

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin*

a. Profil Pelajar Pancasila

Pada tahun 2018, angka cakupan populasi PISA mencapai 85% dari jumlah total 4.439.086 anak berusia 15 tahun di Indonesia. Hasil tersebut merupakan kenaikan yang tajam dari cakupan populasi PISA jika dibanding 2000 yang hanya 39%. Namun angka cakupan populasi PISA di atas, berbanding terbalik dengan tingkat prestasi peserta didik. Semakin tinggi angka cakupan PISA, justru jumlah peserta didik dengan tingkat prestasi rendah semakin banyak. Hasil PISA menunjukkan literasi di Indonesia turun pada semua bidang, yaitu membaca, matematika, dan sains. Namun penurunan paling tajam terjadi pada kemampuan membaca.¹

Kondisi pendidikan Indonesia semakin memburuk dengan terjadinya pandemi COVID-19. Selama 2 tahun terhitung mulai awal tahun 2020, Indonesia telah mengalami peningkatan yang signifikan *loss learning* atau ketertinggalan pembelajaran jika ditinjau dari kompetensi literasi dan numerasi peserta didik. Demikian sehingga, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengambil langkah untuk menyederhanakan kurikulum sehingga muncul istilah “Kurikulum Darurat” sejak Agustus 2020. Kurikulum darurat ini hanya berfokus pada penguatan karakter dan kompetensi dasar saja. Dengan begitu, setiap satuan pendidikan diberi 3 pilihan kurikulum yaitu mengimplementasikan Kurikulum 2013 penuh, atau menggunakan Kurikulum Darurat (K-13 yang disederhanakan), atau melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri.²

¹ “Pendidikan di Indonesia Belajar PISA 2018”, Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemendikbud, 2019;42, diakses pada 08 Oktober, 2023, <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Laporan+Nasional+PISA+2018+Indonesia>.

² “Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran”, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, edisi 1 Februari 2021;18, diakses pada 10 Oktober, 2023, https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/Kajian_Pemulihan.pdf.

Seiring berjalannya waktu dan mulai pemulihan pasca pandemi COVID-19, Nadiem Anwar Makarim sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi resmi meluncurkan kurikulum prototipe dengan menerapkan *Project Based Learning* (PjBL) yang berguna sebagai upaya pemulihan pengajaran. Kurikulum ini disebut Kurikulum Merdeka Belajar dengan berpatokan pada esensi belajar yang disesuaikan pada minat dan bakat yang dimiliki dari tiap-tiap peserta didik.³

Karakteristik atau ciri khusus Kurikulum Merdeka Belajar sebagai upaya pemulihan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran dengan menerapkan berbasis proyek untuk mengembangkan keterampilan non-teknis atau *soft skill* dan karakter berdasarkan dimensi pada profil pelajar Pancasila
- 2) Materi esensial menjadi fokus utama sehingga dapat melakukan pembelajaran terhadap literasi dan numerasi yang menjadi kompetensi dasar dengan waktu yang lebih lama
- 3) Bagi guru diberikan kebebasan dalam melaksanakan pengajaran yang menyesuaikan pada Kemampuan dan kebutuhan peserta terhadap muatan lokal maupun konteks.⁴

Profil pelajar Pancasila mencerminkan karakter, identitas, dan sikap yang dihayati oleh pelajar sebagai generasi penerus bangsa, berlandaskan pada nilai-nilai dan prinsip dasar Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pancasila merupakan landasan ideologi negara yang memandu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta menentukan arah pembangunan nasional. Profil pelajar Pancasila mencakup pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila, sikap toleransi, persatuan, serta kesadaran dalam menjalankan peran sebagai warga negara yang berintegritas dan mempunyai tanggung jawab. Profil tersebut harus senantiasa diingat dan diterapkan oleh pendidik dan peserta didik sehingga terdapat enam dimensi yang disusun secara sederhana. Keenam dari dimensi itu adalah 1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan

³ I K. W. Wiguna dan Made A. N. Tristaningrat, "Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar", *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no.1 (2022): 18, diakses pada 09 September, 2023, <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>.

⁴ Taufiq Nugroho dan Dede Narawaty, "Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (2020-2021), dan Kurikulum Prototipe atau Kurikulum Merdeka (2022) Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Suatu Kajian Bandingan" *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra* 1 (2022): 377, diakses pada 09 September, 2023, <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinastra/article/view/6099>.

Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebhinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif.⁵

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila memberikan peluang peserta didik untuk mendalami dan mengkaji pengetahuan, meningkatkan *skill*, serta melakukan penguatan terhadap enam dimensi profil pelajar Pancasila. Menurut Kemendikbudristek No.56/M/2022 Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau P5 yaitu aktivitas ko-kurikuler dengan basis proyek yang disusun sebagai penguatan karakter dan usaha untuk mencapai kompetensi berdasar pada profil pelajar Pancasila sesuai dengan Kompetensi Standar Lulusan Indonesia. Pelaksanaan P5 dilakukan secara fleksibel dan secara independen sesuai satuan pendidikan masing-masing.⁶

Setiap dimensi pada profil pelajar Pancasila memiliki elemen kunci yang berbeda-beda. Elemen kunci nilai-nilai profil pelajar Pancasila sebagai berikut.⁷

Tabel 2.1. Elemen Kunci Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila

Dimensi P5	Elemen Kunci
Berakhlak Mulia	Akhlak beragama
	Akhlak pribadi
	Akhlak kepada manusia
	Akhlak kepada alam
	Akhlak bernegara
Berkebhinekaan Global	Mengetahui dan mengapresiasi budaya
	Kemampuan berbicara interkultural ketika melakukan interaksi terhadap sesama
	Memahami dan bertanggung jawab pada pengalaman kebhinekaan
Gotong Royong	Kolaborasi

⁵ Kemdikbud, “Kurikulum Merdeka”, diakses pada 22 Juli, 2023, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/rujukan/regulasi-kurikulum-merdeka>.

