

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada abad ke-21 ini membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satunya ialah pada aspek pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dapat meningkatkan kesejahteraan hidup manusia. Secara umum pendidikan dapat diartikan sebagai serangkaian pembelajaran yang dilakukan untuk mampu menciptakan manusia yang unggul, cerdas, dan dapat berpikir kritis dalam menghadapi tantangan kehidupan. Menurut Rahman, dkk., (2022) pendidikan ialah usaha sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya guna memiliki pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya maupun masyarakat. Karakteristik pendidikan pada abad ke-21 ialah pendidikan yang kreatif, inovatif, berpikir kritis, pengintegrasian ilmu, mudah mendapatkan informasi, berjiwa komunikatif dan kolaboratif, menghargai perbedaan pendapat, serta pendidikan sepanjang hayat (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mengalami perubahan seperti dari ruang kelas menjadi dimana dan kapan saja, dari

kertas menjadi *online* atau saluran (Suryadi, 2019). Di era digital ini guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu untuk memanfaatkan teknologi untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa guna dapat mewujudkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah Internasional. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan sudah banyak menghasilkan berbagai macam inovasi baru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Salah satunya ialah semakin banyaknya variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selain itu, dampak positif dari perkembangan teknologi pada dunia pendidikan ialah mempermudah proses pembelajaran, mempermudah guru dalam mengolah data nilai, dan mempermudah siswa dalam mencari sumber belajar. Namun terlepas dari itu, kemajuan teknologi juga membawa dampak yang negatif seperti lunturnya nilai-nilai kebudayaan bangsa Indonesia pada generasi muda.

Kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia yang memiliki keberagaman, menjadi sebuah modal serta tantangan bagi bangsa Indonesia di era globalisasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga dapat mempercepat akselerasi proses globalisasi ini. Globalisasi dapat menyebabkan hilangnya kebudayaan asli suatu daerah atau negara, terjadinya pengikisan nilai-nilai budaya, mudarnya rasa patriotisme dan nasionalisme, hilangnya nilai-nilai kekeluargaan dan gotong royong, serta gaya hidup yang menjadi tidak sesuai dengan adat daerahnya (Suneki, 2012). Kebudayaan mudah luntur dikarenakan kemudahan informasi yang diperoleh yang menyebabkan adanya kebudayaan lain yang bisa masuk dan berdampak terhadap generasi muda yang kurang memahami terkait aspek filosofi dari budaya daerahnya (Muhtarom, dkk., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Primayanti, dkk., (2019) terkait pengaruh model pembelajaran berbasis kearifan lokal, diperoleh data melalui wawancara dengan wali kelas V SD di Gugus V Kecamatan Sukasada terdapat permasalahan yaitu sikap sosial siswa yang masih minim seperti kurangnya kerjasama siswa dalam melaksanakan tugas kelompok, kurangnya interaksi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa. Hal tersebut menunjukkan masih rendahnya nilai-nilai gotong royong dan kekeluargaan yang dimiliki siswa. Menurut survei Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) pada tahun 2018, nilai kearifan lokal mampu menangkal paham-paham radikalisme, kepercayaan masyarakat terkait kearifan lokal sangat menentukan untuk dapat mereduksi paham-paham radikalisme serta seluruh paham negatif berada pada skor kategori tinggi yaitu 63,60%. Namun pengetahuan dan pemahaman masyarakat mengenai kearifan lokal relatif masih rendah yaitu sebesar 30,09 % (Hidayat & Sugiarto, 2020). Maka dari itu, pendidikan sebagai salah satu wadah dalam membentuk karakter generasi muda tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai kebudayaan yang berdasarkan pada kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan pengertian Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas) yang menyatakan pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Putri & Ananda, 2020).

