

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman yang terjadi pada kehidupan ini sangatlah tidak mungkin dapat dihindari. Globalisasi mempunyai posisi yang sangat penting dalam meningkatkan kemajuan dari sebuah negara. Ermawan (2017:6) menyatakan, globalisasi ialah sebuah istilah yang mengacu pada saling ketergantungan antarmanusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, pariwisata, budaya populer dan bentuk interaksi lainnya, sehingga menyebabkan batas-batas negara semakin sempit. Namun dengan seiring berjalannya waktu, perkembangan suatu negara akan semakin berkembang sehingga sudah pasti akan semakin berat dan rumit pula tantangan yang dihadapi oleh masyarakat terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan di era sekarang secara terus menerus mengalami suatu perkembangan yang menghantarkan banyak perubahan disegala aspek kehidupan. Pendidikan adalah dasar utama manusia, bahkan pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga dapat dimaknai sebagai sebuah proses memanusiakan manusia, menjadikan manusia yang lebih baik dan mampu bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Hal itu ditunjukkan dengan adanya perubahan yang dialami oleh seseorang baik dari aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi dirinya secara optimal dan maksimal.

Akibat adanya perubahan tersebut diharapkan berdampak positif bagi kehidupan masyarakat luas (Zuina *et al.*, 2020). Pendidikan dalam arti luas ialah suatu kegiatan yang berkesinambungan selama hidup dalam rangka meningkatkan kepribadian untuk memperoleh kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional, yang tidak dapat dibatasi oleh dimensi antar ruang. Sedangkan dalam pengertian sempit, pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran dan pengajaran yang dilaksanakan langsung secara formal, terkontrol, terstruktur dengan cakupan terbatas pada kelembagaan, ruang, maupun waktu yang tertentu (Hasan *et al.*, 2021).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Dengan adanya Pendidikan maka warga negara Indonesia memiliki bekal berupa ilmu pengetahuan yang dapat berguna di kemudian harinya. Ilmu Pengetahuan tersebut dapat menunjang terciptanya Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Pendidikan bukan hanya tanggung jawab pemerintah tetapi juga merupakan tanggung jawab keluarga dan masyarakat. Ketiga lembaga pendidikan tersebut pelaksanaannya saling menunjang satu sama lain, sehingga akan mampu membangun pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan tujuan Pendidikan. Pendidikan Sekolah Dasar sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung saja, melainkan juga sebagai proses mengembangkan

kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal, untuk dapat melanjutkan pendidikan di SMP atau yang sederajat. Secara teknis pendidikan Sekolah Dasar dapat pula didefinisikan sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik yang berusia antara 6 – 13 tahun untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Pendidikan di Sekolah Dasar dapat diartikan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap peserta didik dalam belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan suasana yang kondusif bagi perkembangan dirinya secara optimal (Taufiq, 2021). Pendidikan sekolah dasar adalah tahapan pendidikan yang paling dasar sehingga memegang peranan penting bagi keberlangsungan proses pendidikan pada tahap berikutnya. Satuan pendidikan dasar juga sering dikatakan sebagai landasan, pondasi atau pintu gerbang menuju pendidikan formal yang lebih tinggi, karena mutu pendidikan tahap selanjutnya sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan dasar.

Dengan kata lain, semakin baik mutu pendidikan dasar, maka semakin baik pula mutu pendidikan pada tahap selanjutnya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peserta didik hendaknya dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, kepribadian, akhlak mulia, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan menyesuaikan karakteristik pembelajaran di masa kini. Masa anak usia sekolah dasar mulai menunjukkan perkembangan moral yang ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku di masyarakat. Di era globalisasi ini Sumber Daya Manusia di Indonesia memiliki kualitas yang cukup rendah.