⁶ Mohamad Rifqi Hamzah, dkk, “Proyek Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik”, *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no.04 (2022): 556, diakses pada 09 September, 2023, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.309>.

⁷ Kemdikbud, “Bahan Ajar Profil Pelajar Pancasila”, diakses pada 27 Juli, 2023, <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/sahabatkarakter/kegiatan/a9151c70-96fe-4594-aa38-e40e5d7ad237.pdf>.

	Peduli
	Saling berbagi
Mandiri	Sadar terhadap diri dan kondisi yang ada
	Peraturan terhadap diri sendiri
Bernalar Kritis	Mendapatkan dan mengoperasikan pengetahuan maupun ide gagasan
	Melakukan analisis dan evaluasi terhadap penalaran
	Merefleksikan terhadap pikiran maupun proses berpikir
	Menentukan kesimpulan dan keputusan
Kreatif	Menghasilkan ide gagasan yang murni atau orisinal
	Menghasilkan perilaku maupun karya secara orisinal

Tabel 2.1 menunjukkan elemen kunci pada nilai-nilai profil pelajar Pancasila. Dalam penelitian ini, peneliti mengintegrasikan tiga dimensi dari profil pelajar Pancasila yaitu, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Alasan peneliti memilih ketiga dimensi tersebut karena elemen-elemen nilai yang terkandung di dalamnya berkaitan memungkinkan paling banyak termuat dalam aritmetika sosial di pembelajaran matematika.

Hal ini juga didukung dengan hasil survei pada *platform* aplikasi Merdeka Mengajar. Di dalam *platform* tersebut terdapat post test yang menanyakan “Manakah dimensi profil pelajar Pancasila yang menurut Bapak/Ibu Guru paling dominan pada diri saat ini?”. Jawabannya bervariasi dengan alasan yang bermacam-macam. Salah satunya terdapat jawaban yang mengatakan dimensi gotong royong yang paling dominan, dengan alasan karena dimensi ini sebagai landasan terhadap berbagai dimensi lainnya yakni dimensi bernalar kritis dan dimensi kreatif.⁸

Berikut adalah penjabaran elemen kunci atau indikator dari dimensi profil pelajar Pancasila yang dipilih oleh peneliti,

⁸ Abd Wakid, “Jawaban Manakah Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang Menurut Ibu Bapak Guru Paling Dominan ada pada Diri...”, diakses pada 02 Agustus, 2023, <https://www.sinergimadura.com/okara/pr-2907248750/jawaban-manakah-dimensi-profil-pelajar-pancasila-yang-menurut-ibu-bapak-guru-paling-dominan-ada-pada-diri>.

antara lain gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Indikator dalam penelitian mengadopsi pada elemen kunci yang tertera dalam Kemendikbud.⁹

Tabel 2.2. Indikator Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila

Dimensi P5	Indikator
Gotong Royong	Kolaborasi ditafsirkan sebagai bentuk kerjasama yang berdasar atas rasa senang dan sikap positif yang diwujudkan terhadap orang lain
	Kepedulian ditafsirkan sebagai sikap aktif dan peka terhadap situasi dan kondisi lingkungan sekitar
Dimensi P5	Indikator
Bernalar Kritis	Berbagi ditafsirkan sebagai sikap penting untuk diri sendiri dan orang lain terhadap pemberian dan penerimaan sesuatu, serta adanya keinginan dan kesanggupan dalam menjalani aktivitas bersama yang mengutamakan pemakaian bersama terhadap ruang dan sumber daya yang telah tersedia di masyarakat secara sehat.
	Perolehan dan pemrosesan terhadap pengetahuan dan ide berarti mempunyai rasa ingin tahu, melontarkan pertanyaan yang sesuai, melakukan identifikasi dan interpretasi ide serta pengetahuan yang telah didapatkan, dan melakukan pengolahan terhadap pengetahuan yang telah didapatkan tersebut. Melakukan analisis dan evaluasi terhadap daya pikir berarti menentukan putusan, memanfaatkan daya pikir yang sesuai dengan pedoman secara logika dan ilmiah ketika sedang mengambil keputusan dan perilaku dengan tetap menganalisis serta mengevaluasi terhadap ide dan pengetahuan yang telah diperoleh.

⁹ Kemendikbud, "Bahan Ajar Profil Pelajar Pancasila", diakses pada 27 Juli, 2023, <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/sahabatkarakter/kegiatan/a9151c70-96fe-4594-aa38-e40e5d7ad237.pdf>.

	Refleksi daya pikir dan prosesnya berarti merefleksikan daya pikir serta merefleksikan bagaimana proses berpikir itu terjadi sehingga dapat menentukan kesimpulan dari proses berpikir tersebut.
	Menentukan keputusan berarti menentukan keputusan secara benar berdasar pada pengetahuan sesuai terhadap data dan realita.
Dimensi P5	Indikator
Kreatif	Menciptakan ide secara orisinal berarti penciptaan terhadap ide yang paling dasar seperti mengekspresikan perasaan, pikiran, hingga pada ide yang kompleks, demikian sehingga dapat menerapkan ide baru yang relevan dengan konteks yang ada sebagai Solusi terhadap permasalahan dan dapat mewujudkan strategi penyelesaian.
	Menciptakan karya dan perilaku secara orisinal berarti menciptakan karya yang berdasar atas minat dan rasa suka terhadap sesuatu, perasaan emosi yang dialaminya, bahkan hingga melakukan pertimbangan terhadap dampak bagi kondisi sekitar.

