

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman menuntut semua yang ada di dunia ini mengikuti perkembangannya, salah satunya dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan semakin berkembangnya kurikulum yang digunakan untuk sekolah dasar. Dari masa ke masa, kurikulum sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan tuntutan yang ada dalam masyarakat, hal itu dapat disebut dengan pengembangan kurikulum. Adanya sebuah pengembangan kurikulum bertujuan untuk memperbaiki dan mengevaluasi kurikulum yang sebelumnya sehingga kurikulum tersebut dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kurikulum adalah suatu hal yang pokok dalam dunia pendidikan. Dalam kurikulum mencakup filsafat, nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan kurikulum adalah kegiatan untuk menghasilkan kurikulum yang baru melalui langkah-langkah penyusunan kurikulum atas dasar hasil penilaian yang sudah dilakukan selama periode waktu tertentu. Adanya suatu pengembangan kurikulum dilakukan karena sifat kurikulum yang dinamis dan selalu berubah-ubah serta menyesuaikan diri dengan kebutuhan bagi peserta didik yang belajar maupun bagi pendidik yang mengajar. (Mu'arif et al., 2021).

Kurikulum memiliki kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Kurikulum merupakan suatu proses untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dan bagaimana sekolah membentuk budaya yang positif dan lingkungan yang nyaman serta dapat

diterima oleh seluruh warga sekolah. Kurikulum yang digunakan sebelumnya adalah Kurikulum 2013, namun saat ini kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 ini terlihat perbedaannya yaitu pada mata pelajaran tematik yang meliputi mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, Seni Budaya dan Bahasa Indonesia yang diikat menjadi satu mata pelajaran yang disebut dengan tematik. Pada Kurikulum 2013 terdapat 4 kompetensi inti yang meliputi : kompetensi dasar, diantaranya : KI (I) yaitu kompetensi inti yang berkaitan dengan hubungan spiritual, KI (II) yaitu kompetensi inti yang berkaitan dengan hubungan sosial, KI (III) yaitu kompetensi inti yang berkaitan pada aspek pengetahuan dan KI (IV) yaitu kompetensi inti yang berkaitan pada aspek keterampilan. Kompetensi-kompetensi ini yang nantinya akan dipadukan di dalam rencana perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru mata pelajaran itu sendiri (Rahmatika et al., 2020).

Pada Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan serta menunjukkan bakatnya. Selain itu siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, karena pembelajaran yang sifatnya monoton atau satu arah saja menjadi salah satu alasan mengapa hadirnya kurikulum merdeka belajar ini. Pembelajaran yang bersifat monoton nantinya akan menjadi penghalang bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Semua ini juga dipicu karena adanya batasan pada konsep kurikulum yang diterapkan baik oleh guru maupun oleh siswa, yang dimana siswa selalu dituntut untuk terus bersaing dalam memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga siswa tersebut menghalalkan berbagai cara tanpa mencari tahu seberapa kemampuannya. Padahal tentunya siswa tersebut memiliki keahlian pada

bidangnya masing-masing. Kurikulum merdeka belajar diharapkan mampu mengubah metode belajar yang awalnya dilaksanakan di ruang kelas menjadi pembelajaran di luar kelas. Adanya konsep pembelajaran di luar kelas diharapkan mampu memberikan suatu peluang bagi siswa untuk dapat berdiskusi secara maksimal dengan guru, sehingga harapan akhirnya siswa dapat membentuk karakternya dengan berani mengutarakan pendapatnya di depan umum, mampu memiliki kemampuan bersosialisasi dengan sesama siswa dan menjadi siswa yang mampu berkompetensi, karena nantinya siswa akan diberikan kebebasan untuk mendeskripsikan/ mengelaborasi keterampilan yang dirinya punya. Dengan demikian, guru dan siswa dapat berkolaborasi untuk menciptakan pembelajaran yang produktif dan superaktif (Indarta et al., 2022).

