

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sumber daya manusia di era digitalisasi saat ini merupakan hal yang sangat penting dan perlu untuk dikembangkan, guna terciptanya masyarakat global yang berkualitas dalam penggunaan teknologi. Sadar akan usaha yang perlu dilakukan untuk pengembangan sumber daya manusia dapat dicapai dari berbagai aspek, salah satunya adalah dalam aspek pendidikan. Pendidikan sebagai landasan utama dalam membentuk watak dan karakter positif pada setiap individu. Artinya pendidikan bukan hanya sekedar memberikan suatu tujuan, melainkan banyak tujuan yang dapat dicapai dari pendidikan, misalnya dari segi pengetahuan, perilaku, norma, dan keterampilan yang dimiliki. Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dilihat dari pernyataan diatas, melalui tujuan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu maka perlu adanya inovasi untuk menunjang keberhasilan mutu pendidikan. Inovasi yang digunakan adalah suatu bentuk perubahan yang lebih baik, sehingga mampu membuat pendidikan menuju ke arah yang lebih baik dan berkembang dengan pesatnya perkembangan teknologi. Syafaruddin (2012) menjelaskan bahwa inovasi dalam bidang pendidikan adalah sebuah ide atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai perubahan yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Berkenaan dengan pendapat tersebut, maka inovasi pendidikan yang dimaksud bukan hanya pada proses pengajarannya, melainkan pada media yang digunakan sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menunjang berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk perantara yang menjembatani proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang disampaikan sehingga lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami siswa (Rohani, 2018). Media berfungsi sebagai sarana berupa gambaran kepada siswa yang dapat memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak menjadi lebih sederhana dan

mudah untuk dipahami (Hasan, 2016). Kemudian untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil belajar siswa, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman, kecerdasan, yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan berubah perilaku dengan mengimplementasikannya dalam kehidupan. Pada dasarnya siswa yang masih duduk dibangku peralihan dari usia anak-anak menjadi remaja masih memiliki pemikiran yang abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan siswa untuk memahami dan mengetahui materi yang disampaikan. Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting guna menunjang materi yang ada.

*National Education Association*, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi berbentuk cetak atau audiovisual, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran (Ekayani, 2017). Sudiman (2006) menguatkan pendapat tersebut bahwa media adalah sebuah perantara penyampaian informasi dalam berkomunikasi agar apa yang dimaksudkan oleh pengirim informasi dapat diterima oleh penerima informasi dengan maksud yang utuh dan tidak terjadi miskonsepsi antar kedua pihak. Arsyad (dalam Panjaitan, 2017) yang menyebutkan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Dari pemaparan tentang pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam berkomunikasi untuk menyampaikan informasi yang dirancang semenarik mungkin dalam bentuk cetak atau audiovisual sehingga mudah dipahami pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pancasila di Indonesia berkedudukan sebagai dasar negara dan ideologi bangsa. Pancasila sebagai dasar negara diartikan sebagai *staat fundamental norm* (norma dasar) yaitu sumber dari segala sumber hukum. Sedangkan Pancasila sebagai ideologi bangsa diartikan sebagai pandangan hidup (*way to life*) yang menjadi pedoman segala tindakan untuk mewujudkan cita-cita bersama. Ideologi dalam suatu negara dikembangkan berdasarkan sistem filsafat yang dianut oleh bangsanya. Sedangkan pendidikan yang diselenggarakan di sebuah negara merupakan cara negara dalam mewariskan nilai-nilai filsafat itu (Semadi, 2019). Artinya pendidikan di Indonesia tidak hanya diperuntukan sebagai proses transfer ilmu semata, tetapi juga merupakan sarana penanaman dan pewarisan nilai-nilai sosial-budaya. PKN