Tabel 2.2 menunjukkan indikator-indikator pada dimensi yang dipilih oleh peneliti. Indikator tersebut sebagai acuan peneliti dalam mengintegrasikan pada media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin*

Kemendikbud sudah menerapkan penguatan profil pelajar Pancasila pada kebijakan kurikulum merdeka, sementara Kementerian Agama RI sangat menginginkan alternatif pada penguatan moderasi beragama pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Pada tahun 2019, konsepsi dalam moderasi beragama menjadi ide baru semenjak diterbitkan oleh Kementerian Agama sebagai asas pada keberagaman. Salah satu penguatan moderasi beragama melalui lembaga pendidikan. Menurut KMA 347 Tahun 2022 penguatan pada profil pelajar Pancasila di lingkup madrasah dikategorikan ke dalam 2 aspek

yaitu Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin.¹⁰

Profil pelajar *rahmatan lil alamin* menggambarkan peserta didik yang menghayati dan menerapkan prinsip *rahmatan lil alamin* sebagai panduan pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan *Rahmatan lil alamin* sendiri ditafsirkan sebagai konsep yang mengajarkan tentang kasih sayang, kedamaian, dan rahmat bagi seluruh makhluk di alam semesta. Sebagai pelajar *rahmatan lil alamin*, peserta didik menunjukkan kepekaan sosial, keadilan, dan kerjasama, serta berkomitmen untuk menciptakan lingkungan yang harmonis dan penuh kasih.

Konsep *rahmatan lil alamin* berasal dari ajaran agama Islam yang sumbernya dari Al-Qur'an dan Hadis, sekaligus menjadi bagian dari visi dan misi pemerintahan Indonesia dalam membangun masyarakat yang inklusif dan berkeadilan.¹¹ Sebagai peserta didik yang memegang teguh nilai-nilai tersebut berperan aktif dalam membantu sesama, menjunjung tinggi toleransi, dan menghargai keberagaman dalam bingkai persatuan. Profil pelajar *rahmatan lil alamin* tersebut juga mencerminkan akhlak mulia, seperti kerendahan hati, kesederhanaan, dan ketulusan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Profil pelajar *rahmatan lil alamin* sebagai bentuk pengamalan nilai-nilai beragama yang moderat yang meliputi, 1) *Ta'addub* (berkeadaban), 2) *Qudwah* (keteladanan), 3) *Muwatanah* (kewarganegaraan dan kebangsaan), 4) *Tawassut* (mengambil jalan tengah), 5) *Tawazun* (berimbang), 6) *I'tidal* (lurus dan tegas), 7) *Musawah* (kesetaraan), 8) *Syura* (musyawarah), 9) *Tasamuh* (toleransi), 10) *Tatawwur wa ibtikar* (dinamis dan inovatif). Perpaduan antara kedua profil tersebut menjadi suatu kesatuan kuat yang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain.¹² Keduanya berdasarkan

¹⁰ Muchamad Mufid, "Penguatan Moderasi Beragama dalam Proyek Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin* Kurikulum Merdeka Madrasah", *QuranicEdu: Journal of Islamic Education* 2, no.2(2023):143-144, diakses pada 23 Agustus, 2023, <https://jurnalannur.ac.id/index.php/QuranicEdu/article/view/396>.

¹¹ Ajib Hermawan, "Nilai Moderasi Islam dan Internalisasinya di Sekolah", *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no.1 (2020): 33, diakses pada 27 Juli, 2023, <https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3365>.

¹² Kemenag, "Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin*", diakses pada 22 Juli, 2023, [https://sikurma.kemenag.go.id/upload/file_info/3_Kirim_Panduan_P5_PPRA_\(26_10_2022\)2.pdf](https://sikurma.kemenag.go.id/upload/file_info/3_Kirim_Panduan_P5_PPRA_(26_10_2022)2.pdf).

falsafah Pancasila yang menghormati dan menghargai kebhinekaan maupun kemanusiaan dan berdasar pada Al-Qur'an dan Hadis. Adapun indikator pada nilai-nilai profil pelajar *rahmatan lil alamin* sebagai berikut.

Tabel 2.3. Indikator Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin*

Nilai PPRA	Indikator PPRA
<i>Ta'addub</i> (berkeadaban)	Memperlihatkan perilaku yang sopan dan santun kepada setiap orang, menghargai dan memuliakan orang yang berusia lebih tua, dan memberikan kasih sayang kepada orang yang berusia lebih muda
<i>Qudwah</i> (keteladanan)	Mengambil prakarsa, membujuk, dan memotivasi orang untuk melakukan kebaikan
<i>Muwatanah</i> (kewarganegaraan dan kebangsaan)	Memperlihatkan sikap nasionalisme sebagai masyarakat Indonesia; memomorsatukan keperluan bangsa; menjaga kelestarian warisan nenek moyang berupa norma maupun budaya
<i>Tawassut</i> (mengambil jalan tengah)	Memiliki perilaku dan <i>open minded</i> dengan tetap berpedoman terhadap agama, aturan, dan kebudayaan lokal.
<i>Tawazun</i> (berimbang)	Menentukan sikap berdasar pada pengkajian konseptual-ideologis serta pengkajian praktis-pragmatis, dan melakukan penyeimbangan antara kebutuhan duniawi maupun ukhrawi
<i>I'tidal</i> (lurus dan tegas)	Memperlakukan manusia sesuai pada proporsi antara hak maupun kewajiban, serta konsisten dalam melakukan penegakan hukum secara bijaksana
<i>Musawah</i> (kesetaraan)	Memperlakukan manusia seimbang tanpa ada diskriminasi jenis kelamin, agama, kelompok dan derajat sosial lainnya serta tidak membedakan keragaman perbedaan
<i>Syura</i> (musyawarah)	Menomorsatukan kebutuhan bersama di atas kebutuhan diri sendiri dan kelompok serta menjunjung tinggi kesepakatan
<i>Tasamuh</i> (toleransi)	Menerima, menghormati, dan menghargai perbedaan
<i>Tatawwur wa</i>	Berpikir secara sistematis, percaya diri dalam

