

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia pada era digitalisasi merupakan suatu yang paling penting untuk diadaptasikan, guna terciptanya masyarakat global yang berkualitas. Usaha sadar ini perlu dilakukan untuk pengembangan sumber daya manusia dapat tercapai dari berbagai aspek, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan sebagai landasan utama yang mengarah untuk membentuk watak dan karakter yang positif disetiap individu. Artinya pendidikan bukan hanya sekedar dalam memberikan suatu tujuan melainkan banyak tujuan yang dapat dicapai, misalnya dari pengetahuan, perilaku, norma, dan keterampilan yang dimiliki. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Beranjak dari pernyataan di atas, melalui tujuan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu perlu adanya inovasi untuk menunjang keberhasilan mutu pendidikan. Inovasi yang digunakan adalah suatu perubahan untuk lebih baik, sehingga mampu membuat pendidikan mengarah kepada hal lebih baik dan berkembang sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Kemudian, Syafaruddin (2012) menjelaskan bahwa inovasi dalam bidang pendidikan adalah

sebuah ide, gagasan atau metode yang diamati dan dirasakan sebagai perubahan yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Berkenaan dengan pendapat tersebut, inovasi pendidikan yang dimaksudkan bukan hanya pada proses pengajarannya melainkan media yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran kreatif dan inovatif paling diperlukan dalam menunjukkan keberhasilannya suatu proses belajar mengajar.

Media pembelajaran ialah suatu perantara yang dapat menjembatani proses penyampaian informasi atau materi belajar yang disampaikan sehingga lebih memudahkan diserap dan dipahami siswa (Rohani, 2018). Media berfungsi sebagai sarana berupa gambaran untuk siswa yang dapat memotivasi aktivitas belajar, memperjelas, dan memudahkan analisis konsep abstraksi membuat lebih sederhana dan relatif mudah dipahami (Hasan, 2016). Sementara itu, untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada hasil belajar siswa, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efisien mampu memberikan pemahaman, kecerdasan, yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan perubahan perilaku dengan mengimplementasikannya dalam kehidupan. Pada dasarnya siswa yang masih duduk dibangku sekolah dasar masih berpikir secara abstrak, sehingga diperlukannya media pembelajaran untuk mempermudah siswa menguasai dan mengetahui materi yang disampaikan. Karena itu, pemakaian media ketika proses belajar begitu penting guna menunjang materi yang ada.

Menurut *National Education Association*, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi berbentuk cetak atau audiovisual, mencakup teknologi perangkat keras dan proporsi media pembelajaran (Putu, 2017). Sejalan dengan

pendapat tersebut, Sadiman (2006) mengungkapkan bahwa media adalah sebuah perantara pemberian informasi dalam berkomunikasi supaya apa yang dimaksud oleh pengirim informasi mampu diterima oleh penerima informasi dengan dimaksudkan sesuatu yang bermakna tanpa terjadi miskonsepsi antara kedua pihak. Kemudian, Arsyad (dalam Panjaitan, 2017) juga menyebutkan fungsi utama media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan saat proses pembelajaran yang berpengaruh pada kondisi, iklim dan lingkungan belajar yang dihadirkan oleh seorang guru. Dari pemaparan mengenai pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat bantu didalam berkomunikasi dalam memberikan informasi yang dirancang semenarik mungkin dalam bentuk cetak ataupun audiovisual sehingga mudah dipahami ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Realita yang terjadi di lapangan, proses pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Permasalahan ini timbul, dikarenakan penggunaan media dalam proses pembelajaran hanya mengakomodasikan sumber belajar dari buku-buku yang cakupannya terbatas dan visual buku yang membosankan atau dapat dikatakan saat proses pembelajaran dalam kelas memperlihatkan sisi dominan menjelaskan materi tanpa bantuan media pembelajaran (Hasan, 2016). Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas V SD di Gugus III Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, kenyataan yang ada di lapangan penggunaan media dalam proses belajar masih cenderung paling rendah dan kurang optimal, proses pembelajaran hanya didukung dengan buku yang diperoleh dari sekolah tanpa mengembangkan atau tidak memberdayakan media lain ketika pembelajaran padahal buku pelajaran yang

