekstual, disertai dialog ringan agar menarik perhatian siswa dan memperkuat pemahaman terhadap pesan moral dalam cerita.

6. Materi yang Dapat dikuasai

- a. Melalui penggunaan buku cerita bergambar ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep dasar dan makna dari lima sila Pancasila.
- b. Menemukan contoh nyata penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekitar.
- c. Menumbuhkan sikap karakter seperti religius, jujur, disiplin, gotong royong, dan peduli sosial.
- d. Mengembangkan kemampuan literasi membaca dan berpikir kritis melalui pemahaman isi cerita.

7. Platform

Buku cerita bergambar ini dikembangkan dalam dua format:

- a. Cetak: Buku fisik berukuran A4 dengan ilustrasi penuh warna dan kertas tebal agar tahan digunakan.
- b. Digital (opsional): Versi interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital sebagai bahan literasi tambahan.

8. Kelebihan Produk

- a. Menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara visual dan kontekstual.
- b. Menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
- c. Mengintegrasikan pendidikan karakter dengan konteks kehidupan nyata anak.
- d. Dapat digunakan secara fleksibel baik oleh guru di kelas maupun siswa secara mandiri di rumah.
- e. Meningkatkan kemampuan literasi dan motivasi belajar siswa.

9. Rencana Penggunaan

Buku cerita bergambar ini digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4. Guru dapat memanfaatkannya pada kegiatan pendahuluan, inti, maupun penutup untuk membangun pemahaman dan refleksi nilai-nilai Pancasila. Buku ini juga dapat digunakan siswa secara mandiri sebagai bacaan karakter di perpustakaan sekolah atau di rumah.

10. Potensi Pengembangan

Produk ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut untuk materi lain dalam mata pelajaran PPKn, seperti hak dan kewajiban warga negara, semangat persatuan, serta norma sosial. Selain itu, buku dapat disesuaikan dengan tema kearifan lokal daerah, sehingga memperkuat relevansi nilai Pancasila dengan konteks budaya Indonesia.

D. Ruang Lingkup dan Batasan Pengembangan

1. Ruang Lingkup

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis karakter dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Buku cerita ini disusun dengan tujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila, yang mencakup nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan.

Pengembangan produk ini menekankan pada penyajian materi melalui alur cerita bergambar yang kontekstual dan menarik, sehingga relevan dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Selain sebagai sarana pemahaman konsep, media ini juga diharapkan dapat

meningkatkan literasi karakter, minat baca, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media informatif, tetapi juga sebagai sarana edukatif untuk menumbuhkan kesadaran nilai-nilai moral dan kebangsaan sejak usia dini.

2. Batasan Pengembangan

Agar penelitian terarah dan fokus, ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

a. Materi yang Dikembangkan

Fokus pengembangan media terbatas pada materi nilai-nilai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan ketentuan Kurikulum Merdeka. Materi lain seperti hak dan kewajiban warga negara, norma sosial, maupun semangat kebangsaan tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.

b. Subjek Penelitian

Sasaran utama penggunaan buku cerita bergambar ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Uji coba dan penerapan media tidak mencakup jenjang kelas lain ataupun tingkat pendidikan yang berbeda.

c. Format Media

Produk yang dikembangkan berbentuk buku cerita bergambar dalam format cetak dengan ilustrasi berwarna dan bahasa yang komunikatif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan dalam bentuk digital interaktif, e-book, maupun animasi tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.

d. Pendekatan Pembelajaran

Pengembangan media ini menggunakan pendekatan visual-naratif, yaitu penyampaian pesan dan nilai-nilai karakter melalui narasi dan gambar yang saling melengkapi serta mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian tidak mencakup penerapan model pembelajaran lain seperti *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis eksperimen.

e. Aspek Evaluasi

Evaluasi efektivitas produk difokuskan pada aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Evaluasi tidak dilakukan terhadap dampak jangka panjang terhadap perubahan sikap atau perilaku siswa di luar konteks pembelajaran formal.

E Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Proses dan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan, atau referensi bagi penelitian lain yang berkaitan dengan pengembangan buku cerita bergambar berbasis karakter pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran melalui buku cerita bergambar berbasis karakter yang kreatif, menarik, dan efektif untuk menyampaikan materi nilai-nilai Pancasila.

- b. Bagi peserta didik, sebagai sarana untuk menerima materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam penyediaan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis karakter, serta menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