<i>ibtikar</i> (dinamis dan inovatif)	menetapkan keputusan, serta mengembangkan inovasi gagasan dengan tingkat kegunaan yang lebih unggul
--	---

Tabel 2.3 menunjukkan indikator yang terkandung dalam nilai-nilai moderasi beragama pada PPRA. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengintegrasikan nilai *muwatanah*, *syura*, *tasamuh*, dan *tatawwur wa ibtikar*. Hal ini menguatkan dimensi P5 yang dipilih oleh peneliti. Dimensi gotong royong berkaitan dengan nilai *muwatanah*, *syura*, *tasamuh*. Sementara dimensi berpikir kritis dan dimensi kreatif berkaitan dengan nilai *tatawwur wa ibtikar*.

2. Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari istilah “medium”. Kata media sendiri merupakan padanan dari bahasa Latin yaitu *medius* yang ditafsirkan “tengah, perantara atau pengantar”.¹³ Sedangkan definisi media oleh KBBI ditafsirkan sebagai alat komunikasi sebagaimana berupa radio, film, televisi, poster, spanduk, majalah, dan koran. Sementara itu, definisi media oleh NEA (*National Education Association*) ditafsirkan sebagai alat komunikasi berupa cetak, pandang, ataupun dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya, baik literal maupun audio visual. Kemudian menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika memaparkan pengertian media sebagai suatu bentuk dan salurannya yang dipergunakan oleh seseorang dalam penyaluran informasi atau pesan.¹⁴ Sedangkan menurut Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona media ditafsirkan sebagai semua bentuk sarana yang menjadi perantara yang dipergunakan oleh *sender* (penyampai pesan, ide atau gagasan), sehingga nantinya pesan, ide, atau gagasan tersebut sampai kepada *audience* (penerima pesan) dengan lengkap dan jelas.¹⁵ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan seperangkat komponen yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau amanat dari sumbernya kepada penerima.

¹³ Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

¹⁴ Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 251-252.

¹⁵ Hasanul Fikri dan Ade S. Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 9.

Dalam proses pengajaran komponen terpenting adalah pendidik dan peserta didik beserta interaksi antar keduanya. Namun untuk mencapai tujuan pembelajaran terdapat beberapa faktor yang memengaruhi antara lain pendidik, peserta didik, metode atau teknik, media pembelajaran, dan lingkungan. Menurut Wandah Wibawanto media pembelajaran adalah perangkat kreatif yang dimanfaatkan dalam penyampaian substansi pengajaran pada peserta didik dengan harapan supaya pengajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan, lebih efektif, maupun lebih efisien.¹⁶ Sedangkan menurut Jalinus, dkk media pembelajaran ditafsirkan sebagai segala perangkat *software* maupun *hardware* yang dipergunakan dalam penyampaian bahan ajar kepada peserta didik yang mana dapat memengaruhi proses pengajaran, baik segi motivasi belajar, minat belajar, dan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga lebih efektif.¹⁷ Menurut Gunawan dan Asnil A. Ritonga, media pembelajaran ditafsirkan sebagai segala macam yang dapat dimanfaatkan dalam mengalirkan informasi (bahan pembelajaran) yang akhirnya dapat memberikan rangsangan *attention*, minat, pikiran, maupun perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar pada kegiatan pengajaran.¹⁸ Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran adalah seperangkat alat yang dipergunakan dalam penyampaian materi kepada peserta didik, baik berupa perangkat lunak ataupun perangkat keras, sehingga nantinya dapat mencapai tujuan pengajaran dengan efektif dan efisien.

Penggunaan media dalam proses pengajaran terbukti efektif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Septi Adeliyanti, dkk yang menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis berupa *e-comic* matematika dengan berbasis teknologi. Valid ditunjukkan pada tahap validasi dengan memperoleh persentase sebesar 95,3% dari validator I, 89% dari validator II, dan 96% dari validator III, serta koefisien korelasinya sebesar 0,94 dengan kategori sangat tinggi dengan tingkat interpretasinya adalah valid. Pada tingkat keefektifan diperlihatkan dari ketuntasan kelas dengan persentase sebesar 81,25% dari 32 peserta didik yang tuntas. Dan dari segi kepraktisan diperoleh persentase sebesar 94% yang dapat

¹⁶ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 6.

¹⁷ Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

¹⁸ Gunawan dan Asnil A. Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Jawa Barat: Rajawali Pers, 2019).

diperlihatkan dari perolehan data angket dengan kategori yang didapatkan adalah sangat baik.¹⁹

Tidak hanya itu pada penelitian Modi Wahyu Ningtia dengan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *game* interaktif yang memanfaatkan basis *web* aplikasi *wordwall* pada pengajaran matematika menunjukkan hasil rata-rata 96,09% sangat layak dilihat dari daya tarik dan daya serap media. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 95% yang menandakan media dalam kategori sangat valid tanpa revisi. Selain itu, validasi yang diperoleh dari hasil angket dengan responden 16 peserta didik kelas II SDN Gading Surabaya menunjukkan persentase sebesar 91,66% dalam kategori sangat valid tanpa revisi.²⁰