dipakai masih terdapat kekurangan yang menyebabkan isi materi kurang mendapat atensi untuk siswa tanpa dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 1 Pegadungan dan SDN 3 Pegadungan, mengatakan bahwa materi buku siswa kelas 5 pada materi pelajaran IPA masih terbatas, khususnya untuk topik siklus air isi materi memiliki keterbatasan. Pernyataan ini didukung oleh hasil kuesioner yang ditujukan kepada wali kelas V tahun pelajaran 2021/2022 di SD Gugus III di Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng pada tanggal 5-6 November 2021 memperlihatkan bahwa: (1) 60% guru menyatakan bahwa ruang lingkup materi di buku ajar IPA yang ada masih terbatas, (2) 40% guru menyatakan bahwa tampilan buku materi ajar belum menarik, (3) 40% guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang disediakan sekolah terbatas.

Berkenaan dengan hal itu, terjadinya pandemi covid-19 menuntut proses pembelajaran yang diawali dengan langkah secara konvensional atau tatap muka langsung beradaptasi kepada pembelajaran daring atau sering disebut pembelajaran jarak jauh dengan meniadakan proses belajar tatap muka langsung, sehingga secara tidak langsung kegiatan belajar mengajar harus memanfaatkan teknologi. Problematika lainnya yang sering dijumpai adalah masih terkendala dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan supaya sesuai dengan keadaan pembelajaran di masa akibat pandemi Covid-19, terutama bagi pembelajaran yang bersifat abstrak seperti halnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil kuesioner di SD di Gugus III Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng terungkap 80% guru wali kelas V mengungkapkan media yang tersedia di sekolah tidak efektif dalam dipergunakan ketika pandemi Covid-19 dan seluruh guru mengungkapkan kurangnya implementasi media untuk

pembelajaran. Akibat cakupan materi IPA yang luas, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang dipakai dalam menunjang proses mempelajari materi pembelajaran. Terutama pada muatan IPA ketersediaan media pembelajaran masih terbatas, khususnya materi di kelas V SD pada topik siklus air yang sulit dipahami dan bersifat abstrak berpengaruh pada penerimaan materi yang disampaikan menjadi kurang maksimal.

Materi siklus air adalah materi yang menjelaskan bagaimana proses munculnya siklus air, kegiatan manusia yang bisa berpengaruh terhadap siklus air, dan bagaimana cara menjaga siklus air. Materi ini sangat esensial untuk dijelaskan di sekolah dasar dengan tujuan supaya siswa dapat mengetahui dan paham tentang bagaimana seharusnya bersikap dan peduli terhadap alam. Mengarah pada siswa tidak mungkin mengamati proses siklus air yang muncul secara langsung, sehingga sangat diperlukan adanya media yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa (Rohmah, 2020). Sejalan dengan hal itu, Rahmawati (2017) berpendapat bahwa ruang lingkup IPA memiliki cakupan yang luas dan tidak semua berada disekitar siswa, untuk itu diperlukan media pembelajaran hendaknya mampu membantu siswa supaya mudah untuk dimengerti dan memahami materi siklus air dengan benar bukan hanya menghafal materi. Melihat fakta tersebut, maka media pembelajaran sangat perlu dikembangkan sebagai penunjang proses pembelajaran IPA pada materi siklus air. Jika kejadian ini diabaikan begitu saja tanpa mengupayakan tindakan untuk mengatasinya maka pemahaman IPA atau *sains* siswa di sekolah dasar akan mengalami pemerosotan dan semakin tertinggal jauh dari apa yang diharapkan (Sastrawan, 2020).

