

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional, mengungkapkan bahwa “ Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dengan aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk mempunyai daya spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Sisdiknas, 2003). Usaha sadar yang dimaksud merupakan usaha sadar yang dilaksanakan oleh guru dengan peserta didiknya. Guru merencanakan kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat mewujudkan suasana belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, pemerintah mengupayakan fasilitas-fasilitas dalam kelas di setiap sekolah untuk membantu berjalannya kegiatan di kelas yang aktif sekaligus bisa mengembangkan kemampuan pada diri anak didik, demi mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah sangat menentukan hasil belajar siswa. Pembelajaran didalam kelas merupakan suatu aktivitas belajar dan mengajar yang terjadi antar pengajar dan anak didik. Guru diharapkan dapat mengelola jalannya suatu pembelajaran di kelas. Pengoperasian kelas yang baik sangat membuktikan mutu aktivitas belajar mengajar. Adapun pengelolaan kelas yang dimaksud yaitu penataan ruang kelas, kondisi kelas, aturan kelas dan lain sebagainya. Untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, bukan hanya pengelolaan kelas namun strategi serta media pembelajaran pun sangat diperlukan. Kedua hal tersebut tentunya sangat berhubungan erat. Strategi pembelajaran diperlukan untuk menyampaikan materi dalam bentuk media, dengan harapan bisa melahirkan iklim belajar yang diinginkan sekaligus bisa mencapai tujuan penataran.

Media pembelajaran ialah suatu fasilitas dalam penataran yang dipakai oleh pendidik selaku pengajar guna menyampaikan materi-materi penataran. Perangkat pembelajaran juga merupakan keseluruhan yang dipakai guna mendistribusikan suatu pesan dari pengirim ke pemeroleh hingga bisa mendorong perasaan, pikiran, ketertarikan serta kepedulian murid sedemikian rupa hingga prosedur pembelajaran bisa berlangsung (Arif Sadirman dkk, 2014). Alat penataran sangat penting digunakan dalam pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan jelas serta bisa memikat perhatian murid supaya makin fokus mengikuti aktivitas belajar mengajar. perangkat nantinya dinyatakan menyenangkan bilamana sanggup memancing minat murid alhasil murid bisa dikatakan mampu mengerti mata pelajaran dengan baik, dibantu akan media penataran tersebut (Febriyanto dkk., 2018). Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan pembelajaran diharapkan menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Kegiatan pembelajaran yang monoton biasanya membuat peserta didik akan lebih cepat bosan, sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai dengan maksimal. Terdapat sejumlah tipe alat penataran yang bisa dipakai sesuai dengan kondisi pengajaran. Penciptaan alat pengajaran turut mesti diseturutkan akan perkembangan zaman yang ada. Melalui adanya media pembelajaran yang menarik diharapkan bisa menolong pengajar

pada mempresentasikan bahan ajar, sekaligus bisa memikat minat murid dalam kelas. Kegiatan pengajaran kelas harus dikembangkan demi terciptanya suasana kelas yang aktif, pemanfaatan media pembelajaran jadi perihal yang bernilai guna bisa menambah semangat, minat serta keinginan belajar dalam diri siswa (Kulsum & Husnul, 2021).

Kenyataan di lapangan terkadang membuat guru kesulitan untuk membuat media pembelajaran, sehingga media pembelajaran sederhana masih sering digunakan. Terutama pada Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Buleleng, pembelajaran masih berpusat kepada guru sebagai pengajar serta sebagai individu utama yang menggunakan media pembelajaran tersebut. Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Buleleng masih sering mengaktualkan teknik pengajaran konvensional, artinya murid lebih banyak mendengarkan penjabaran pengajar (*teacher centre*) (Sukmanasa, 2017). Peran guru sangat diperlukan dalam penyampaian materi kepada peserta didiknya. Terutama dalam penyampaian materi keragaman agama pada kelas 4, yang memiliki banyak materi namun penjelasan di buku masih terbilang singkat. Guru harus bisa memanfaatkan akses yang ada guna melahirkan alat penataran yang seturut akan kepentingan pembelajaran demi terciptanya suasana kelas yang aktif serta tidak monoton. Fungsional alat pengajaran paling bernilai dilakukan untuk meningkatkan daya penangkapan anak didik (Yandari dan Kuswaty, 2017).

Berbagai inovasi serta ide-ide kreatif yang berasal dari guru sebagai pendidik sangat diperlukan agar materi tetap dapat tersampaikan kepada peserta didik (Rahmi, 2020). Salah satu inovasi alat pembelajaran yang bisa dikembangkan yaitu komik digital. Komik digital masih sangat jarang digunakan terutama di

Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Buleleng. Komik digital dapat dikembangkan menjadi sarana untuk mengenalkan berbagai kebudayaan lokal kepada peserta didik seperti misalnya *Tat Twam Asi*. Apalagi setelah dilakukan survey terhadap guru-guru kelas 4 SD Gugus I Kecamatan Buleleng, siswa kelas 4 cenderung menyukai bacaan yang disertai dengan gambar. Hal tersebut tentunya menjadi peluang besar dalam penggunaan perangkat pengajaran komik digital. Kajian studi yang telah dilaksanakan Setyaningsih, dkk (2016) membuktikan perbedaan output antara kelas yang dibelajarkan memakai media pembelajaran komik digital bersama kelas yang tidak dibelajarkan memakai perangkat tersebut. Prihal itu telah dinyatakan melalui terdapatnya kesenjangan rerata antara kelas kontrol sebanyak 74,84 ketimbang kelas percobaan sebanyak 79,80.

Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi keragaman agama di kelas 4 diharapkan dapat menjadi solusi dari adanya permasalahan yang dialami guru serta diharapkan pula dapat berfungsi sebagai media penunjang pembelajaran yang efektif, karena dengan media pembelajaran komik digital siswa dapat belajar mandiri serta dapat berkreasi sebaik dan sekreatifitas mungkin. Pada materi keragaman agama yang tercantum dalam Tema 8 Sub tema 1 ini, siswa dapat mempelajari macam agama yang ada di Indonesia, dalam hal ini hanya akan memuat kearifan lokal *Tat Twam Asi*. Materi yang dikemas dalam media pembelajaran komik digital akan mampu membuat siswa membayangkan langsung mengenai keragaman agama serta kaitannya dengan kearifan lokal *Tat Twam Asi*. Hal tersebut dikarenakan media komik digital yang memberikan gambaran langsung kepada siswa, menarik perhatian siswa serta dapat menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dimengerti.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2020/2021 mendapatkan hasil bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dikarenakan waktu yang dimiliki sangat singkat pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Dikembangkannya media pembelajaran komik digital diharapkan dapat menjadi solusi serta membantu meringankan permasalahan yang dialami oleh guru kelas 4 SD Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2020/2021, serta diharapkan dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas terutama pada materi keragaman agama, alhasil murid bisa menangkap bahan pelajaran dengan lebih lancar. Adapun penelitian kali ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Pada Materi Keragaman Agama Tema 8 Sub Tema 1 Kelas 4 SD”

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat penjabaran latarbelakang sebelumnya serta dari wawancara yang telah dilaksanakan. Didapatkan identifikasi persoalan yakni :

- 1) Pendidik hanya berpatokan pada buku ajar yang disediakan sepanjang prosedur belajar mengajar dikelas berlangsung.
- 2) Minimnya kreatifitas pengajar dalam mengembangkan media belajar mengajar.
- 3) Kurangnya media pembelajaran yang terdapat di sekolah.
- 4) Materi keragaman agama pada mata pelajaran PKn di buku siswa memiliki materi yang terbatas serta dijelaskan secara singkat sedangkan materi harusnya bersifat luas.

- 5) Media pembelajaran komik digital yang tidak pernah dipakai untuk menjelaskan materi pada keberlangsungan belajar mengajar di kelas berdasarkan hasil dari kuesioner.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan latarbelakang sekaligus pengidentifikasian persoalan yang sudah dijabarkan diatas, terdapat beberapa persoalan. Supaya kajian studi ini tetap terpusat serta tidak merebak lebih jauh, hingga diperlukan batasan persoalan. Mengenai pembatasan persoalan dalam kajian studi kali ini yakni hanya terfokus dalam pengembangan perangkat pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali khususnya *Tat Twam Asi* pada materi keragaman agama Tema 8 Sub tema 1 kelas 4 SD SDN 2 Anturan dan SDN 4 Kalibukbuk Tahun Ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah menganalisis latarbelakang serta identifikasi masalah yang sudah dijabarkan diatas, rumusan persoalan yang bisa dikutip yakni :

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi Keragaman Agama Tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD ?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi Keragaman Agama Tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD ?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi Keragaman Agama Tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan perumusan persoalan sebelumnya, bisa dirumuskan kalau tujuan dari kegiatan kajian studi yakni :

- 1) Guna mendapati rancang bangun media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi Keragaman Agama Tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD
- 2) Guna memperoleh validitas media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi Keragaman Agama Tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi Keragaman Agama Tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD

1.6 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi keragaman agama tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD disemogakan bisa mempunyai kegunaan yakni :

1.6.1 Bagi siswa

Dengan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tat Twam Asi* yang menampilkan gambar-gambar menarik disertai dialog dengan menggunakan bahasa sehari-hari, siswa lebih tertarik untuk menyimak pembelajaran khususnya pada materi keragaman agama tema 8 sub tema 1 kelas 4.

1.6.2 Bagi guru

Media pembelajaran komik digital dapat menambah inovasi guru pada mempresentasikan bahan pelajaran dikelas, sehingga pengajar tidak cuma menjelaskan materi berbantuan buku guru dan buku murid. Sebagai halnya pengajaran bisa berlangsung makin menarik serta tidak monoton.