Menurut Gerlach & Ely (1971) di dalam buku “Pengembangan Media Pembelajaran” karya Cecep Kustandi, dkk menyebutkan bahwa terdapat tiga karakteristik media pembelajaran sebagai alasan mengapa media diperlukan dalam proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran sebagai berikut.²¹

a) *Fixative Property*

Fixative Property atau disebut ciri fiksatif ditafsirkan sebagai kemampuan media dalam melakukan perekaman, penyimpanan, pelestarian, dan pengkonstruksian terhadap objek. Suatu objek atau fenomena dapat dengan mudah direkam, baik berupa gambar maupun video dan dapat digandakan kapan saja, sehingga akan tersusun memori tentang objek tersebut.

b) *Manipulative Property*

Manipulative Property berarti ciri manipulatif yaitu suatu rangkaian beberapa kejadian dengan waktu yang lama dapat direkam dan dinikmati hasil rekamannya hanya dalam waktu yang pendek. Misalnya dalam proses metamorfosis yang

¹⁹ Septi Adeliyanti, dkk, “Pengembangan *E-Comic* Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat”, *Kadikma* 9, no.1(2018): 129, diakses pada 16 Oktober, 2023, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/view/8425/5784>.

²⁰ Modi Wahyu Ningtia dan Ika Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaksi Berbasis *Web* Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no.6(2022): 1315, diakses pada 09 Oktober, 2023, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>.

²¹ Cecep Kustandi & Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Prenada Media, 2020), 10.

membutuhkan waktu berminggu-minggu, namun melalui media proses metamorfosis dapat dilihat hanya dalam beberapa menit saja.

c) *Distributive Property*

Distributive Property artinya ciri distributif yang memungkinkan suatu kejadian didistribusikan secara bersamaan dengan pengalaman yang relatif sama. Satu kejadian dapat disebarluaskan antar kelas atau antar sekolah dengan dimensi pengalaman kejadian yang sama.

3. Jenis Media

Jenis-jenis media pembelajaran seiring perkembangan teknologi terus mengalami perkembangan. Dikutip dalam buku karya Wibawanto, menurut Seels dan Richey mengelompokkan media pembelajaran ke dalam 4 golongan menurut peradaban teknologi antara lain media dengan produk teknologi cetak, media dengan produk teknologi audio-visual, media dengan produk teknologi basis komputer, dan media dengan produk teknologi gabungan.²²

Selain itu, menurut Pribadi media pembelajaran dikelompokkan menjadi delapan yaitu, orang, objek, teks, audio, visual, video, komputer multimedia, dan jaringan komputer. Pembagian jenis media pembelajaran tersebut selaras dengan Heinich, dkk yang menjelaskan bahwa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam jenis, antara lain media cetak/teks, media pameran/*display*, media audio, gambar bergerak/*motion pictures*, multimedia, dan media berbasis web atau internet.²³

Media pembelajaran juga dikelompokkan berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, yaitu:²⁴

- a) Media pembelajaran 2 dimensi (2D), yaitu media yang dapat diamati hanya dari satu arah saja dan dilihat dari dimensi panjang dan lebar saja. Contoh media pembelajaran 2D antara lain, gambar, grafik, bagan, dan lain-lain.
- b) Media pembelajaran 3 dimensi (3D), yaitu media yang dapat diamati dari arah pandang manapun dan memiliki dimensi

²² Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 9.

²³ Benny A. Pribadi, *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses* (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), 86.

²⁴ Basri dan Sumargono, *Media Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 32.

- panjang, lebar, dan tinggi. Contoh media pembelajaran 3D seperti miniatur, alat peraga, *prototype*, dan lain sebagainya.
- c) Media pandang diam (*style picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam pada layar.
 - d) Media gambar gerak (*motion picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi dan dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi, film documenter, atau video yang ditampilkan di layar monitor maupun LCD.

Perkembangan teknologi semakin canggih seiring memasuki era 5.0 dan menyeluruh di semua kalangan, baik dari anak-anak maupun usia lanjut. *Handphone* atau gadget telah menjadi barang yang wajib dibawa dimanapun dan kapanpun. Penggunaan *handphone* dapat memberikan dampak positif, namun disisi lain juga dapat memberikan dampak negatif yang menjerumuskan penggunaannya. Pada bidang pendidikan, penggunaan *handphone* dapat dijadikan sumber belajar maupun media pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak hanya memanfaatkan *handphone* sebagai media komunikasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya itu, komik, *game*, dan sosial media yang dulunya hanya untuk sarana hiburan, sekarang telah berkembang menjadi sarana edukasi untuk peserta didik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berupa jenis media 2D dengan berbasis internet.

4. Komik *Webtoon*

Kata “komik” menurut KBBI ditafsirkan sebagai cerita bergambar (ke dalam bentuk surat kabar, majalah, ataupun buku) yang mudah dipahami dan terkesan lucu seperti pada umumnya. Dikutip dalam artikel karya Annisa Fitriani Lestari dan Irwansyah, komik menurut Cohn, 2005 ditafsirkan sebagai gambar yang saling berdekatan antar gambar lainnya yang disusun secara urut yang bertujuan sebagai penyampaian informasi dan tanggapan dari pembacanya.²⁵ Sedangkan menurut Annisa A. Lelyani dan Erman menjelaskan bahwa komik adalah media berupa gambar kartun yang menceritakan urutan kisah dengan karakter tertentu sebagai sarana hiburan.²⁶ Dari pemaparan tersebut, komik dapat diartikan

²⁵ Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah, “Line *Webtoon* sebagai Industri Komik Digital”, *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no.2 (2020): 135, diakses pada 10 Oktober, 2023, <http://jurnal.utu.ac.id/jsourc/article/view/1609/1726>.