Merujuk pada permasalahan yang dihadapi, maka harus ada perbaikan dan inovasi baru untuk sistem pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan memacu kemampuan berfikir siswa dalam menganalisis dan memahami materi. Salah satu yang dapat berikan perbaikan adalah mengembangkan media pembelajaran di era digitalisasi dengan berkembangnya teknologi dapat memanfaatkan situasi untuk menginovasikan proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran mendukung yang dilihat dari aspek menyusun pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk sekolah dasar di masa sekarang adalah media komik (Pebriansyah dan Fikri, 2015).

Media komik yang terdapat di sekolah biasanya adalah komik yang masih berupa buku. Namun media komik berupa buku memiliki kelemahan adalah komik yang dicetak dalam media kertas akan mudah rusak dan robek, selain itu media komik seperti ini membuat siswa mudah merasa bosan dengan materi yang hanya berbentuk teks sehingga visual yang disajikan kurang menarik. Mengatasi problematika seperti ini perlu adanya inovasi dan kreativitas berupa pengembangan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin ke dalam media komik digital. Komik digital adalah komik sederhana yang di dalamnya menyisipkan gambar, audio, animasi yang dikembangkan ke dalam media elektronik tertentu (Yuliana, 2017). Media komik digital digunakan sebagai bahan ajar baik secara individu ataupun kelompok dalam pembelajaran di kelas yang dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan kemampuan imajinatif siswa untuk materi yang diberikan (Hidayah, 2017). Komik digital menjadi media pembelajaran yang berbeda dan unik dari media pembelajaran digital lainnya. Hal ini didukung oleh hasil kuesioner yang dilakukan di SD Gugus III Kecamatan

Sukasada, Kabupaten Buleleng tahun pembelajaran 2021/2022 yang memperlihatkan bahwa 80% guru menyatakan sangat perlu untuk melakukan pengembangan media pada materi muatan IPA topik siklus air ke dalam komik digital. Berkaitan dengan hal itu, penelitian oleh Laksmi dan Suniasih (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Air pada Muatan IPA menyatakan bahwa penerapan media komik digital dalam kurikulum K-13 pada topik siklus air dapat mengintegrasikan setiap kompetensi inti yang ada khususnya pembelajaran IPA. Penelitian ini menciptakan product media pembelajaran komik digital (*E-comic*) yang sesuai dipakai dalam mata pelajaran IPA di Kelas V SD.

Kelebihan media komik digital menjadi inovasi baru yang digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran dapat menciptakan antusiasme siswa, materi yang disajikan lebih menarik, membantu siswa mengerti materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Selain itu, adanya pengembangan media komik digital tersebut memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri (Kanti, 2018). Media Komik digital sangat cocok dikembangkan pada muatan IPA terutama pada materi siklus air yang memerlukan inovasi pembelajaran yang lebih konkret. Disamping pengimplementasian media pembelajaran komik digital sangat penting untuk menciptakan hubungan yang harmonis antarsiswa, sehingga pada proses belajar mengajar hadir suasana belajar nyaman, tenang, dan damai. Oleh sebab itu, era digital seperti sekarang dengan kemajuan IPTEK dan dampak nilai sosial budaya barat yang sangat mempengaruhi perilaku generasi muda terutama kalangan siswa sekolah dasar, sehingga diperlukannya satu pembelajaran yang masih mempertahankan nilai kearifan lokal, yang salah satunya ajaran *tri hita karana*. Hal

tersebut didukung oleh hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan di SD Gugus III Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng tahun pembelajaran 2021/2022 yang mengungkap 80% guru menyatakan sangat penting untuk menyelipkan nilai kearifan lokal khususnya nilai-nilai *tri hita karana* saat proses belajar mengajar.