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, pendidikan dilaksanakan berdasarkan kebudayaan nasional Indonesia. Kebudayaan nasional Indonesia ini dibentuk dari

berbagai kebudayaan lokal yang ada di seluruh daerah Indonesia yang mana di dalam kebudayaan lokal ini terdapat kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan segala bentuk kebijaksanaan yang dilandasi oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya secara turun-temurun oleh masyarakat dalam wilayah tertentu atau lingkungan yang menjadi tempat tinggalnya (Njatrijani, 2018). Kearifan lokal dapat diartikan sebagai identitas, ciri khas, etika, kepercayaan dan nilai budaya yang dijaga kelestariannya secara turun-temurun oleh masyarakat. Di daerah Bali terdapat banyak kearifan lokal, salah satunya adalah *Tri Hita Karana*.

*Tri Hita Karana* merupakan suatu ajaran agama Hindu yang mengajarkan mengenai cara mencapai kebahagiaan, keharmonisan, kedamaian, dan kesejahteraan bagi umat manusia. Konsep *Tri Hita Karana* dilandasi oleh tiga hubungan manusia di dunia ini yaitu hubungan manusia dengan Tuhan (*Parahyangann*), hubungan manusia dengan sesamanya (*Pawongan*), dan hubungan manusia dengan lingkungannya (*Palemahan*). Ketiga unsur tersebut haruslah seimbang dan selaras dalam pengamalannya satu sama lain (Mahendra & Kartika, 2021). Kearifan lokal dapat mendukung dalam penyampaian materi, sehingga kearifan lokal sendiri dapat dikatakan telah memberikan keuntungan bagi dunia pendidikan. Nilai-nilai kearifan lokal dapat menjadi sebuah pijakan untuk pengembangan sebuah pembelajaran. Namun, pada saat ini masih sangat sedikit sekolah-sekolah menerapkan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya. Pengenalan kearifan lokal dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah salah satunya dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan suatu media pembelajaran yang mendukung penyerapan informasi sebanyak-banyaknya oleh siswa. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Menurut Rusman (2013) media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila dapat menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran siswa, sehingga memunculkan dorongan yang lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 5 Batungsel pada tanggal 4 November 2022, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih belum bervariasi. Selama proses pembelajaran guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran berupa gambar, dan video dari youtube. Namun guru belum ada menggunakan atau mengembangkan media lain yang lebih relevan, kreatif dan inovatif seperti media yang berbasis digital. Selain itu, penggunaan media yang belum bervariasi menyebabkan siswa menjadi lebih cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran IPA guru masih kekurangan media pembelajaran yang mendukung khususnya pada materi ekosistem. Pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal.

Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas V menyatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang biasa digunakan berupa gambar, video dari youtube dan media yang disediakan sekolah. Dalam pembelajaran IPA guru belum pernah menggunakan media komik digital yang berbasis kearifan lokal serta dalam pembelajaran IPA terdapat siswa yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pemahaman siswa mengenai hubungan makhluk hidup di dalam ekosistem masih rendah dilihat dari nilai hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar IPA siswa kelas V berdasarkan nilai PTS semester ganjil sebanyak 43,75% siswa belum mencapai nilai KKM. Hal Menurut Puspitorini, dkk., (2014) dalam penelitiannya terkait penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA memperoleh hasil dengan menggunakan media komik di dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai gain skor sebesar 0,55 (sedang) dan hasil belajar ranah kognitif sebesar 0,42 (sedang) serta meningkatkan hasil belajar ranah afektif sebesar 0,34 (sedang). Hasil penelitian tersebut membuktikan penggunaan media komik efektif dalam proses pembelajaran yang mana mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Menilik dari permasalahan di atas, guru sekolah dasar hendaknya dapat memilih ataupun mengembangkan media yang relevan, kreatif dan inovatif serta yang mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti komik digital. Komik digital dipilih karena sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan adanya inovasi media pembelajaran berbasis digital. Media komik digital ini penting untuk dikembangkan karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti menciptakan minat siswa,

materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta materi yang dikemas melalui alur cerita bergambar dan penggunaan media komik digital tanpa koneksi internet memudahkan siswa dalam menggunakannya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Kanti, dkk., (2018) terkait pengembangan media pembelajaran komik digital mendapatkan hasil rata-rata nilai ulangan siswa sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital lebih besar yaitu 84,33 dari rata-rata nilai ulangan siswa sebelum penggunaan media pembelajaran komik digital yaitu 75,75. Mengacu pada penelitian tersebut, penggunaan media komik digital dinilai lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penggunaan media komik digital dijadikan solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang masih rendah. Terlebih lagi media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* yang dapat memberikan peluang bagi peserta didik dalam mempelajari nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerahnya. Dalam memahami materi ekosistem, media komik digital ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Dengan begitu media pembelajaran komik digital ini akan menjembatani penyampaian materi ekosistem yang dipadukan dengan kearifan lokal *Tri Hita Karana* sebagai langkah dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal pada peserta didik. Oleh karena itu, dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi lebih cepat bosan.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi sehingga perlu adanya pengembangan media yang kreatif dan inovatif.
- 3) Pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran yang belum sepenuhnya optimal.
- 4) Memudarnya nilai-nilai kebudayaan yang dimiliki oleh generasi muda ditengah kemajuan teknologi.
- 5) Kurangnya wawasan siswa mengenai kearifan lokal yang ada di daerahnya.
- 6) Belum adanya media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi ekosistem di SD Negeri 5 Batungsel.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dan fokus penelitian tidak meluas jangkauannya, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media komik digital berbasis kearifal lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Mengetahui validitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar.
- 3) Mengetahui kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar.
- 4) Mengetahui efektivitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran, khususnya media komik digital berbasis kearifal lokal *Tri Hita Karana*. Media ini dapat dijadikan sumber belajar yang menarik dan dapat meningkatkan mutu serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Komik digital berbasis kearifal lokal *Tri Hita Karana* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta menumbuhkan minat belajar siswa.

2) Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru serta dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3) Bagi Sekolah

Menambah media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan.

4) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan pengembangan media komik digital serta sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan di dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem kelas V sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana*.
- 2) Media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* dapat diakses melalui PC/laptop, tablet maupun *smartphone*.
- 3) Materi pada media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* ini yaitu pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar yang dikaitkan dengan *Tri Hita Karana*.
- 4) Media komik digital disajikan dalam bentuk video yang berisi tokoh karakter untuk menyampaikan topik pembelajaran, ketika diputar dapat menghasilkan suara percakapan.
- 5) Tokoh karakter dalam komik digital berciri khas kearifan lokal Bali.
- 6) Dalam media komik digital dilengkapi dengan petunjuk penggunaan agar memudahkan pengguna dalam menggunakan komik digital.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem penting dilakukan mengingat sebagian besar media yang digunakan selama ini di sekolah hanya berupa gambar, video dari youtube dan buku siswa sebagai sumber belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran yang dilakukan guru terkesan monoton dan membuat siswa menjadi lebih cepat bosan saat belajar. Oleh sebab itu, pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* ini penting dilakukan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa yang mana media ini menampilkan gambar yang berisikan audio yang dapat memperjelas isi komik. Media ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta mengurangi kejenuhan siswa. Selain itu, pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* ini dapat membantu guru dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dalam proses pembelajaran.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas V sudah bisa membaca, menulis, dan menyimak sehingga siswa mampu memahami materi ekosistem melalui media komik digital.
- 2) Siswa kelas V sudah mampu menggunakan teknologi seperti *smartphone*.
- 3) SD Negeri 5 Batungsel memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana*.

- 4) Penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* di dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa serta membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Keterbatasan pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas V sekolah dasar.
- 2) Materi yang termuat dalam media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* ini terbatas hanya pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu.
- 2) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu proses pembelajaran dan bagian integral dari pembelajaran.

- 3) Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.
- 4) Kearifan lokal merupakan pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan.
- 5) *Tri Hita Karana* merupakan falsafat hidup umat Hindu. *Tri Hita Karana* dapat diartikan sebagai tiga penyebab kebahagiaan atau keharmonisan.
- 6) Ekosistem merupakan hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