²⁶ Annisa A. Lelyani dan Erman, “Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia sebagai Alternatif Bahan Ajar”, *Pensa E-Jurnal*:

sebagai cerita yang dikemas dalam susunan gambar-gambar secara urut untuk menghibur para pembacanya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk komik tidak hanya berupa cetak, akan tetapi juga berbentuk secara digital. Komik digital dapat diakses melalui komputer, PC, maupun *handphone* baik secara *online* maupun *offline*. Berdasarkan penelitian oleh Kanti menyatakan bahwa komik digital mempunyai kelebihan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk peningkatan terhadap minat belajar, mengemas materi dengan kesan secara menarik, dan membantu memudahkan peserta didik ketika berhadapan dengan materi yang terkesan abstrak. Hal tersebut dikarenakan komik digital disajikan ke dalam bentuk gambar berwarna dengan alur cerita, sehingga dapat membantu peserta didik dalam peningkatan terhadap semangat belajar. Salah satu *platform* yang menyediakan komik digital adalah *Line Webtoon*. Komik *webtoon* tersedia berbagai macam *genre* cerita yang dapat diakses secara gratis.

Webtoon merupakan istilah yang merujuk kata *menhwa*, yaitu komik asal Korea Selatan yang dipublikasikan melalui portal web. Pertama kali di produksi pada tahun 2003 di situs web *Daum*. Pada tahun 2010 *webtoon* disediakan pada *platform Line Webtoon* dan mulai diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris sehingga dapat diakses di seluruh dunia, termasuk Indonesia.²⁷ Pengguna *Line Webtoon* mencapai 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia dan Indonesia menjadi negara pengguna *Line Webtoon* tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif terhitung Agustus tahun 2015. Hal tersebut diungkapkan oleh Kim Junkoo sebagai pencetus *Line Webtoon* dalam acara *Line Webtoon X Popcon Asia 2016*.²⁸

Syarat pengguna atau pembaca *Line Webtoon* membatasi dengan minimal kategori berusia 13 tahun. *Line Webtoon* mempunyai banyak peminat di seluruh dunia dengan 75% pembacanya berusia sekitar 20 tahun ke atas.²⁹ Pada *Line Webtoon* Indonesia yang populer dikelompokkan ke dalam tiga kelompok

Pendidikan Sains 9, no.2 (2021): 144, diakses pada 28 Juli, 2023, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/37036>.

²⁷ Ninditya J. Aliifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik *Webtoon* Terintegrasi STEM pada Mata Pelajaran Kimia Materi Gaya Antarmolekul", (skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2023), 18, diakses pada 28 Juli, 2023.

²⁸ Tia Agnes, "Pembaca *Line Webtoon* Indonesia Terbesar di Dunia", *DetikHot*, 2016, <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>.

²⁹ AFP, "Webtoons", *Korea's new addiction*, 2015, <https://www.khaleejtimes.com/lifestyle/art-culture/koreas-new-addiction--->.

usia, antara lain usia remaja, usia 20-an, dan usia 30-an. Demikian sehingga, peneliti mengambil *Line Webtoon* sebagai media pembelajaran karena menurut data tersebut usia 13 tahun masih mengenyam pendidikan jenjang SMP. Sehingga *Line Webtoon* tidak hanya sebagai sarana hiburan, namun juga sebagai edukasi. Hasil penelitian Ninditya J. Alifah menunjukkan hasil bahwa *Line Webtoon* sangat layak dijadikan media pembelajaran dengan persentase sebesar 87,04%.³⁰

5. Aritmetika Sosial

Aritmetika sosial termasuk dari cabang matematika yang berkaitan dengan aplikasi konsep matematika pada situasi kehidupan sehari-hari, terutama pada konteks bisnis, perdagangan, dan keuangan. Dalam aritmetika sosial, kita memanfaatkan operasi hitung matematika antara lain penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian untuk menghitung keuntungan, kerugian, diskon, bruto, netto, tara, bunga, pajak, dan lain sebagainya dalam transaksi.

a. Untung dan Rugi

$$\begin{aligned} \text{Rumus} & : \\ \text{Untung} & = \text{Harga Jual} - \text{Harga Beli} \\ \text{Persentase keuntungan} & = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Beli}} \times 100\% \\ \text{Rugi} & = \text{Harga Beli} - \text{Harga Jual} \\ \text{Persentase kerugian} & = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Beli}} \times 100\% \end{aligned}$$

Contoh :

Seorang pedagang membeli 50 kaus seharga Rp25.000,00 per kaus. Dia kemudian menjual kaus tersebut dengan harga Rp35.000,00 per kaus. Berapa keuntungan yang diperoleh pedagang dari seluruh transaksi?

Jawaban:

$$\begin{aligned} \text{Keuntungan per kaus} & = \text{Harga jual} - \text{Harga beli} \\ \text{Keuntungan per kaus} & = \text{Rp35.000,00} - \text{Rp25.000,00} = \\ & \text{Rp10.000,00} \\ \text{Keuntungan total} & = \text{Keuntungan per kaus} \times \text{Jumlah kaus} \\ \text{Keuntungan total} & = \text{Rp10.000,00} \times 50 = \text{Rp500.000,00} \end{aligned}$$

b. Diskon

$$\text{Rumus} :$$

³⁰ Ninditya J. Alifah, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik *Webtoon* Terintegrasi STEM pada Mata Pelajaran Kimia Materi Gaya Antarmolekul”, (skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2023), 106, diakses pada 10 Oktober, 2023.