Tri Hita Karana adalah tiga penyebab yang dari kebahagiaan dan kesejahteraan umat manusia yang berasal dari kaitan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*parhyangan*), manusia dengan sesama manusia (*pawongan*), dan manusia dengan lingkungan (*palemahan*) (Agustika, 2019). Apabila dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan media komik digital dipadukan dengan ajaran *tri hita karana*, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan terciptanya keikutsertaan dan atensi siswa, serta didalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna sehingga mampu membangun pengetahuan dan pemahaman siswa berkaitan materi yang disampaikan. Berkaitan dengan hal itu, siswa dapat mengakomodasi hubungan yang harmonis terhadap Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan sekitarnya sehingga muncul nilai hidup yang aman, tentram, nyaman dan damai (Jaya, 2019). Pembelajaran yang menyelipkan konsep *tri hita karana* pada pengembangan media komik digital mampu mengarahkan siswa untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Yunita dan Trisiantari, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, melalui pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karana* nantinya mampu menaikkan pemahaman IPA siswa khususnya pada topik materi tentang siklus air serta mendorong siswa untuk lebih aktif ketika proses pembelajaran. Dilihat dari hal tersebut, maka perlu dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *tri hita karana* pada topik materi siklus air.

Adapun penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Tri Hita Karana* Pada Topik Siklus Air Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisa uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah seperti berikut.

- 1) Ruang lingkup materi pelajaran muatan IPA yang tersedia dalam buku siswa cenderung terbatas. Hal itu didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner yang usai dilangsungkan memperoleh persentase sebesar 60%.
- 2) Ketersediaan Media pembelajaran yang dipakai terbatas. Sehingga menyebabkan siswa kurang memahami di dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut mengacu pada hasil pembagian kuesioner yang telah dilakukan yang mendapatkan persentase sebesar 40%.
- 3) Media yang tersedia di sekolah tidak efektif untuk dipergunakan ditengah masa pandemi Covid-19. Hal tersebut didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan pada dengan perolehan persentase sebesar 80%.
- 4) Tampilan materi dalam buku ajar kurang menarik, dengan hasil persentase guru sebesar 40% dari pembagian kuesioner yang telah dilangsungkan.
- 5) Media komik digital hampir tidak pernah dipakai saat proses pembelajaran dengan hasil persentase 80% berdasarkan hasil dari kuesioner yang disebarkan.
- 6) Kurangnya pengintegrasian kearifan lokal khususnya *tri hita karana* dalam pembelajaran IPA dengan persentase 60% berdasarkan hasil dari kuesioner yang disebarkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan, dilakukan pembatasan masalah penelitian yang dilakukan terfokus pada permasalahan dan tidak meluas lebih jauh, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Batasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu hanya terbatas pada Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Tri Hita Karana* Pada Topik Siklus Air Kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah prototipe media komik digital berbasis *tri hita karana* pada topik siklus air kelas V SD?
- 2) Bagaimana validitas media komik digital berbasis *tri hita karana* pada topik siklus air kelas V SD?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karana* pada topik siklus air kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengidentifikasi prototipe media komik digital berbasis *tri hita karana* pada topik siklus air kelas V SD.

- 2) Untuk mengidentifikasi validitas media komik digital berbasis *tri hita karana* pada topik siklus air kelas V SD.
- 3) Untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karana* pada topik siklus air kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mampu ditentukan kedalam dua jenis manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis maupun praktis tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari dilakukannya pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karana* adalah bisa digunakan kerangka bahan bacaan yang mampu menyumbangkan peran positif untuk ilmu pendidikan utamanya pendidikan guru sekolah dasar sehingga bisa menjangkau pengetahuan berkaitan bagaimana pengembangan media pembelajaran IPA di SD. Selain menggunakan media dalam proses belajar IPA juga, mampu membuat pembelajaran lebih menarik, menciptakan minat siswa didalam pembelajarannya, menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya konsep *tri hita karana* dalam kehidupan bermasyarakat, serta membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Melalui pengintegrasian *tri hita karana*, siswa memiliki kesadaran akan tanggungjawabnya sebagai siswa yang nantinya akan menjadi masyarakat agar selalu menjalin hubungan yang harmonis dan damai. Oleh karena itu, media komik digital berbasis *tri hita karana* ini diharapkan memberi keterlibatan positif untuk pembelajaran dan menjadi pedoman ketika menghadirkan mutu pendidikan yang efektif dan berkualitas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini ditelusuri dari berbagai perspektif adalah sebagai berikut.