Terlihat dari segi kemampuan individu dalam mengatur dirinya sendiri seperti memotivasi diri, memiliki komitmen terhadap suatu hal, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mandiri serta mampu menemukan model atau prosedur tertentu yang dapat digunakan dalam melaksanakan tugas tertentu, sulit untuk direalisasikan pada diri seorang siswa. Sikap siswa masa kini seperti menghormati, sopan santun kepada guru mengalami penurunan. Keadaan siswa yang kerap susah diatur dan tidak mempan terhadap nasehat guru, menyebabkan guru terlepas kontrol memberikan hukuman yang dianggap melewati batas. Jika semua siswa sopan dengan menuruti nasehat guru, peristiwa seperti kekerasan guru terhadap siswa tidak akan terjadi. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat ditempuh dengan cara pengembangan karakter siswa (Rantauwati, 2014). Pendidikan karakter merupakan sebuah proses belajar mengajar yang menekankan pada pengembangan perilaku maupun penguatan sikap terhadap peserta didik yang dilakukan secara utuh berdasarkan pada suatu nilai tertentu yang menjadi tujuan sekolah tersebut (Hakim & Rahayu, 2019). Pengembangan karakter merupakan keterampilan yang harus dan perlu dimiliki siswa yang berkaitan dengan kemampuan untuk mempertahankan dan mengembangkan kehidupannya di dalam masyarakat. Setiap orang termasuk siswa merupakan makhluk sosial dan nantinya akan terjun ke dalam kehidupan masyarakat dimana yang bersangkutan bertempat tinggal. Sebagai makhluk sosial setiap orang harus mempunyai bekal kecakapan hidup agar dapat mempertahankan dan mengembangkan hidupnya di dalam masyarakat.

Upaya mengembangkan karakter siswa dapat ditempuh melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah. Masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, proses pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan secara luring dengan terbatas yakni pembelajaran tatap muka terbatas (PTM terbatas) sehingga penyampaian materi pembelajaran dirasa kurang maksimal. Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 diwajibkan supaya dapat menerima informasi melalui berbagai sumber. Artinya tidak hanya berpedoman pada satu sumber informasi saja yakni guru di sekolah, melainkan membutuhkan sumber belajar lainnya yang mampu menunjang dan mengasah pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui aspek visual sehingga peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Upaya mengembangkan karakter seseorang terutama peserta didik, hal pertama yang wajib diketahui seorang pendidik adalah mengenal dan memahami perkembangan peserta didik. Dengan demikian, untuk mengembangkan karakter dalam diri siswa, diperlukan sumber belajar yang dapat melatih serta mengembangkan karakter dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menunjang dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi selama proses belajar mengajar, sehingga merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar (Sapriyah, 2019).

Menurut Nurfadhillah (2021) bahwa benda yang dipergunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan disebut media pembelajaran. Amka (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat

diartikan sebagai alat bantu fisik dan nonfisik yang dengan sengaja dipergunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar dapat mengefektifkan waktu dan bersifat efisien. Dengan begitu materi pembelajaran tentunya lebih cepat diterima oleh peserta didik secara utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar kedepannya. Kemendikbud (2016:2) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media sebagai sarana pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya berisikan hal-hal yang dapat menarik perhatian peserta didik, bersifat efisien, fleksibel, sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik dan tentunya dapat mengasah kemampuan dan keterampilan peserta didik. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, peserta didik seharusnya dapat mengakses media pembelajaran dengan mudah melalui media digital. Media pembelajaran dalam bentuk digital sangatlah tepat jika diterapkan dengan tepat oleh guru sebagai pendukung proses pendidikan, hal ini dikarenakan sifat media pembelajaran berbentuk digital adalah efisien, fleksibel, dan dapat mudah diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik.

SD Negeri 1 Tojan merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Tojan, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung Bali. Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan bahwa di SD Negeri 1 Tojan, proses pembelajaran hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan mengakibatkan banyak siswa yang merasa bosan belajar dikarenakan kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal yang didapat dari hasil observasi di SD Negeri 1 Tojan, sebagai berikut. Pertama berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, bahwa sumber belajar yang ada di sekolah kurang sesuai dengan kondisi siswa sehingga siswa mudah jenuh dan bosan dalam belajar, proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang cenderung berpusat pada guru sehingga siswa cenderung menunggu penjelasan materi dari guru. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Kedua, sumber belajar siswa berupa LKS dan buku paket yang didapat dari sekolah kurang membantu siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bimbingan guru. Ketiga, siswa sulit memahami materi dengan jelas karena guru menerangkan materi tanpa didukung sumber belajar yang beragam, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang bervariasi. Selain itu, guru-guru di SD Negeri 1 Tojan kurang kreatif dalam mengemas pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Faktor penyebab guru kurang kreatif dalam mengemas pembelajaran karena guru-guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar digital dan media pembelajaran digital belum ada. Hal ini berdampak pada kurangnya keterampilan dan kemampuan siswa dalam mengembangkan karakter untuk memberikan

keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Wawancara lebih lanjut yang dilakukan dengan Bapak I Nyoman Suwarjana, S.Pd, selaku guru kelas IV pada hari Sabtu, 23 Juli 2022 pada pukul 09.35 dijelaskan bahwa guru masih minim menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan karakteristik siswa, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Selain itu juga siswa jarang belajar dengan kearifan lokal yang ada di sekitar sekolah sebagai sumber belajar untuk pengembangan karakter dalam diri siswa.

Salah satu lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam pengembangan karakter di SD Negeri 1 Tojan yaitu kearifan lokal berupa lukisan wayang Kamasan yang terletak tidak jauh dari Desa Tojan, yang belum dimanfaatkan oleh guru. Lukisan wayang Kamasan merupakan hasil karya seni yang bertitik tolak pada cerita pewayangan. Tema dari lukisan wayang Kamasan adalah situasi sosial-budaya masyarakat di Bali, seperti pemerintahan, keadaan masyarakat serta kepercayaan masyarakat. Pada umumnya, lukisan wayang Kamasan menceritakan tentang kisah Ramayana dan Mahabharata. Umumnya, lukisan wayang Kamasan diambil dari wiracarita Ramayana, seperti saat terjadinya perang antara Rama dan Rahwana, pembuatan jembatan Situbanda, dan sebagainya. Sedangkan lukisan wayang Kamasan yang diambil dari cerita Mahabharata biasanya diambil dari adiparwa, wana parwa, bhisma parwa serta parwa lainnya (Setem, 2010).



Dalam proses pembelajaran, guru dapat menginspirasi tokoh pewayangan Ramayana untuk pengembangan karakter siswa misalnya bagaimana karakter yang diperankan oleh Rama ketika dibuang ke hutan atas tuntutan ibu tirinya yaitu Kekayi. Pada saat Pandemi Covid-19, kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Tojan dilaksanakan secara tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan, sehingga pemanfaatan lukisan wayang Kamasan sebagai sumber belajar khususnya dalam mengembangkan karakter siswa tidak dapat dilaksanakan dengan metode observasi. Sampai saat ini, belum ada yang memanfaatkan tokoh pewayangan Ramayana dalam pengembangan karakter siswa yang tercermin dari nilai-nilai tokoh pewayangan Ramayana sebagai cermin untuk mendidik siswa di sekolah. Pengembangan karakter siswa yang belum tercermin dari nilai-nilai tokoh pewayangan Ramayana, maka perlu adanya pengemasan nilai-nilai karakter tokoh pewayangan Ramayana yang harus dimiliki siswa yang terkandung dalam cerita pewayangan Ramayana dalam bentuk digital. Dengan demikian, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, karena guru harus mampu menerapkan pembelajaran dengan menginspirasi karakter tokoh dari cerita pewayangan Ramayana.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang inovatif, efisien, dan fleksibel yang menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan kondisi pendidikan saat ini untuk menjadikan pembelajaran bermakna, khususnya pada pengembangan karakter siswa. Salah satu cara menciptakan iklim belajar yang efektif yakni melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung yaitu dapat diakses dengan

mudah oleh guru atau siswa dimana saja dan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana sangat membantu siswa dalam belajar secara mandiri, komik dapat berfungsi sebagai alat bantu menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Komik merupakan media yang mempunyai ciri khas seperti buku yang berisikan media bergambar yang menarik dan menyenangkan dapat disebut sebagai media pembelajaran jika didalamnya termuat materi pengajaran. Selain itu komik memiliki karakteristik bahasa sederhana sehingga sudah pasti mudah dipahami oleh peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar, hal ini mampu mempermudah peserta didik menemukan konsep secara mandiri. Dengan demikian, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

- 1) Kurangnya variasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan karakteristik siswa yang dimiliki guru, sehingga siswa kekurangan media pendukung untuk menunjang proses pembelajaran secara mandiri.
- 2) Sumber belajar yang digunakan hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS.

- 3) Kurangnya bahan ajar dan sarana prasarana yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas.
- 4) Guru kelas memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar digital dan media pembelajaran digital belum ada.
- 5) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat diakses secara online sehingga pembelajaran masih monoton dan siswa memiliki kecenderungan cepat merasa bosan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter dalam Tokoh Pewayangan Ramayana Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tojan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses rancang bangun komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan?
- 2) Bagaimanakah kualitas komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, dan uji kelompok kecil siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kualitas rancang bangun komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan.
- 2) Untuk mengetahui kualitas komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan.

## **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran untuk berbagai jenjang pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

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

#### **1) Bagi Siswa**

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar, mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan mampu memotivasi siswa untuk membaca dikarenakan dengan menggunakan komik digital pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

## 2) Bagi Guru

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berbasis nilai karakter yang tercermin dalam tokoh pewayangan Ramayana. Selain itu, dengan media ini guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang diajarkannya.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan dalam pembinaan guru profesional di sekolah tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

## 4) 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 yang Diharapkan**

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

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media dalam bentuk komik digital dengan memanfaatkan tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD.

- 2) Media komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana ini dikembangkan dengan memadukan unsur gambar dan teks.
- 3) Media komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana ini yang dihasilkan berupa *flipbook*.
- 4) Media komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana ini dirancang menjadi media pembelajaran yang efektif dan praktis sehingga guru dan siswa dapat mengakses komik digital ini kapan saja dan dimana saja dengan cara membuka link komik digital melalui *Web Site Fliphtml 5*.
- 5) Media komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana yang dirancang mampu menciptakan nilai-nilai moral yang dapat dirasakan dan ditiru oleh siswa sebagai bekal untuk meraih keberhasilannya dan menjadikan generasi bangsa yang berkarakter jujur, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, kerja sama, adil, ikhlas, peduli, dan toleransi.
- 6) Media komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana yang dirancang mampu mengasah kemampuan dan keterampilan siswa dalam mengembangkan karakter untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

- 7) Media komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana yang dirancang termasuk ke dalam jenis komik online, hal ini karena komik digital ini ditampilkan di sebuah situs.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi masa kini, guru diharapkan mampu mengembangkan sumber belajar yang efektif dan efisien sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Berkaitan dengan hal tersebut, guru haruslah mampu mengelola dan memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana dan prasarana yang mampu mendukung keberlangsungan proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang dilaksanakan tercapai dengan maksimal. Sekolah membutuhkan sebuah alat bantu yang mampu mengkonstruksi peserta didik mengasah kemampuan mengembangkan karakter untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara kebaikan, mewujudkan dan menebar kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya pengembangan komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana ini, diharapkan agar para siswa bisa mengadopsi karakter pada tokoh pewayangan Ramayana sehingga dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta membangun suatu karakter dalam dirinya untuk menjadi lebih baik yang akan digunakan sebagai bekal menghadapi persoalan dan tantangan dalam hidupnya. Dengan menggunakan media pembelajaran komik digital ini, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk



gambar sesuai dengan bahan ajar dan tentunya menarik perhatian. Materi pembelajaran disajikan dengan kearifan lokal tokoh pewayangan Ramayana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami konsep karakter dengan lebih baik, mampu menstimulasi peserta didik untuk belajar, menuntun menjadi pribadi aktif dalam berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan menyimpulkan. Penggunaan bahasa komik yang sederhana menyebabkan materi pelajaran yang dimuat dalam komik mudah dipelajari dan dipahami peserta didik serta peserta didik maupun guru dapat dengan mudah mengakses komik digital ini kapan saja dan dimana saja.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana. Materi dan desain pada pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan mata pembelajaran IPS, khususnya materi keragaman sosial dan budaya.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan peserta didik sekolah dasar.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

- 1) Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana dikembangkan

berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya mata pelajaran IPS materi keragaman sosial dan budaya.

- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa komik digital yang hanya dapat diakses atau dibaca secara online maupun offline dengan mengunduhnya terlebih dahulu menggunakan perangkat smartphone maupun laptop.
- 3) Penelitian pengembangan yang dilakukan di masa pandemi Covid-19 mengikuti situasi di lapangan, hal ini karena sulit menjangkau siswa dalam jumlah banyak, maka uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji efektivitas dilakukan jika situasi memungkinkan.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk mengurangi terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar berisikan tulisan yang disajikan dalam media elektronik tertentu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran secara mandiri karena dapat diakses oleh peserta didik atau guru kapan saja dan dimana saja.
- 2) Cerita pewayangan Ramayana ialah wiracerita yang menceritakan kisah Sang Rama yang memerintah di Kerajaan Kosala di sebelah utara Sungai Gangga, ibukotanya Ayodhya. Sebelumnya diawali dengan

kisah Prabu Dasarata yang memiliki tiga permaisuri, yaitu: Kosalya, Kekayi, dan Sumitra. Raja Dasarata memperoleh empat orang putra dari ketiga permaisuri itu yakni dari Dewi Kosalya lahirlah Sang Rama, dari Dewi Kekayi lahirlah Sang Bharata, dan dari Dewi Sumitra lahirlah putera kembar yang bernama Lakshmana dan Satrugna. Keempat pangeran tersebut sangat gagah dan mahir bersenjata.

- 3) Pengembangan karakter merupakan suatu bentuk usaha kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat tindakan yang mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Tujuan pengembangan karakter ini adalah untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik.