merupakan media penanaman *civic virtue* pada peserta didik Sujana, dkk (2020). Oleh karena itu, Pancasila yang bersumber dari nilai-nilai budaya yang religius dan *arif* haruslah turut dihadirkan dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik yakni melalui Pendidikan Pancasila. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan muatan wajib pada setiap jenjang Pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hadirnya kurikulum merdeka tidak hanya membentuk siswa yang cerdas, melainkan pula berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama yakni : bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinekaan global (Kemendikbud, 2022). Secara umum, tujuan pendidikan Pancasila memiliki basis pedagogis yang sama dengan mata pelajaran PPKn, yaitu menciptakan warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*) sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Terjadinya penggantian nonmenklatur dari PPKn menjadi Pendidikan Pancasila adalah untuk memberikan penekanan bahwa Pancasila merupakan landasan berpikir dari bangsa Indonesia sekaligus mewujudkan bagian dari profil pelajar Pancasila, yang pembelajarannya tidak hanya berbasis teori tetapi juga pada nilai-nilainya yang mampu untuk diimplementasikan pada kehidupan nyata (Pusdatin BPIP, 2021).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah mestinya dilakukan secara optimal dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sebagai generasi *digital native*. Dengan pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang ada saat ini, maka sudah semestinya guru sebagai tenaga pendidik bisa memanfaatkan kemajuan ini untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dalam peraturan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat (2), salah satu kewajiban seorang guru adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyebutkan bahwa guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dengan hal ini maka seiring pesatnya perkembangan teknologi dari masa kemasa, maka guru-guru Pendidikan Pancasila harus mampu memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik

peserta didiknya yaitu *digital native*. Realita yang ada dan terjadi dilapangan dimana proses pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran dengan baik. Permasalahan ini timbul karena penggunaan media dalam proses pembelajaran hanya menggunakan sumber buku-buku yang cakupannya terbatas dan tampilan buku yang membosankan atau dapat dikatakan dalam proses pembelajaran di kelas lebih dominan menjelaskan materi tanpa bantuan media pembelajaran (Hasan, 2016). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, kenyataan yang ada di lapangan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat rendah dan kurang optimal, proses pembelajaran hanya didukung dengan buku paket yang didapatkan dari sekolah tanpa mengembangkan atau tidak menggunakan media tambahan saat pembelajaran, meski buku yang digunakan masih banyak kekurangan yang membuat isi materi kurang menarik tanpa dikembangkan. Sejatinya, kegunaan dari buku paket adalah sebagai alat/pedoman dalam proses pembelajaran baik bagi tenaga pendidik dan siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Mutaal, 2016:6). Namun permasalahan ini tentunya dapat menghambat proses belajar bagi peserta didik, siswa tidak dapat mempelajari buku paket secara optimal karena kurang dikembangkan dengan media yang menarik serta minat siswa untuk memahami materi khususnya pada Materi kelas VII Bekerja Sama dan Bergotong Royong diperlukan contoh implementasi yang kuat untuk menggambarkannya dalam memahami materi. Walaupun Pendidikan Pancasila merupakan muatan wajib yang diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, jika tidak diimbangi dengan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka pembelajaran akan berjalan sia-sia. Alhasil masyarakat dan siswa dapat menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan, kurang menarik dan tidak menyenangkan. Mata pelajaran dapat dinilai menarik atau tidaknya tergantung dari dua hal yaitu, minat siswa dan bagaimana cara guru ketika mengajar.

Pada hasil Survei Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2018) yang menyatakan hanya 40% dari total guru yang ada di Indonesia mampu menguasai teknologi, sedangkan sebesar 60% guru dianggap “gagap” dalam menguasai teknologi. Terkait observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sawan tampak beberapa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Problematika lainnya yang sering dijumpai adalah kesulitan dalam memilih

media pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan kondisi pembelajaran dimasa pelaksanaan asistensi mengajar, terutama untuk pembelajaran yang bersifat multidimensional seperti halnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dijenjang sekolah menengah pertama. Apalagi jika nantinya pembelajaran dilakukan pada siswa kelas VII yang masih mengalami fase transisi dari jenjang SD ke SMP. Penelitian oleh Sari (2020), terdapat pengaruh antara penyesuaian diri terhadap motivasi belajar siswa. Siswa yang tidak mampu menyesuaikan diri akan cenderung kesulitan dalam belajar, oleh karena itu siswa yang mengalami fase transisi ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk membiasakan mereka dengan pola pembelajaran di SMP. Terutama pada mata pelajaran PPKn ketersediaan media pembelajaran masih terbatas, khususnya materi kelas VII pada Materi Bekerja Sama dan Bergotong Royong yang bersifat multidimensional pada penerima materi yang kurang maksimal.

