

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi dalam mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang mana meningkatnya kecakapan serta kemampuan dapat berfungsi sebagai faktor yang mampu mendukung upaya seorang manusia dalam menghadapi kehidupan, sehingga pendidikan memiliki sebuah peran dalam membentuk manusia yang berkualitas. Dalam mewujudkan hal tersebut, diperlukan peningkatan kualitas serta kuantitas mutu pendidikan terutama dijenjang sekolah dasar. Dunia pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga mampu menyediakan *output* yang berkualitas, intelektual tinggi, terampil dan berbudi pekerti luhur (Hardiyanti dkk., 2019)

Pembelajaran di sekolah harus dirancang dengan baik oleh guru dalam menciptakan kelas yang menuntut keaktifan siswa dalam pengembangan potensi peserta didik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat (1) bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik

serta psikologis peserta didik (Dewi, Tiara kusnia., 2017). Permasalahan yang sering dijumpai bahwa pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sering terhambat dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang baik pada dasarnya terdiri atas banyak komponen. Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga komponen yang memiliki pengaruh dalam kelancaran pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang harus dirancang dalam perencanaan pembelajaran di kelas sesuai dengan salinan lampiran permendikbud nomor 22 tahun 2016.

Menurut Blacks dan Horalsen, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikan (Miftah, 2013). Sejalan dengan hal tersebut menurut *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran (Putu, 2017). Menurut Arsyad adapun fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Panjaitan, 2017). Dari pemaparan tentang pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu komunikasi yang digunakan dalam penyampaian informasi yang dikemas dengan menarik dalam bentuk cetak ataupun visual sehingga mudah dipahami.

Hasil wawancara menyatakan bahwa media yang digunakan masih sebatas gambar-gambar pada buku teks. Meskipun gambar yang digunakan

berupa gambar-gambar realistik, namun penyajiannya masih bersifat deskriptif dan relatif monoton memunculkan rasa bosan siswa dalam belajar yang berimbas pada kurangnya pemahaman siswa untuk mencermati unsur intristik dalam cerita legenda. Selain itu, materi buku siswa kelas IV pada muatan bahasa Indonesia masih terbatas, khususnya pada materi teks fiksi dimana isi materi masih terbatas tanpa dikembangkan oleh guru. Pada siswa kelas IV, terdapat kompetensi dasar 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi menguraikan pesan dalam legenda yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Legenda dapat digunakan sebagai sarana untuk melestarikan kearifan lokal. Masing-masing daerah memiliki cerita rakyatnya sendiri, begitu juga provinsi Bali. Dengan adanya teks fiksi legenda berjudul “Asal Mula Bukit Catu” maka nilai, norma, etika, kepercayaan suatu daerah dapat diwariskan. Akan tetapi pada kenyataannya sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang rendah dalam menguraikan pengertian teks fiksi, jenis-jenis teks fiksi, ciri-ciri teks fiksi dan pesan, moral atau sesuatu yang ingin disampaikan pengarang dalam cerita teks fiksi. Proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif dikarenakan siswa bosan dengan cara mengajar yang menggunakan metode ceramah menggunakan teks legenda yang ada di buku tematik sebagai medianya. Kebosanan siswa dalam belajar berimbas pada tidak pahamnya siswa terhadap materi menguraikan pesan, moral atau sesuatu yang ingin disampaikan pengarang dalam cerita legenda. Hasil wawancara menunjukkan bahwa tidak adanya media yang mendukung proses pembelajaran, berpengaruh terhadap kebosanan siswa dalam menguraikan pesan, moral atau sesuatu yang ingin disampaikan pengarang dalam cerita legenda.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar siswa tidak merasa bosan dan materi yang disampaikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dapat berupa media visual yang diwujudkan dalam bentuk komik.

Komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita bergambar. Usia anak-anak dan remaja cenderung lebih menggemari membaca komik daripada membaca buku-buku mata pelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar yang menarik dan berisikan cerita-cerita yang menarik (Pramana, 2016). Media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca dikemukakan oleh Voulte (2014:28) yang menyebutkan sepuluh alasan mengapa anak-anak perlu membaca komik, (1) kalimat yang terdapat dalam komik mengandung kata-kata yang lebih kompleks daripada media cetak lainnya, (2) komik dianggap dapat meningkatkan daya ingat karena berurutan, menggunakan daya ingat, dan imajinasi sendiri, (3) memperkenalkan cerita yang tidak biasa dimana cerita dalam komik memiliki jalan cerita yang tidak biasa dari masa sekarang ke masa lalu, masa depan ke masa sekarang, semua terdapat dalam cerita, (4) dianggap dapat menjadi cara lain mempelajari sastra yang beragam dan lebih rumit tetapi mudah dimengerti, (5) untuk pembelajaran karakter, (6) komik dapat memudahkan titik poin isi bacaan pada pembaca, (7) menumbuhkan semangat untuk menulis anak-anak karena berimajinasi, (8) dapat menambah pengetahuan kata-kata baru bagi pembaca, (9) komik dapat digunakan sebagai perluasan imajinasi, dan (10) dapat meningkatkan prestasi. Media komik berbasis kearifan lokal Bali akan