1.6.3 Bagi Kepala Sekolah

Perolehan kajian studi bisa menjadi contoh mengenai bagaimana suatu materi dapat dikemas menjadi media pembelajaran komik digital. Sehingga nantinya kepala sekolah dapat mendorong guru-guru untuk lebih inovatif dalam menggunakan media belajar mengajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diciptakan pada kajian studi kali ini yaitu sebuah media pengajaran komik digital yang dapat dicetak maupun dibaca melalui gadget. Mengenai perincian produk yang disemogakan ialah :

- 1) Media pembelajaran yang diciptakan akan pengkajian pengembangan berikut yaitu berupa komik digital. Komik digital akan menggunakan foto diri sendiri sebagai tokoh dalam komik yang dibuat. Foto diri akan diubah menjadi karakter komik dengan menggunakan aplikasi *CapCut*, kemudian dapat dikreasikan semenarik mungkin sesuai dengan imajinasi masing-masing, menggunakan aplikasi Canva.
- 2) Media pembelajaran komik digital menggunakan muatan kearifan lokal Bali *Tat Twam Asi* dengan materi keragaman agama di kelas 4 SD yang terdiri dari: (1) keragaman agama di Indonesia, (2) bentuk toleransi dari adanya keragaman agama di Indonesia, (3) ajaran *Tat Twam Asi*.

- 3) Media pembelajaran komik digital menggunakan foto diri sebagai tokoh cerita dalam komik, sehingga dapat dikreasikan semenarik mungkin sesuai dengan imajinasi masing-masing.
- 4) Alur Cerita pada media pembelajaran komik digital dapat dikreasikan sesuai dengan kreatifitas masing-masing.

1.8 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berlandaskan perolehan peninjauan berupa penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada guru kelas 4 SD Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2020/2021, output kuesioner menyatakan diperlukannya media pembelajaran tambahan untuk menjelaskan materi tema 8 sub tema 1 kelas 4 SD. Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali *Tat Twam Asi* belum banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran khususnya di kelas 4 SD. Untuk itulah pada pengkajian terkait diharapkan perangkat penataran komik digital bisa jadi jalan keluar akan persoalan yang disambangi pengajar kelas 4 SD Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2020/2021. Dilihat dari hal tersebut pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali *Tat Twam Asi* adalah untuk mengembangkan media pengajaran yang dipakai pengajar pada menjelaskan materi pembelajaran di SD, terutama pada bahan pelajaran keragaman agama di kelas 4 SD. Mengingat materi yang terdapat dalam buku ajar siswa memiliki isi yang terbatas, serta dapat mengurangi terjadinya *teacher centre* atau pembelajaran yang berpusat kepada guru. Maka dari itulah, perangkat pengajaran komik digital diharapkan bisa

menjadi solusi terhadap masalah-masalah yang dialami guru-guru saat mengajar di kelas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan perangkat komik digital tersebut dilandasi atas beberapa premis, yaitu :

1. Penggunaan alat komik digital jarang dipakai dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kelas 4 Sekolah Dasar cenderung lebih tertarik untuk membaca jika disertai gambar.
3. Penggunaan media komik digital dengan mencantumkan diri sebagai tokoh dalam komik sanggup menyumbangkan pengalaman menimba ilmu yang makin menyenangkan serta entunya berbeda dari biasanya.
4. Pemakaian media komik digital pada proses belajar mengajar bisa memancing ketertarikan siswa untuk lebih menyimak materi yang dijelaskan oleh pendidik.

Adapun keterbatasan pengembangan media komik digital pada kajian studi berikut yakni :

1. Media pengajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru khususnya pada kelas 4 SD dalam menjelaskan materi keragaman agama pada tema 8 sub tema 1.
2. Materi yang disajikan pada media komik digital bermuatan kearifan lokal Bali terbatas, yaitu hanya memuat materi keragaman agama khususnya pada ajaran *Tat Twam Asi* untuk kelas 4 SD.

3. Pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bali *Tat Twam Asi* hanya menjurus akan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang disebutkan dalam penelitian kali ini akan dijelaskan yaitu :

1. Penelitian Pengembangan

Pengkajian pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan guna meneliti sesuatu, yang melahirkan sebuah produk berwujud media, bahan ajar maupun perangkat penunjang pengajaran lainnya yang dapat dipakai guna menangani persoalan yang bisa berlangsung sepanjang prosedur pembelajaran berjalan.

2. Media Pembelajaran

Yang mana sebuah produk yang dibuat sedemikian rupa guna mengutarakan bahan pelajaran bagi anak didik supaya makin memahaminya.

3. Komik Digital

Komik digital merupakan cerita bergambar atau animasi dua dimensi yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat dibaca melalui gadget.

4. *Tat Twam Asi*

Mempunyai makna aku adalah kamu, kamu adalah aku. *Tat Twam Asi* dapat kita jadikan selaku acuan pada menumbuhkan jalinan yang serasi, tidak berat sebelah, harmonis serta damai.

5. Keragaman Agama

Keragaman agama merupakan macam-macam agama yang terdapat di Indonesia serta dapat hidup rukun meskipun masing-masing memiliki kepercayaan yang berbeda.

6. Model ADDIE

Model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) merupakan tipe pembelajaran yang dapat dikembangkan selaku tipe pengajaran yang kreatif sebab berkontribusi prosedur menuntut ilmu yang teratur dan manjur yang dibungkus pada proses belajar mengajar.