(1) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media komik digital berbasis *tri hita karana* secara tidak langsung siswa akan memudahkan dalam memahami materi. Dengan media komik digital berbasis *tri hita karana*, dalam pemberian materi cenderung lebih menarik jika peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu mencapai pengetahuan dalam mata pelajaran IPA.

(2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini mampu menjadi masukan dan informasi berharga terhadap para guru sepanjang pembuatan media pembelajaran terutama media komik digital. Selain itu, dengan diadakannya penelitian ini diharapkan bisa mengasihkan tambahan pengetahuan untuk guru pada saat menyusun pembelajaran yang bernuansa kreatif dan inovatif, khususnya demi tujuan memahami materi siklus air dengan media komik digital berbasis *tri hita karana* sehingga motivasi belajar IPA mencapai peningkatan.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi rujukan pihak sekolah dalam upayanya merancang media pembelajaran utamanya komik digital dalam mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lain supaya siswa mendapat pengalaman atau *experience* belajar yang baru dan menyenangkan dari media komik digital berbasis *tri hita karana*.

(4) Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan dasar saat melakukan penelitian lebih spesifik berkaitan pengembangan media pembelajaran IPA terutama media komik digital berbasis *tri hita karana*. Selain itu penelitian ini juga bisa berfungsi sebagai sumber atau referensi dalam melaksanakan penelitian pengembangan media komik digital dengan muatan materi dan nilai kearifan lokal yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari kegiatan penelitian pengembangan ini ialah sebuah media dalam berbentuk komik digital. Adapun ciri khusus produk yang hendak diharapkan sebagai berikut.

- 1) Produk yang tercipta dari penelitian ini ialah media komik digital. Produk berupa media komik digital dalam format video, saat diputar, akan menampilkan komik dan menghadirkan suara dialog berbentuk komik.
- 2) Materi yang tersaji dan dikembangkan dalam media komik digital ialah materi muatan IPA atas topik siklus air kelas V sekolah dasar dengan berbasis *tri hita karana*. *Tri Hita Karana* adalah satu bentuk kearifan lokal Bali diejawantahkan kedalam tiga relasi harmonis yang menyebabkan kebahagiaan hidup yaitu hubungan yang harmonis antara manusia dengan tuhan (*Parahyangan*) contohnya manusia mengungkapkan rasa syukurnya karena diberikan sumber air yang bersih, hubungan yang harmonis antar sesama manusia (*Pawongan*), contohnya manusia saling berinteraksi di area tempat penyucian diri dan pertautan yang selaras antara manusia dengan

lingkungan alam (*Palemahan*), contohnya dengan menjaga kelestarian dan kelangsungan siklus air.

- 3) Media komik digital tersusun atas bagian pembuka, isi dan penutup. Pada latar pembuka akan nada penyampaian judul, pengenalan tokoh dan penjelasan alur atau jalan cerita. Pada bagian isi, terdapat dialog antar tokoh yang membahas materi siklus air berbasis *tri hita karana*. Pada fase penutup terdiri soal evaluasi uraian pendek melalui jawaban yang ditampilkan pasca alokasi waktu ditampilkan soal.
- 4) Proses pembuatan media komik digital berbasis *tri hita karana* yaitu dengan merancang desain gambar, aplikasi yang digunakan untuk membuat desain komik yang meliputi karakter, *background*, dll adalah aplikasi *procreate* yang dioperasikan pada *IPad Pro*. Pada tahap penempatan karakter, *background*, ilustrasi-ilustrasi pendukung dan balon kata menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan dilanjutkan dengan proses *dubbing* (pengisian suara) serta *editing* menggunakan aplikasi *VN*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Mengacu pada hasil penyebaran kuesioner di SD Gugus III Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng yang dilakukan tanggal 5-6 November 2021 tahun pelajaran 2021/2022. Dengan hasil kuesioner menyatakan bahwa materi IPA perlu dikembangkan atau dirangkum melalui media komik digital mendapat 80% guru mengatakan sangat setuju bilamana materi muatan IPA pada topik siklus air cocok dikembangkan ke dalam bentuk media komik digital dan 60% guru menyatakan setuju serta merasa sangat perlu untuk dilakukan pengintegrasian nilai-nilai