Pada masa pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, salah satunya dalam dunia pendidikan, yang dimana seolah-olah seluruh jenjang pendidikan dipaksa bertransformasi untuk bisa beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media pembelajaran daring (*online*) (Herliandry et al., 2020). Dengan dilaksanakannya pembelajaran secara daring, sehingga penyampaian materi dalam pembelajaran dirasa kurang optimal. Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini siswa diwajibkan agar mampu menerima informasi dari berbagai sumber, dengan kata lain tidak hanya bertumpu pada satu sumber belajar saja melainkan perlu memanfaatkan sumber belajar yang mampu mengasah keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visualnya sehingga siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan berimajinasi. Seiring berkembangnya teknologi yang ada, guru dituntut agar mampu mengembangkan sumber belajar yang efektif dan efisien

sesuai dengan situasi dan kondisi dari kebutuhan siswa. Hal itu mengharuskan guru untuk berinovasi dalam mengemas pembelajaran agar sesuai dengan kondisi pada pandemi Covid-19 ini terutama dalam pemilihan media pembelajaran. Dengan adanya pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menopang proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai dan terlaksana sesuai harapan” (Sari et al., 2021).

Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu usaha manusia untuk melestarikan hidupnya sendiri. Pendidikan merupakan suatu investasi yang paling berharga dalam bentuk peningkatan kualitas sumber daya manusia yang nantinya sumber daya itu digunakan untuk membangun suatu bangsa menjadi bangsa yang besar dan maju. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur lewat pendidikan dan sejauh mana masyarakatnya mengenyam pendidikan yang ada dalam Negara tersebut, sehingga semakin tinggi pendidikan yang dimiliki suatu masyarakat, maka dapat dipastikan semakin majulah bangsa tersebut (Sari & Puspita, 2019). Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa (Alpian, 2019). Menurut Munandar et al (2022) pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Selanjutnya menurut Ode et al (2019) Pendidikan adalah jalan untuk menjadi cerdas. Fungsi ini tercakup dalam pengertian pendidikan. UU Sisdiknas Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi membentuk watak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Pendidikan sekolah dasar ialah jenjang pendidikan yang paling dasar dan memegang peranan sangat penting bagi keberlangsungan proses pendidikan di tahap berikutnya. "Satuan pendidikan sekolah dasar sering juga dikatakan sebagai dasar, pondasi atau gerbang pendidikan formal yang lebih tinggi, karena kualitas tahapan pendidikan berikutnya sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dasar. Dengan kata lain, semakin baik kualitas pada pendidikan dasar, maka semakin baik juga kualitas pada tahapan pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut maka siswa hendaklah dibekali dengan kepribadian, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam berpikir tingkat tinggi sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era saat ini. Dengan menguasai kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka peserta didik diharapkan dapat menjawab tantangan abad ke-21." Peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan untuk berpikir dan memahami saja melainkan peserta didik harus mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Pada kenyataannya, dalam pembelajaran guru masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran atau alat peraga dalam pembelajaran masih kurang optimal. "Hal tersebut terjadi karena keterbatasan media yang ada di sekolah, sehingga siswa merasa cepat jenuh dan bosan ketika belajar. Kurangnya pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran berdampak pada keefektifan dalam belajar. Apalagi dengan

munculnya virus Covid-19, dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik." Terutama bagi pendidik, dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal dalam belajar mengajar disekolah. "Dalam mengajar guru hanya menggunakan sumber dari buku siswa yang cakupan materinya masih terbatas dan tampilan pada buku juga kurang menarik. Selain itu dalam pembelajaran lebih didominasi guru dari pada siswa sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran membosankan dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran."