dikembangkan dengan harapan dapat membantu proses pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali dalam kegiatan pembelajaran menurut Trimo (1997:22) menyatakan bahwa komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, dan seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Kriteria kesesuaian dengan kompetensi pembelajaran, memiliki unsur budaya lokal yang kuat, dan juga tidak membawa nilai ambigu kepada anak.

Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Yuliana, dkk. 2017). Sedangkan menurut Siti Barokah (Kartika, Cahyani, 2019) komik digital adalah komik berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun di dalamnya dapat disisipkan games, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui *gadget* tertentu. Media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada topik teks fiksi diharapkan dapat berfungsi sebagai media penunjang pembelajaran yang baik dan efektif.

Harapan dari dikembangkannya media pembelajaran ini agar meningkatkan pemahaman siswa pada materi teks fiksi terutama dalam menyebutkan tokoh-tokoh yang ada pada teks fiksi serta diharapkan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan pengkajian dari beberapa sumber penelitian, disimpulkan bahwa komik digital

merupakan bacaan yang dapat merangsang ketertarikan siswa terkhusus pada anak-anak tingkat dasar. Komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita bergambar. Usia anak-anak dan remaja cenderung lebih menggemari membaca komik daripada membaca buku-buku mata pelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar yang menarik dan berisikan cerita-cerita yang menarik (Pramana, 2016). Penggambaran di dalam komik membuat pembaca mengetahui siapa-siapa saja tokoh dan bagaimana perwatakannya di alur cerita. Melalui gambar, siswa dapat melihat apakah sifat tokoh tersebut gampang marah, bahagia, ataupun sedih. Pembaca juga dapat menikmati setiap pewarnaan, menikmati gambaran latar dari suatu peristiwa yang disajikan di dalam komik. Pembaca dapat memahami bagaimana gambaran budaya suatu daerah dari komik tersebut. Selain itu, karena komik berprinsip untuk menghibur, maka siswa akan tidak cepat bosan untuk membacanya. Berdasarkan hal ini, maka penulis tertarik untuk meneliti sebuah “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dan dari hasil wawancara bersama guru di sekolah, dapat dilakukan identifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Guru hanya berpatokan pada buku yang ada dalam proses pembelajaran tanpa melakukan pengembangan dengan tambahan media.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran.

3. Materi muatan bahasa Indonesia pada buku siswa masih kurang materinya atau terbatas dikarenakan penjelasannya akan materi hanya dijelaskan secara singkat, dan juga beberapa penjelasan materi belum dilengkapi dengan gambar untuk bisa dipahami.
4. Media yang terdapat di sekolah masih terbatas.
5. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan tidak bisa dinikmati oleh seluruh siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, ditemukan bahwa terdapat lima permasalahan. Dalam penelitian ini agar terfokus dan tidak meluas lebih jauh, maka dari itu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini yakni:

1. Materi muatan bahasa Indonesia pada buku siswa masih kurang materinya atau terbatas dikarenakan penjelasannya akan materi hanya dijelaskan secara singkat, dan juga beberapa penjelasan materi belum dilengkapi dengan gambar untuk bisa dipahami.
2. Media yang terdapat di sekolah masih terbatas.
3. Guru hanya berpatokan pada buku yang ada dalam proses pembelajaran tanpa melakukan pengembangan dengan tambahan media.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah menganalisis latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, sehingga rumusan masalah yang dapat diambil yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar
2. Bagaimana validitas Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar
3. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan dapat memberikan dua manfaat yaitu secara teoritis dan secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- 1) Hasil dari penelitian pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar yang dilakukan diharapkan mampu memberikan landasan teori tentang pengembangan media pengembangan komik pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bali.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Penggunaan media komik pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bali ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang memuat materi teks fiksi.