Harga Diskon = Harga awal x persentase diskon

Harga setelah diskon = Harga awal – harga diskon

Contoh :

Sebuah toko memberikan diskon 20% untuk semua produknya. Jika seorang pelanggan membeli tiga buah barang yang masing-masing harga aslinya Rp150.000,00. Berapa total harga yang harus dibayarkan setelah diskon?

Jawaban:

Harga diskon per barang = Harga awal x persentase diskon

Harga diskon per barang = Rp150.000,00 x 20% = Rp30.000,00

Harga setelah diskon/barang = Harga awal – harga diskon per barang

Harga setelah diskon/barang = Rp150.000,00 - Rp30.000,00 = Rp120.000,00

Total harga setelah diskon = Harga setelah diskon/barang x Jumlah barang

Total harga setelah diskon = Rp120.000,00 x 3 = Rp360.000,00

c. **Bruto, Netto, Tara**

Rumus :

Bruto (berat kotor) = Netto + Tara

Tara (berat wadah) = Bruto – Netto

Netto (berat bersih) = Bruto – Tara

Contoh :

Mita seorang penjual yang membeli 1 karung gula pasir dengan bruto 100 kg, tara 2% dengan harga Rp1.000.000,00. Seluruh gula pasir tersebut dijual kembali dengan harga Rp14.000,00/kg. Berapakah keuntungan yang diperoleh Mita?

Jawab:

Diketahui: Bruto = 100kg

Tara = 2%

Sehingga, Tara = 2% x 100 = 2 kg

Maka, Netto = Bruto – Tara

= 100 kg – 2 kg

= 98 kg

Harga Jual = Rp14.000,00 x 98 kg = Rp1.372.000,00

Jadi, keuntungan = Rp1.372.000,00 – Rp1.000.000,00 = Rp372.000,00

d. **Bunga Tunggal**

Rumus :

Bunga 1 tahun = persen bunga x modal

Bunga selama n bulan = $\frac{n}{12} \times \text{bunga 1 tahun} \times \text{modal}$

Contoh :

Modal sebesar Rp2.500.000,00 disimpan dengan bunga 5% per tahun. Berapakah besar tabungan akhir setelah disimpan 6 tahun?

Jawab:

Bunga 1 tahun = 5%

Bunga 6 tahun = $6 \times 5\% = 30\%$

Besar bunga 6 tahun =

$$\frac{30}{100} \times \text{Rp}2.500.000,00 = \text{Rp}750.000,00$$

Jadi, besar tabungan selama 6 tahun

$$\text{Rp}2.500.000,00 + \text{Rp}750.000,00 = \text{Rp}3.250.000,00$$

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ninditya Jihan Aliifah dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Webtoon Terintegrasi STEM pada Mata Pelajaran Kimia Materi Gaya Antarmolekul*” menunjukkan hasil persentase sebesar 85,94% pada segi aspek tampilan dengan kategorinya adalah sangat baik, dalam aspek efektivitas menunjukkan hasil persentase sebesar 81,35% dengan kategorinya adalah sangat baik dapat membantu peserta didik memahami materi gaya antarmolekul. Dalam aspek kepuasan memperoleh hasil dengan persentase sebesar 85,75% dengan kategorinya adalah sangat baik.³¹ Persamaan penelitian oleh Ninditya J. Aliifah dengan penelitian peneliti adalah hasil penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berupa komik *webtoon*. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti dijelaskan dalam Tabel 2.4.1 sebagai berikut.

Tabel 2.4.1. Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Kriteria	Penelitian Terdahulu	Rancangan Peneliti
1	Integrasi Media	Terintegrasi STEM (<i>Science, Technology, Engineering and Math</i>)	Terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar <i>Rahmatan Lil Alamin</i>
2	Materi	Gaya antarmolekul	Aritmetika Sosial

Berdasarkan persamaan dan perbedaan tersebut, penelitian Ninditya J. Aliifah memiliki relevansi terhadap topik penelitian

³¹ Ninditya J. Aliifah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Webtoon Terintegrasi STEM pada Mata Pelajaran Kimia Materi Gaya Antarmolekul*”, (skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2023), 8, diakses pada 03 Agustus, 2023.

peneliti. Oleh karena itu, peneliti menggunakannya sebagai landasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa komik *webtoon*.

2. Penelitian yang dilakukan Elanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, Dwiwana dengan judul “*Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika*” menunjukkan hasil rata-rata persentase sebesar 88,58% termasuk pada kategori efektif, baik dari segi desain, penggunaan, hiburan, keinginan atau respon, dan kebutuhan dalam belajar.³² Persamaan penelitian oleh Elanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, Dwiwana dengan penelitian peneliti adalah pengembangan media pembelajaran berupa komik dan ditujukan pada pembelajaran matematika dengan materi Aritmetika Sosial. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti dijelaskan dalam Tabel 2.4.2 sebagai berikut.

Tabel 2.4.2. Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Kriteria	Penelitian Terdahulu	Rancangan Peneliti
1	Bentuk Komik	Cetak	Komik digital berupa <i>Line Webtoon</i>
2	Integrasi Media	Tidak terintegrasi khusus	Terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar <i>Rahmatan Lil Alamin</i>

Berdasarkan persamaan dan perbedaan tersebut, penelitian Elanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, Dwiwana memiliki relevansi terhadap topik penelitian peneliti. Oleh karena itu, peneliti menggunakannya sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran berupa komik pada materi aritmetika sosial.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Rahma Putri, Raimon Efendi, Nurul Aini dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar*” menunjukkan hasil 81,70% dengan kategori valid pada tingkat validasi, 87,92% dengan kategori sangat praktis pada tingkat praktikalitas, dan 83,36% dengan kategori sangat efektif pada tingkat efektivitas.³³

³² Erlanda N. Subroto, dkk, “Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pendidikan* 5, no.2 (2020): 139, diakses pada 10 Oktober, 2023, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13156/6014>.