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 4 Pendem dengan ibu Putu Dhyani Lestari, S.Pd., M.Pd tahun pelajaran 2021/2022 pada hari Kamis, 23 Juni 2022 bahwa, media pembelajaran kelas IV muatan IPA, khususnya pada materi pelestarian lingkungan masih terbatas. Selain itu jumlah ketuntasan pada nilai Penilaian Akhir Tahun (PAT) hanya 71,429% di dalam kelas, jadi 28,571% tidak tuntas. Dari 28 orang, 8 orang yang di bawah KKM. KKM untuk IPA tentang pelestarian lingkungan adalah 73.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT) dan KKM muatan IPA siswa kelas IV SD Negeri 1 Pendem, SD Negeri 2 Pendem, SD Negeri 3 Pendem, SD Negeri 4 Pendem, SD ditemukan bahwa pada saat guru mengajar memang belum memanfaatkan teknologi, siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru, serta siswa yang kurang aktif dalam belajar membuat hasil belajar siswa menurun dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1

Catatan Dokumen KKM dan Hasil Penilaian Akhir Tahun

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Hasil Penilaian Akhir Tahun		Persentase Ketuntasan (%)
			$x \leq 73$	$x \geq 73$	
SD Negeri 1 Pendem	32	73	7	25	78,12%
SD Negeri 2 Pendem	32	73	8	24	75%
SD Negeri 3 Pendem	32	73	9	23	71,87%
SD Negeri 4 Pendem	28	73	8	20	71,42%
SD Negeri 5 Pendem	28	73	7	21	75%
SD Negeri 6 Pendem	30	73	8	22	73%

Berdasarkan catatan dokumen yang diperoleh pada SD Negeri 1 Pendem ditemukan bahwasanya siswa yang memenuhi KKM sebanyak 25 siswa sedangkan 7 siswa belum memenuhi KKM atau sama dengan 78,12% dari 32 siswa. Pada SD Negeri 2 Pendem ditemukan siswa yang memenuhi KKM sebanyak 24 siswa sedangkan 8 siswa belum memenuhi KKM atau sama dengan 75% dari 32 siswa. Pada SD Negeri 3 Pendem ditemukan siswa yang memenuhi KKM sebanyak 23 siswa sedangkan 9 siswa belum memenuhi KKM atau sama dengan 71,87% dari 32 siswa. Pada SD Negeri 4 Pendem ditemukan siswa yang memenuhi KKM sebanyak 20 siswa sedangkan 8 siswa belum memenuhi KKM atau sama dengan 71,42% dari 28 siswa. Pada SD Negeri 5 Pendem ditemukan siswa yang memenuhi KKM sebanyak 21 siswa sedangkan 7 siswa belum memenuhi KKM atau sama

dengan 75% dari 28 siswa. Pada SD Negeri 6 Pendem ditemukan siswa yang memenuhi KKM sebanyak 22 siswa sedangkan 8 siswa belum memenuhi KKM atau sama dengan 73% dari 30 siswa." Dari catatan dokumen diatas menunjukkan bahwa SD Negeri 4 Pendem memiliki permasalahan dalam proses pembelajaran, belum dimanfaatkannya media digital, guru masih kesulitan menyusun media digital, terkadang ada media yang kurang cocok untuk diberikan kepada siswa, hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sementara ini untuk media yang digunakan masih manual, siswa masih membaca buku sumber dan berupa power point, karena medianya masih sangat sederhana jadi ketertarikan anak-anak tentang materi masih kurang, kemudian untuk meningkatkan ketertarikan harapannya yaitu dibuatkan sebuah media yang bergambar atau media yang lebih menarik selain membaca buku sumber dan power point. "Keterbatasan media pembelajaran pada muatan IPA mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan maka dapat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan menjadi menurun. Tanpa menggunakan media pembelajaran maka guru kesulitan dalam pembelajaran yang mengakibatkan pemahaman siswa kurang sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa minim."

Berdasarkan keadaan tersebut, maka perlu adanya perubahan dan inovasi dalam sistem pembelajaran agar lebih menyenangkan, bermakna, serta mendorong peningkatan kemampuan siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media dalam pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dipandang dapat membuat pembelajaran jadi menyenangkan, bermakna, serta

mendorong peningkatan kemampuan berpikir siswa adalah komik digital.