Materi bekerja sama dan bergotong royong merupakan materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VII SMP pada bab VI. Pada materi ini dijelaskan pengertian dari apa itu bekerja sama dan bergotong royong, nilai penting dari kerja sama dan gotong royong untuk kehidupan, landasan kerja sama dan gotong royong dilakukan dan bagaimana penerapan kerja sama dan bergotong royong itu terjadi. Manusia sebagai makhluk sosial yang tak luput dari bantuan sesama manusia karena manusia adalah makhluk yang tidak bisa hidup tanpa orang lain. Materi ini sangat penting untuk diajarkan di sekolah menengah pertama dengan tujuan agar siswa dapat memahami bagaimana wujud sikap sosial yang harus ditanamkan dan bagaimana kita sebagai manusia bersikap peduli dengan lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran PPKn juga dapat mendidik para generasi muda agar mampu menjadi warga negara baik yang mampu menjunjung tinggi keadilan dan kebenaran, bersikap demokratis dan partisipatif sebagai warga negara. Peserta didik perlu diberikan rangsangan untuk membuatnya tertarik dalam mempelajari dan memahami materi PPKn (Alfia, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar Miarso (2004).

Merujuk pada permasalahan yang dihadapi, maka sangat perlu adanya perubahan dan inovasi baru dalam sistem pembelajaran agar terlihat lebih menarik dan

bermakna yang dilihat oleh siswa akan mampu mendorong siswa dalam menganalisis dan memahami materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran di era digitalisasi dengan perkembangan teknologi tentunya dapat memanfaatkan situasi untuk menginovasi proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang tepat dalam mendukung materi ajar dapat dipandang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna dan menyenangkan, yang tentunya tidak membuat rasa bosan pada siswa di Sekolah Menengah Pertama pada masa sekarang yaitu dengan media komik.

Media edukasi komik merupakan media yang sederhana, sering diartikan sebagai cerita bergambar dalam bentuk komik yang mengedukasi cara penggunaan sebuah benda atau alat guna mengetahui cara dalam penggunaannya yang hampir serupa dengan media belajar fotografi. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar. Adapun kelebihan dari media komik adalah memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, *educational comic* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang bersifat permanen dan dapat membangkitkan minat peserta didik dalam membaca serta mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca. Komik adalah bagian budaya yang populer, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sangat digemari siswa dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Dengan penggunaan komik guru dapat memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran dan memberikan kontribusi tinggi terhadap daya ingat bagi siswa. Komik edukasi merupakan media potensial untuk kegiatan pendidikan dan komunikasi (A. Siregar & Siregar, 2021).

Media pembelajaran komik merupakan salah satu bentuk model pembelajaran visual yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun diluar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Komik merupakan pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud gambar, sehingga tampil sebagai suatu cerita yang ringan. Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar pada buku cerita bergambar bagaimanapun sekedar sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkritkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu

yang diceritakan secara verbal. Gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal. Konsep pembelajaran berbasis komik adalah menyajikan gambar-gambar dengan deretan alur cerita. Gambar-gambar yang disajikan tentu tidak terlepas dari kaidah komik. Cerita akan muncul dari pengertian berdasarkan gambar komik yang dilihat oleh siswa sehingga siswa mendapatkan ide dan mengolah ataupun mengembangkan kreatifitasnya. Sebelum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik serta karakteristiknya. Komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian masyarakat baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi dan lain sebagainya. Sifat komik yang dimaksud adalah banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, handy, berfokus pada manusia. Dengan kata lain komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik dapat menjadi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara melalui berbagai peran. Dengan demikian media komik akan memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan imajinasi dan dapat menyusun ide-ide berdasarkan gambar yang tersaji pada gambar komik. Siswa akan mudah menanggapi makna yang terkandung dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga membantu siswa dalam menumbuhkan ide-ide yang dituangkan dalam bentuk dialog (A Siregar & Siregar, 2021).