- 2) Bagi Siswa

Media pembelajaran komik digital dapat dijadikan sebagai sebagai bahan ajar yang menarik untuk siswa. Bahan ajar yang dikemas dengan alur cerita bergambar bermuatan kearifan lokal Bali, yang mana gambar tersebut berada dekat dengan lingkungan siswa sehingga siswa belajar dengan baik dan mudah menerima materi yang disampaikan dalam media pembelajaran komik digital.

- 3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi serta masukan kepada kepala sekolah dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran kedepan

serta dapat memberikan motivasi dalam mendorong guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik digital yang memuat materi lain.

4) Bagi Peneliti lain

Laporan penelitian ini dapat dijadikan salah satu kajian pustaka untuk melakukan penelitian pengembangan dengan variabel yang sejenis serta dapat dijadikan sebuah referensi penelitian oleh peneliti lain dalam hal pengembangan yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media dalam bentuk buku yang disebut dengan media komik pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bali. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu berupa komik digital yang dibuat menggunakan aplikasi *CapCut* maupun aplikasi pembuat komik lainnya melalui *gadget* dan komputer.
2. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media komik pembelajaran berupa komik cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk pdf.
3. Muatan materi yang akan dikembangkan dalam Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar yang terdiri dari: (1) pengertian teks fiksi, (2) ciri-ciri teks fiksi, (3) jenis-jenis teks fiksi. (4) tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4. Bagian cover atau opening komik dirancang dan dibuat semenarik mungkin agar mampu meningkatkan minat siswa dalam menyimak.
5. Media dilengkapi petunjuk penggunaan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali bermuatan lokal Bali, sehingga mampu mengoptimalkan penggunaan media.
6. Terdapat simpulan materi diakhir cerita guna menyamakan persepsi dari pembaca dalam hal ini peserta didik
7. Visualisasi cerita menggunakan kamera handphone dan juga aplikasi *CapCut*.
8. Editing komik menggunakan aplikasi *Microsoft word* dan *Microsoft Power Point 2013*.
9. Digitalisasi menggunakan PDF.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner melalui *google formulir* dilapangan guru menyatakan setuju jika materi bahasa Indonesia pada topik teks fiksi yang terdapat pada buku siswa dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Dilihat dari hal itu pentingnya pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali adalah untuk mengembangkan materi khususnya pada muatan bahasa Indonesia topik teks fiksi di kelas IV SD dikarenakan bahwa materi yang ada dalam buku siswa masih terbatas isi maupun gambar penunjang untuk memperjelas materi. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa karena

mampu memberikan bahan ajar yang berbeda yakni dalam bentuk komik digital bermuatan kearifan lokal Bali, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan siswa mendapat pengalaman belajar yang lebih baru dari sebelumnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media komik pada penelitian ini didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali belum pernah dipakai dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran komik digital dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baru bagi siswa dikarenakan pendidik atau guru itu sendiri belum pernah memakai media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali ini dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran komik digital yang berisi gambar-gambar animasi, sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Melalui hasil wawancara penggunaan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali sudah dapat digunakan dengan bantuan *gadget* pribadi di masing-masing siswa kelas IV.

Adapun keterbatasan pengembangan media komik dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pada materi yang disajikan di dalam media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali ini terbatas hanya pada muatan bahasa Indonesia dengan topik teks fiksi di kelas VI SD.

2. Pada pengembangan media komik pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bali ini mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kenyataannya pengembangan ini hanya dapat dilaksanakan sampai tahap *development* saja. Sedangkan tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan kondisi yang tidak memungkinkan.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang akan dijelaskan untuk menghindari salah paham terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Maka dari itu dipandang perlu memberikan definisi istilah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ialah penelitian yang menghasilkan sebuah produk berupa media, materi, alat penunjang pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan bukan sebagai media untuk menguji teori.
2. Media adalah alat atau medium yang dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima.
3. Media pembelajaran komik bermuatan kearifan lokal adalah cerita bergambar dalam bentuk pdf serta komik dikemas dengan kearifan lokal Bali
4. Topik pada komik pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bali ini ialah inti dari isi media berupa tulisan yang dikemas dalam bentuk pdf untuk disampaikan kepada pengguna.
5. Teks fiksi merupakan salah satu muatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Tema 8 subtema 1 di kelas IV semester II. Teks fiksi

merupakan sebuah karya sastra yang bersifat imajinasi atau khayalan dari penulis dan bukan kejadian yang sebenarnya di dunia nyata tetapi berdasarkan imajinasi, pikiran, atau khayalan seseorang.

6. Model ADDIE adalah model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu sebagai berikut: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