Hal tersebut didukung oleh hasil penyebaran kuesioner yang diberikan kepada guru kelas IV yang dilakukan pada tanggal 27 sampai dengan 30 Juni 2022, 60% guru menyatakan minat belajar siswa terhadap muatan pelajaran IPA khususnya materi pelestarian lingkungan masih kurang, 60% guru menyatakan tampilan media pembelajaran yang biasa digunakan kurang menarik, 50% guru menyatakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah terbatas, 70% guru menyatakan materi IPA sangat perlu dikembangkan atau dikemas ke dalam Komik Digital.

Menurut Siregar dan Melani (2018) komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita, dimana gambar membuat informasi agar lebih mudah diserap. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata.

Menurut Salsabila dan Qoiruni (2022) media literasi berbentuk komik digital dirasa mampu menarik perhatian siswa untuk membaca. Media komik digital seperti ini dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat baca siswa terhadap materi yang disajikan. Hal ini bisa mengembangkan kemampuan literasi sehingga siswa memiliki kemampuan mengolah informasi dengan baik. Dengan membaca, siswa akan melakukan kegiatan literasi yang dapat mengembangkan kemampuan akan mengolah dan memahami informasi yang

terdapat pada media. Sedangkan menurut Mudopar et al (2022) komik digital merupakan komik yang berbeda dengan komik pada umumnya yaitu komik digital dapat mengandung gambar, audio trek yang dapat dinarasikan dalam multimedia.. Komik ini dikemas dan disajikan melalui alat elektronik media visual yang didalamnya terdapat animasi-animasi visual yang menarik untuk disajikan, penyimpanan komik ini dapat disimpan secara digital sehingga komik dapat bertahan dengan jangka waktu yang panjang.

Meningkatnya kecanggihan teknologi di masa kini menyebabkan penanganan dampak dominasi budaya global terhadap budaya lokal salah satunya dapat dilakukan melalui pengembangan kualitas sumber daya manusia masyarakat Bali, perluasan akses, dan relevansi pendidikan berbasis budaya dan kearifan lokal Bali. Upaya ini diharapkan dapat semakin memperkenalkan dan meningkatkan kecintaan masyarakat Bali terhadap budaya Bali sekaligus meningkatkan kualitas, daya saing masyarakat dan pendidikan yang memuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali. Kendati demikian globalisasi menciptakan banyak kesempatan untuk berbagi pengetahuan, teknologi, nilai-nilai sosial, dan norma perilaku yang mempromosikan perkembangan individu, organisasi dan masyarakat, dan nilai-nilai lokal tetap harus menjadi basis penyaring dalam kehidupan masyarakat bali (Suwardani, 2015). Media pembelajaran berbasis kearifan lokal bali diharapkan mampu memberikan kebaharuan pada dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran di sekolah masa kini. Selain itu komik digital berbasis kearifan lokal juga mampu menarik minat belajar siswa karena komik memuat cerita bergambar yang karakternya menggunakan tokoh-tokoh adat bali dan juga latar backgroundnya yang menunjukkan kearifan lokal bali sehingga membuat

pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa dan guru juga mudah menyampaikan materi, yang dimana siswa tidak hanya monoton membaca buku melainkan siswa dapat mengamati gambar dan membaca tulisan yang bertujuan untuk memahami suatu materi yang ingin disampaikan oleh guru.

Kelebihan media komik digital dalam kegiatan belajar mengajar menurut Riwanto & Wulandari (2018) dinyatakan yaitu Komik digital mampu 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, seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Sedangkan menurut Putra dan Yudha (2021) keunggulan komik digital dibandingkan komik cetak adalah dapat dengan mudah didistribusikan melalui jejaring sosial atau buletin email. Tentunya hal ini bermanfaat bagi bisnis dalam hal mempromosikan berbagai produk dan layanan sebuah perusahaan, karena dapat dengan mudah dibagikan oleh berbagai orang secara instan.