³³ Suci Rahma Putri, dkk, “Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Materi Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”,

Persamaan penelitian oleh Suci Rahma Putri, Raimon Efendi, Nurul Aini dengan penelitian peneliti yaitu dalam pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi profil pelajar Pancasila dan ditujukan pada pembelajaran matematika. Sementara perbedaan dengan penelitian peneliti dijelaskan dalam Tabel 2.4.3 sebagai berikut.

Tabel 2.4.3. Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Kriteria	Penelitian Terdahulu	Rancangan Peneliti
1	Media Pembelajaran yang Dikembangkan	Video Animasi	Komik <i>Webtoon</i>
2	Integrasi Media	Hanya terintegrasi profil pelajar Pancasila saja	Terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar <i>Rahmatan Lil Alamin</i>
3	Materi	Mengenal pembulatan bilangan	Aritmetika Sosial

Berdasarkan persamaan dan perbedaan tersebut, penelitian Suci Rahma Putri, Raimon Efendi, Nurul Aini memiliki relevansi terhadap topik penelitian peneliti. Oleh karena itu, peneliti menggunakannya sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan profil pelajar Pancasila pada materi aritmetika sosial.

C. Kerangka Berpikir

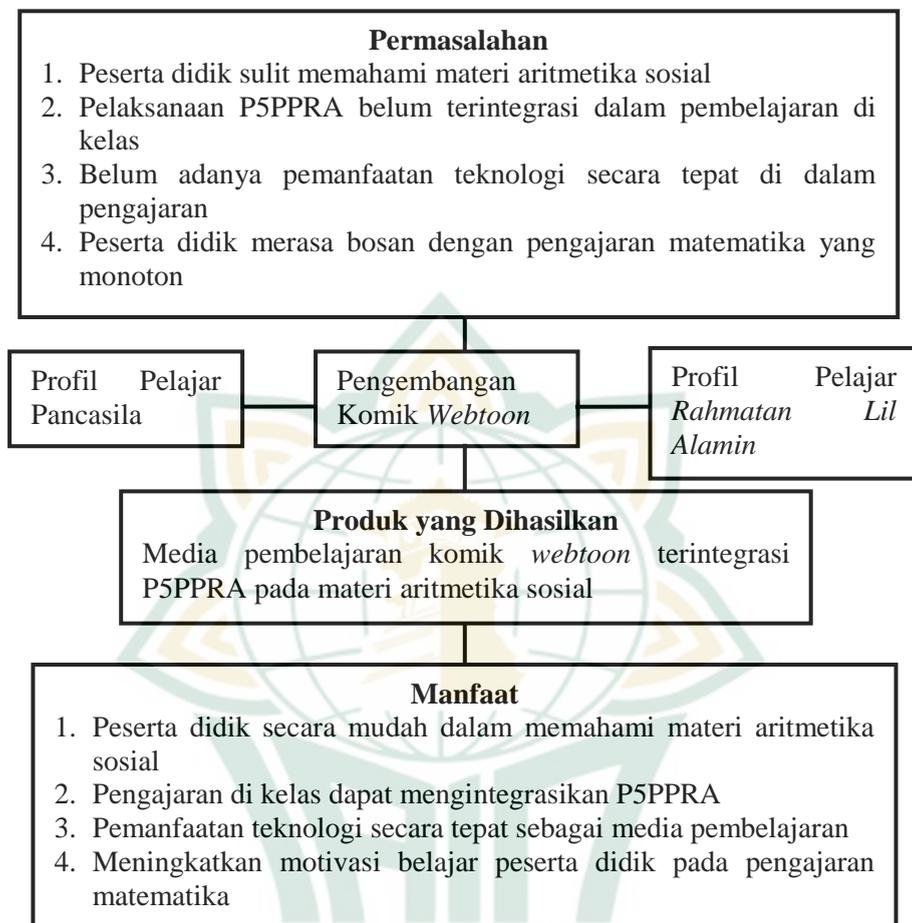
Perkembangan teknologi saat ini pada era *society* 5.0 berdampak pada berbagai aspek di kehidupan, terutama bidang pendidikan. Penggunaan *handphone* yang tidak hanya sebatas sarana komunikasi, akan tetapi juga sebagai sarana edukasi. Banyak *platform* belajar atau *e-learning* dengan keunggulan fitur masing-masing yang ditawarkan, baik untuk peserta didik maupun bagi pendidik.

Sejalan dengan hal tersebut, penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yang identik dengan fleksibilitas dalam proses belajar.

Kurikulum ini memberikan kebebasan peserta didik untuk mengeksplor sumber belajar dari manapun. Namun, terkadang peserta didik menyalahgunakan fasilitas yang telah diberikan. Oleh karena itu, pendidik harus dapat memanfaatkan *handphone* sebagai sumber pembelajaran atau media pembelajaran.

Salah satu perkembangan digital adalah *Line Webtoon* sebagai bentuk komik digital yang dapat dipergunakan dengan akses secara gratis oleh semua kalangan. Tujuan utama aplikasi *Line Webtoon* sebagai sarana hiburan bagi pengguna dengan berbagai macam *genre* cerita. Namun, beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa *webtoon* dinilai valid dan efektif sebagai peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran *webtoon* diintegrasikan pada profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin*. Hal ini sesuai dengan diberlakukannya kurikulum Merdeka Belajar, baik di sekolah negeri maupun sekolah di bawah naungan Kementerian Agama. Berdasarkan uraian di atas, berikut kerangka berpikir dari penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik *Webtoon* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin* pada Materi Aritmetika Sosial”.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir