

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah bagi generasi penerus bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan di Indonesia senantiasa mengalami perubahan kurikulum dari waktu ke waktu. Hal tersebut bertujuan agar pendidikan di Indonesia sejalan dengan perkembangan zaman, sehingga pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dapat memberikan manfaat di dunia kerja nantinya. Kehadiran kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka yang merupakan bentuk penyempurnaan dari Kurikulum 2013 untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sehingga sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka merupakan sebuah pilihan untuk sekolah yang siap melaksanakannya dalam pembelajaran 2022 hingga 2024 akibat pandemi dan bagi sekolah yang belum siap melaksanakan Kurikulum Merdeka diberikan pilihan lain yakni tetap melaksanakan Kurikulum 2013 atau tetap melanjutkan Kurikulum Darurat sampai dengan dilakukan evaluasi pada kurikulum pemulihan pembelajaran pada tahun 2024 (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum merdeka menekankan pada belajar yang berkualitas dalam rangka mewujudkan peserta didik yang berkualitas berkarakter Profil Pelajar Pancasila, dan memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia yang mampu menghadapi

tantangan global. Karakter Profil Pelajar Pancasila yaitu (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) berkebinekaan global; (3) bergotong royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif (Ngazizah & Laititia, 2022). Profil Pelajar Pancasila dapat diterapkan sejak dini guna karakter lokal dan wawasan global tertanam kuat pada generasi penerus bangsa.

Adanya Revolusi Industri 4.0 menjadi bukti perkembangan teknologi yang pesat seiring dengan adanya perkembangan zaman. Revolusi Industri 4.0 mendorong penggunaan teknologi di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Sehingga dalam dunia pendidikan diterapkan pembelajaran abad 21. Abad 21 ditandai dengan perkembangan informasi secara digital. Pembelajaran abad 21 harus mampu mempersiapkan generasi manusia di Indonesia dalam mengikuti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang di kehidupan bermasyarakat (Syahputra, 2018). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tentunya sangat membantu dalam hal mengaktifkan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran, guru dituntut untuk kreatif menggunakan teknologi terkait. Perantara bagi guru dan siswa dalam menyampaikan dan mempermudah pembelajaran adalah media pembelajaran (Astutik dkk., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian di SD Negeri 2 Ambengan pada 30 September sampai 1 Oktober 2022 diperoleh bahwa pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar baru diterapkan Kurikulum Merdeka yang merupakan langkah dalam melaksanakan pemulihan pembelajaran setelah adanya pandemi *Covid-19*. Pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan setelah masa pandemi *Covid-19* menunjukkan adanya penurunan karakter siswa akibat

pembelajaran sebelumnya yang dilaksanakan melalui *WhatsApp Group* sehingga siswa belum terbiasa dengan tata tertib dan kebiasaan yang ada di lingkungan sekolah. Media pembelajaran yang menerapkan teknologi yaitu hanya dalam bentuk media *Powerpoint* dan video pembelajaran serta belum diterapkan budaya Bali dalam media pembelajaran.

Seiring dengan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang diterapkan yaitu Kurikulum Merdeka, mampu memberikan penguatan karakter, dan menerapkan keragaman budaya Bali di dalamnya. Pembentukan karakter merupakan salah satu pertimbangan dalam peningkatan kualitas pendidikan. Pada teori Piaget dipaparkan bahwa siswa pada usia 7-11 tahun berada pada tahap berpikir operasional konkret yaitu kemampuan berpikir secara sistematis terkait benda-benda dan peristiwa nyata (Faradiba & Budiningsih, 2021). Sejalan dengan teori tersebut, maka salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media komik digital yang memuat penguatan karakter dan berbasis budaya Bali. Penyajian komik digital dapat memberikan sajian materi yang menarik dan lebih konkret bagi siswa karena komik adalah media visual (Faradiba & Budiningsih, 2021).

Media komik digital merupakan media visual yang memuat gambar-gambar dan cerita yang tersusun secara runut, serta disajikan dalam bentuk gambar digital. Dalam (Riwanto & Wulandari, 2018) dikemukakan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan semangat siswa karena membaca materi pembelajaran yang disediakan melalui rangkaian cerita serta gambar kartun. Menurut (Sukmanasa & Windiyani, 2017) dipilihnya media komik dalam pembelajaran didasarkan oleh

berbagai pertimbangan diantaranya adalah anak-anak yang umumnya senang membaca komik, media komik dapat menyediakan gambaran cerita secara nyata dengan ilustrasi gambar yang mendukung serta dialog, media komik mudah digunakan oleh guru maupun siswa, serta membaca komik dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai media alternatif untuk menyampaikan pesan karakter Profil Pelajar Pancasila (Ngazizah & Laititia, 2022).

Berkaitan dengan komik digital sebagai media pembelajaran, keragaman budaya Bali yang dapat dimanfaatkan yaitu cerita rakyat Bali, pakaian adat Bali, nama khas Bali, dan bangunan khas Bali. Akan tetapi, pemanfaatan keragaman budaya Bali pada media pembelajaran komik digital masih belum difungsikan dalam hal penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. Pemanfaatan keragaman budaya Bali sebagai media pembelajaran, tetapi bukan sebagai media pembelajaran dalam hal penguatan Profil Pelajar Pancasila. Penelitian tersebut dilakukan oleh (Riastini dkk., 2020) yang memanfaatkan budaya Bali berupa cerita rakyat Bali sebagai alat bantu belajar sains. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang diciptakan dan diintegrasikan dengan budaya Bali memiliki validitas yang tinggi. Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Widiana dkk., 2019) yang memanfaatkan budaya Bali dalam pengembangan media bahan ajar ramah kolok (bisu tuli) terhadap hasil belajar IPS dan sikap cinta budaya Bali menunjukkan bahwa produk memiliki validitas yang tinggi.

Pengembangan media pembelajaran komik digital dapat memfasilitasi siswa khususnya siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam hal mengenal budaya Bali dan penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila. Penyajian komik dalam bentuk digital

dapat memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai karakter Profil Pelajar Pancasila. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut mengenai penerapan Kurikulum Merdeka pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar, adanya penurunan karakter siswa setelah masa pandemi *Covid-19* dan yang media pembelajaran yang menerapkan teknologi hanya dalam bentuk media *Powerpoint* dan video pembelajaran serta belum diterapkan budaya Bali dalam media pembelajaran, maka dipandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik digital. Dengan komik digital, penyampaian maupun pemahaman materi mengenai penguatan Profil Pelajar Pancasila dapat dengan mudah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Bali terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar Kelas IV”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti yaitu:

- 1.2.1 Media pembelajaran yang menerapkan teknologi hanya dalam bentuk media *Powerpoint* dan video pembelajaran serta belum diterapkan budaya Bali dalam media pembelajaran.
- 1.2.2 Adanya penurunan karakter siswa setelah masa pandemi *Covid-19*.
- 1.2.3 Penerapan Kurikulum Merdeka pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar yang menekankan pada belajar yang berkualitas dalam rangka mewujudkan peserta didik yang berkualitas berkarakter Profil pelajar Pancasila.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.3.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV?
- 1.3.2 Bagaimana validasi media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV?
- 1.3.3 Bagaimana respons guru terhadap media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan profil pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV?
- 1.3.4 Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV?

1.4 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan profil pelajar pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV. Mengetahui validasi media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan profil pelajar pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV.

1.4.2 Untuk mengetahui respons guru terhadap media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan profil pelajar pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV.

1.4.3 Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan profil pelajar pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan komik digital dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan media pembelajaran komik digital, diharapkan memberikan penguatan mengenai Profil Pelajar Pancasila dan siswa mampu belajar mandiri kapan saja maupun dimana saja.

b. Bagi Guru

Pengembangan komik digital mampu membantu guru dalam penyampaian konsep materi penguatan Profil Pelajar Pancasila, mengetahui tahapan membuat dan merancang konsep materi Profil Pelajar Pancasila yang disampaikan dalam komik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Ketersediaan media pembelajaran di sekolah bertambah sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media komik digital dapat digunakan sebagai referensi maupun dilanjutkan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk berupa komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila. Berikut ini uraian secara singkat komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila.