Media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD dikembangkan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Aplikasi *Ibis Paint X* salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan komik digital berbasis kearifan lokal. *Ibis Paint X* merupakan aplikasi menggambar yang dapat digunakan di *smartphone*. Aplikasi *Ibis Paint X* dapat dioperasikan baik dengan komputer maupun *smartphone* sehingga memudahkan siswa, karena hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar meskipun tidak memiliki komputer sendiri di rumah. Aplikasi *Ibis Paint X* dipilih karena fitur lengkap, mudah digunakan, tersedia video tutorial,

dapat disimpan dalam berbagai format, ringan tidak menambah beban *handphone*, dan aplikasi gratis sehingga tidak memberatkan siswa. Aplikasi *Ibis Paint X* menyediakan berbagai fitur penunjang yang dapat digunakan dalam membuat komik sehingga tampilan komik menjadi lebih menarik. Penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* diharapkan dapat menambah daya tarik komik sehingga siswa tidak merasa bosan membaca komik. Salah satu cara agar materi yang diajarkan oleh guru tidak mudah dilupakan oleh siswa yaitu dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran. Komik digital berbasis kearifan lokal yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD memberikan kesan positif dalam pembelajaran. Maka peneliti berusaha untuk menggabungkan antara pemanfaatan media komik digital berbasis kearifan lokal yang menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. (Farkhatun, 2022)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmanurmeta dan Dewi (2019) dalam penelitian ini tentang Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar, hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dikategorikan layak dan siap diimplementasikan dengan sedikit revisi pada aspek-aspek tertentu. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu et al (2021) dalam penelitian ini tentang Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA, hasilnya menunjukkan bahwa layak untuk dikembangkan dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Supartayasa dan Wibawa (2022) dalam penelitian ini tentang Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana, hasilnya menunjukkan bahwa layak untuk dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian yang

dilakukan oleh Sukmanasa (2017) dalam penelitian ini tentang Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. Hasil revisi yang dilakukan untuk peningkatan komik digital ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, "dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, efisien dan fleksibel yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan kondisi pendidikan saat ini sehingga pembelajaran menjadi bermakna khususnya pada muatan pelajaran IPA. Salah satu upaya menciptakan suasana belajar yang efektif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh guru ataupun siswa dimana saja dan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal sangat membantu siswa belajar secara mandiri, komik dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Komik yang identik dengan buku atau media bergambar yang menarik dan menyenangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila cerita yang termuat didalamnya berisikan materi pengajaran, selain itu komik memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar, hal ini dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk menguji kelayakan dari media komik digital," maka dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Pelestarian Lingkungan Untuk Siswa Kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurangnya media pembelajaran IPA dalam bentuk digital.
- 1.2.2 Kurangnya sarana pembelajaran berupa perangkat pembelajaran, bahan dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pembelajaran seperti alat pelajaran dan alat peraga yang digunakan, sehingga minat siswa untuk belajar menjadi berkurang.
- 1.2.3 Sumber belajar yang digunakan hanya terbatas pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa cenderung bosan.
- 1.2.4 Media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan belum pernah ada dan belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, peneliti memberikan batasan masalah agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas. Dikarenakan belum tersedianya media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan kelas IV di sekolah dasar, maka masalah hanya dibatasi pada pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD melalui proses pengembangan yang dilakukan.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD.
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam manfaat pengembangan media ini memberikan 2 manfaat yaitu secara teoretis dan secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari pengembangan media komik digital ini diharapkan mampu memberikan landasan teori dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal khususnya pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar, mampu merangsang kemampuan berpikir siswa dan mampu membuat siswa rajin membaca karena dengan menggunakan komik digital pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

b. Bagi guru

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran muatan IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar khususnya pada materi pelestarian lingkungan. Disamping itu dengan media ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang diajarkannya.

c. Bagi kepala sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan dalam membina para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi, referensi dan motivasi bagi penelitian lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Produk ini berupa media dalam bentuk komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian lingkungan untuk siswa kelas IV SD.