kearifan lokal khususnya nilai *tri hita karana* kedalam media komik digital. Oleh karena itu, urgensi pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karana* dikarenakan buku pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru memiliki keterbatasan dari segi materinya. Media komik digital berbasis *tri hita karana* diharapkan mampu mengatasi kesulitan guru ketika penyampaian materi, dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi yang dijelaskan karena dapat memberikan kreasi audio-visual animasi berbentuk video dua dimensi dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baru serta menyenangkan karena pengemasan media yang menarik serta dengan muatan konsep *tri hita karana* dapat membelajarkan siswa untuk senantiasa memelihara keharmonisan yang dapat diawali diri individu dan semua unsur di luar diri siswa yaitu unsur yang terdapat di lingkungannya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karana* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Keadaan di SD Gugus III Kecamatan Sukasada sudah memiliki alat elektronik/digital berupa *handphone* dan *laptop*.
- 2) Guru di SD Gugus III Kecamatan Sukasada sudah mampu menggunakan alat elektronik/digital *handphone* dan *laptop* dengan baik.
- 3) Guru di SD Gugus III Kecamatan Sukasada sudah pernah menggunakan media komik digital yang berbentuk *audiovisual*.
- 4) Guru di SD Gugus III Kecamatan Sukasada sudah memiliki pemahaman mengenai *tri hita karana*.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dikerjakan yakni sebagai berikut.

- 5) Pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karana* ini dikembangkan atas dasar karakteristik siswa sekolah dasar kelas V sehingga hasil pengembangan dalam bentuk produk diperuntukan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 6) Pengembangan materi yang disajikan didalam komik digital berbasis *tri hita karana* ini terbatas untuk muatan IPA dengan materi siklus air kelas V Sekolah Dasar.
- 7) Media komik digital berbasis *tri hita karana* ini memiliki keterbatasan dalam aplikasinya mesti mempunyai alat elektronik/digital yang mendukung pemutaran video.
- 8) Keterbatasan waktu, sumber, tenaga dan biaya menyebabkan penelitian pengembangan ini berakhir pada uji coba kelompok kecil, belum diuji dalam skala yang lebih luas.

1.10 Definisi Istilah

Istilah digunakan untuk menghalau kesalahpahaman berbagai istilah yang tersusun dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan beberapa istilah dasar yang terdapat pada penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian mencapai peningkatan kualitas pengetahuan saat proses belajar mengajar dalam perluasan produk berupa media, alat dan materi untuk memecahkan masalah ketika proses pembelajaran dan layak digunakan oleh peserta didik.

- 2) Media ialah suatu alat atau perantara yang dapat memberikan informasi berupa pesan terhadap penerima.
- 3) Media komik digital adalah media cerita bergambar yang dirangkum melalui video animasi yang terdapat suara, musik untuk pengiringi pemutaran video dan karakter yang menarik, selain itu strukturnya bersifat dua dimensi yang mampu dicermati dan dapat diakses di mana pun melalui media elektronik.
- 4) Media komik digital berbasis *tri hita karana* adalah media cerita bergambar yang terdiri dari beberapa komponen yaitu, teks, grafis, foto, video dan animasi serta dalam pemaparan materinya memvisualisasikan cara merawat hubungan harmoni manusia dengan Tuhan, Hubungan manusia dengan sesama manusia dan hubungan manusia dengan lingkungannya yang menjadi bagian konsep ajaran *tri hita karana*.
- 5) Siklus air adalah salah satu topik dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar yang tercantum pada tema 8 kelas V semester II. Siklus air ialah sebuah proses sirkulasi (perputaran) air yang berlangsung secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, kemudian kembali ke bumi.