- 1.6.1 Media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.6.2 Hasil pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila dapat mengarahkan siswa dalam mengenal budaya Bali dan menerapkan Profil Pelajar Pancasila dengan melihat makna dalam cerita yang dikemas dengan cerita rakyat Bali yang berjudul *I Durma*.
- 1.6.3 Media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap penguatan Profil Pelajar Pancasila ini disajikan dalam bentuk digital yaitu PDF (*Portable Document Format*), terdapat ilustrasi gambar

berwarna dan dialog antartokoh, serta dapat dibuka melalui komputer, *laptop* maupun *smartphone* (gawai).

1.7 Pentingnya Pengembangan

Dalam proses pembelajaran, siswa di tingkat Sekolah Dasar membutuhkan pembelajaran yang bermakna dengan suasana menyenangkan. Sehingga, seorang guru harus mampu memilih, menggunakan, maupun membuat media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi atau informasi suatu pembelajaran dengan baik sesuai tujuan yang ingin dicapai melalui media yang diterapkan oleh guru. Salah satu cara dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran yang mendukung proses penyampaian materi atau informasi antara guru dan siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Pentingnya pengembangan komik digital ini diharapkan mampu membantu penguatan Profil Pelajar Pancasila pada siswa, sebab media pembelajaran komik digital ini dikemas dengan unsur-unsur budaya Bali yang dalam ceritanya mengandung bagian-bagian dari Profil Pelajar Pancasila. Sehingga membantu siswa dalam memahami Profil Pelajar Pancasila sekaligus mengenal unsur-unsur budaya Bali dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, siswa dapat membaca komik digital kapanpun dan dimanapun.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan komik digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran Komik Digital ini dapat digunakan dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila yang dikemas dengan cerita komik berbasis budaya Bali.
- 2) Media pembelajaran Komik Digital dapat digunakan sebagai alternatif dalam media pembelajaran penguatan Profil Pelajar Pancasila bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan produk media pembelajaran komik digital dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa pada jenjang Sekolah Dasar. Maka, produk hasil pengembangan ini hanya diperuntukkan bagi siswa Sekolah Dasar khususnya pada penguatan Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar kelas IV.
- 2) Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila.
- 3) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran elektronik yang hasil akhirnya berupa file dengan format PDF (*Portable Document Format*).
- 4) Pengembangan produk media pembelajaran komik digital menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini menerapkan semua

tahapan model pengembangan ADDIE. Namun, pada tahap implementasi hanya dilaksanakan penerapan uji coba terbatas yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap evaluasi hanya dilaksanakan evaluasi penyempurnaan produk karena adanya keterbatasan biaya dan waktu.

1.9 Definisi Istilah

Guna menghindari adanya kesalahpahaman pada istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1.9.1 Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk yang sudah ada atau menghasilkan produk baru guna memudahkan, memaksimalkan dan membuat produk tersebut digunakan pada suatu persoalan yang ada.
- 1.9.2 Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian pesan antara guru dengan siswa agar menstimulus siswa sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 1.9.3 Komik digital merupakan sebuah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital, memuat cerita, ilustrasi dengan gambar berwarna dan dialog antartokoh yang dapat diakses melalui komputer, *laptop* maupun *smartphone* (gawai).
- 1.9.4 Budaya Bali merupakan cara hidup dan berkembang masyarakat yang berasal dari Pulau Bali sesuai dengan nilai, kebiasaan perilaku, dan

hasil karya orang Bali yang terbentuk dari interaksi antara orang Bali dengan lingkungannya.

- 1.9.5 Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan bagi pelajar Indonesia dalam belajar sepanjang hayat, memiliki keterampilan yang menyeluruh dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Adapun 6 ciri utama Profil Pelajar Pancasila yaitu beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri.