1.7.2 Media komik digital berbasis kearifan lokal ini dikembangkan dengan menggabungkan unsur gambar, teks dan suara.

1.7.3 Media komik digital dirancang memiliki durasi 17-22 menit

1.7.4 Media komik digital berbasis kearifan lokal ini dirancang sebagai media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat mengakses komik ini kapan saja dan dimana saja ataupun dapat diproyeksi untuk ditayangkan pada pembelajaran di dalam kelas.

- 1.7.5 Media komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian lingkungan kelas IV yang dirancang mampu mengasah kemampuan berpikir siswa.
- 1.7.6 Media komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian lingkungan kelas IV ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X di *smartphone* sehingga komik yang dihasilkan memiliki tampilan yang menarik dan memiliki kualitas yang tinggi.”

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring berkembangnya teknologi yang ada guru dituntut agar mampu mengembangkan sumber belajar yang efektif sesuai dengan situasi dan kebutuhan peserta didik agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. “Dalam hal ini guru haruslah mampu memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana dan prasarana yang mampu menunjang berlangsungnya proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan tercapai. Sehingga dalam hal ini sekolah membutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif mengkontruksi pengetahuannya sendiri serta mampu merangsang kemampuan berpikir siswa.”

Pentingnya pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal ini, diharapkan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu merangsang kemampuan berpikir siswa. “Diharapkan siswa akan mudah memahami materi yang dipelajari karena materi pelajaran yang disajikan adalah dalam bentuk gambar yang sesuai dan mampu

menarik perhatian siswa. Materi yang disajikan yaitu berupa masalah yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa diharapkan mampu memahami konsep materi muatan IPA dengan lebih baik khususnya dalam materi pelestarian lingkungan, mampu merangsang siswa untuk belajar, menuntun siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya membuat kesimpulan." Penggunaan bahasa komik yang sederhana diharapkan mampu membuat materi pelajaran yang dimuat dalam komik mudah dipahami dan dimengerti siswa serta komik digital ini mudah diakses oleh siswa maupun guru.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal pada penelitian ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasannya yaitu sebagai berikut :

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan IPA khususnya pada materi pelestarian lingkungan. Materi dan desain pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan muatan IPA materi pelestarian lingkungan dan berbasis kearifan lokal.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar IPA
- c. Siswa kelas IV di SD Negeri 4 Pendem sudah memiliki kemampuan membaca sehingga mampu menggunakan media komik digital dengan baik.

- d. Media komik digital berbasis kearifan lokal belum pernah ada dan belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah.
- e. Siswa dan guru mengerti dengan teknologi sehingga bisa menggunakan komik digital tersebut untuk proses belajar mengajar.
- f. Media komik digital berbasis kearifan lokal dapat memudahkan siswa mempelajari materi pelestarian lingkungan, selain itu juga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, karena dengan menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran mampu memberikan pengalaman dan suasana baru bagi siswa sehingga diharapkan pembelajaran berlangsung dengan lebih baik dari sebelumnya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada muatan pelajaran IPA materi pelestarian lingkungan.
- b. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya berupa komik digital yaitu berupa video yang dapat diakses atau dibaca secara online maupun offline dengan mengunduhnya terlebih dahulu menggunakan *handphone* maupun PC/Laptop.
- c. Pengembangan media ini berpedoman pada model ADDIE. Tahapan dari model ini yaitu *analyze, design, development, implementation, dan*

evaluation. Namun karena keterbatasan situasi dan kondisi sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*.”

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

- 1.10.1 Penelitian Pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk atau memperbaiki produk-produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan dan digunakan dalam pendidikan.
- 1.10.2 Komik digital adalah cerita bergambar yang berisikan tulisan yang disajikan dalam media elektronik tertentu yang digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
- 1.10.3 Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/ bangsa lain menjadi watak dan kemampuan budaya dalam bangsa itu sendiri.