Namun media komik memiliki kelemahan dan kelebihan, kelemahan media tersebut yaitu, komik yang dicetak dalam media cetak dalam bentuk kertas akan mudah rusak dan robek, selain itu media komik seperti ini membuat siswa mudah menjadi bosan dengan materi yang hanya berbentuk teks sehingga visual yang disajikan kurang menarik. Cara mengatasi hal tersebut dengan adanya inovasi dan kreativitas berupa pengembangan materi pembelajaran menggunakan media secara menarik, kelebihannya yaitu menjadi inovasi baru yang digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran dapat menciptakan minat siswa, materi yang disajikan lebih menarik, membantu siswa lebih cepat memahami materi yang bersifat multidimensional menjadi konkret, selain itu adanya pengembangan media komik digital ini memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri (Kanti, 2018). Disamping

mengimplementasikan media pembelajarn komik digital sangat penting untuk menciptakan hubungan yang harmonis antar siswa, sehingga pada proses kegiatan belajar mengajar terciptanya suasana belajar yang nyaman, tentram, dan damai. Oleh sebab itu, era digital seperti sekarang dengan kemajuan IPTEK dan pengaruh nilai sosial budaya barat yang sangat berpengaruh pada perilaku generasi muda terutama dikalangan siswa sekolah menengah pertama, sehingga diperlukannya suatu pembelajaran yang tetap memunculkan nilai kearifan lokal, salah satunya ajaran *Tri Hita Karana*.

*Tri Hita Karana* adalah tiga penyebab dari kebahagiaan dan kesejahteraan manusia yang bersumber dari adanya hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*parahyangan*), manusia dengan manusia (*pawongan*), dan manusia dengan lingkungan (*palemahan*) (Agustika, 2019). Apabila dalam pengembangan media komik digital dipadukan dengan ajaran *Tri Hita Karana*, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan menciptakan partisipasi dan perhatian siswa, serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna sehingga mampu membangun pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Berkaitan dengan hal itu, siswa mampu menjalin hubungan yang harmonis terhadap Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan sekitarnya sehingga terciptanya rasa hidup yang nyaman, tentram dan damai (Jaya, 2019). Pembelajaran yang menyelipkan konsep *Tri Hita Karana* pada pengembangan media komik digital mampu mengarahkan siswa untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Yunita dan Trisiantari, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, melalui pengembangan media komik digital berbasis *Tri Hita Karana* nantinya dapat meningkatkan pemahaman PPKn siswa khususnya pada materi tentang bekerja sama dan bergotong royong serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dilihat dari hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Tri Hita Karana* pada materi berkerja sama dan bergotong royong. Adapun penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Tri Hita Karana* Untuk Menanamkan Sikap Bekerja Sama dan Bergotong Royong Kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan”.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah yang dapat disusun adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Ketersediaan media pembelajaran yang terbatas sehingga dapat mengakibatkan kurangnya minat baca siswa sehingga pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn masih sangat rendah
- 1.2.2 Media yang sudah tersedia kurang menarik untuk digunakan selama pembelajaran untuk mengembangkan minat baca siswa
- 1.2.3 Isi materi buku ajar yang kurang menarik
- 1.2.4 Kurangnya pengintegrasian kearifan lokal khususnya *tri hita karana* dalam pembelajaran PPKn
- 1.2.5 Media komik digital belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, maka dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan terfokus pada permasalahan dan tidak meluas lebih jauh lagi, sehingga bisa mendapatkan hasil yang optimal. Adapun batasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu hanya terbatas pada Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Tri Hita Karana* Untuk Menanamkan Sikap Bekerja Sama dan Bergotong Royong Kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dan pembatasan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana prototipe media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerjasama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan?
- 1.4.3 Bagaimana respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk menghasilkan prototipe media komik digital berbasis *tri hita karena* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan.
- 1.5.2 Untuk mengabalisis validitas media komik digital berbasis *tri hita karena* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan.
- 1.5.3 Untuk menganalisis respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karena* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan

## 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media dalam bentuk komik digital. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

- 1.6.1 Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media komik digital. Produk media pembelajaran komik digital dalam bentuk video, ketika diputar akan menampilkan komik dan menghasilkan suara percakapan dalam bentuk komik.
- 1.6.2 Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media komik digital adalah materi muatan PPKn dengan materi topik bekerjasama dan bergotong royong kelas VII sekolah menengah pertama dengan berbasis *tri hita karena*. *Tri Hita Karena* merupakan salah satu kearifan lokal Bali yang merupakan tiga hubungan harmonis yang menyebabkan kebahagiaan yaitu hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan (*parahyangan*) contohnya manusia mengungkapkan rasa syukur dengan bergotong royong membangun pura di area sumber mata air, hubungan yang harmonis antar sesama manusia (*pawongan*) contohnya saling bekerjasama dalam pelaksanaan upacara ditempat suci dan hubungan manusia dengan lingkungan (*palemahan*), contohnya dengan membangun pura di area sumber mata air, manusia telah menjaga kelestarian budaya dan memupuk keharmonisan lingkungan.

- 1.6.3 Desain Media komik digital yang akan dirancang disesuaikan dengan materi pokok pada topik bekerjasama dan bergotong royong yang akan diajarkan oleh guru yang akan dibagi menjadi bagian pembuka isi dan penutup. Pada bagian pembuka akan ada penyampaian judul, pengenalan tokoh dan penyampaian alur cerita. Pada bagian isi, berisi percakapan antar tokoh membahas tentang materi bekerjasama dan bergotong royong berbasis *tri hita* karena. Pada bagian penutup terdapat soal evaluasi uraian singkat dan juga jawabannya.
- 1.6.4 Media komik digital yang dikembangkan memuat materi pokok pada materi bekerjasama dan bergotong royong berdasarkan Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII jenjang SMP

### **1.7. Pentingnya Pengembangan**

Media komik digital diperlukan di sekolah karena dapat membantu menunjang sebagai alat media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dan bentuk penggambaran kearifan lokal bali. Sehingga media ini dikaitkan dengan berbasis *tri hita* karena, yang nantinya diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan yang nantinya mampu memberika audio visual animasi dalam bentuk video dua dimensi dan dapat memberikan pengalaman atau pembelajaran yang baru serta menyenangkan karena penampilan video yang sangat menarik. Pengemasan media yang menarik dengan muatan konsep *tri hita* karena dapat membelajarkan siswa untuk senantiasa menjaga keharmonisan yang dapat dimulai dari diri sendiri dan segala sesuatu yang ada dilingkungannya.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media komik digital berbasis *tri hita* karena ini didasarkan pada asumsi berikut.

- 1.8.1 Nurfadhillah dan Rosnaningsih, (2021) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menambah daya tarik materi yang disampaikan sehingga perhatian, motivasi dan minat siswa dapat meningkat.
- 1.8.2 Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Computer Technology Research* (CTR) memaparkan bahwa seseorang akan mengingat 20% dari apa yang dilihatnya dan 30% dari yang didengarnya. Sedangkan jika seseorang “melihat” dan “mendengar” maka ia mampu mengingat 50% serta 80% jika orang tersebut “melihat”,”mendengar” dan “melakukan” sekaligus (Ingsih, 2018) Dengan

demikian pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan ingatan peserta didik.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

- 1.8.3 Pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karana* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah menengah pertama kelas VII sehingga produk hasil pengembangan nantinya hanya diperuntukan bagi siswa kelas VII SMP.
- 1.8.4 Pengembangan materi yang disajikan didalam komik digital berbasis *tri hita karana* ini terbatas hanya pada muatan materi PPKn pada topik bekerjasama dan bergotong royong kelas VII SMP
- 1.8.5 Media komik digital berbasis *tri hita karana* ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya harus memiliki alat elektronik/digital yang mendukung pemutaran video.

## 1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari kesalahpahaman beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini.

- 1.9.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang meningkatkan kualitas pengetahuan pada proses pembelajaran dalam mengembangkan produk berupa media, materi dan alat untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan layak digunakan oleh peserta didik.
- 1.9.2 Media adalah sebuah alat atau perantara yang dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima.
- 1.9.3 Media komik digital adalah media cerita bergambar yang dikemas kedalam video animasi yang berisikan suara, karakter yang menarik dan musik sebagai pengiring dalam video, sedangkan strukturnya dua dimensi yang dapat disimak dan dapat diakses dimanapun melalui media elektronik.
- 1.9.4 Media komik digital berbasis *tri hita karana* adalah media cerita bergambar yang terdiri dari beberapa komponen yaitu teks, grafis, foto, video dan animasi serta dalam pemaparan materinya menggambarkan cara menjaga keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesama manusia

dan hubungan manusia dengan lingkungannya yang merupakan konsep dari ajaran *tri hita karana*.

