

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki ragam budaya. Namun,derasnya arus globalisasi dikhawatirkan berdampak pada terkikisnya budaya lokal tersebut. Tidak jarang ditemukan anak-anak yang lebih menyukai bermain online dengan gawai dari pada melakukan permainan tradisional. Pengaruh arus globalisasi dan berkembangnya teknologi dapat dengan mudah mengikis budaya lokal. Fenomena anak sekolah dasar yang kurang tertarik dengan budaya lokal menjadi kewaspadaan untuk mengangkat serta melestarikan budaya lokal agar menjadi bagian integratif dalam pembelajaran. Dalam pernyataan Paud pedia pembelajaran dengan menyesuaikan budaya setempat sangat penting untuk diberlakukan. Hal tersebut bertujuan untuk membantu anak mengenali dan menghargai budayanya. Pendidik diharapkan dapat pula menyisipkan unsur budaya lokal dalam pembelajaran melalui implementasi dalam kurikulum merdeka.

Pembelajaran dengan budaya lokal memberikan kesan tersendiri dalam pendidikan terutama untuk anak sekolah dasar. Berdasarkan pernyataan Wakil Bupati Gersik, muatan lokal atau unsur budaya lokal dalam kurikulum merdeka penting untuk dikenalkan mulai dari tingkat pendidikan sekolah dasar , hal tersebut

sebagai upaya untuk menjaga budaya serta melestarikan kearifan lokal, sejarah, dan toleransi beragama yang sudah ditunjukkan beberapa abad lalu oleh karena itu

pengenalan budaya lokal pada anak dikatakan penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk melestarikan budaya setempat.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi di dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa (Nabil, 2020). Media pembelajaran yang digunakan guru juga harus sesuai dengan karakteristik siswa, agar siswa dapat dengan mudah menggunakan dan memahami materi dari media tersebut. Menggunakan media pembelajaran, guru akan menjadi lebih mudah untuk menjelaskan materi dan siswa menjadi lebih mudah paham terhadap materi yang dijelaskan oleh guru. Seluruh pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan media, tidak terkecuali pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kurikulum merdeka yang terintegrasi pada pembelajaran tematik.

Ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam kerap disebut dengan IPA (Samatowo, 2011). IPA membahas tentang fenomena alam yang disusun secara sistematis oleh manusia yang didasari pada hasil uji coba dan pengamatan yang dilakukan. Ilmu Pengetahuan alam merupakan aktivitas dalam menemukan hukum-hukum alam dalam bentuk teori-teori berdasarkan fakta-fakta (Widiana et al., 2019). IPA diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam yang diperoleh berdasarkan pengalaman manusia akibat interaksi dengan lingkungannya. Pada prinsipnya, tujuan mempelajari IPA yaitu sebagai cara untuk mencari tahu, cara untuk mengerjakan atau melakukan, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam. Dalam kegiatan pembelajaran IPA khususnya sekolah dasar dilakukan sendiri oleh siswa melalui penyelidikan sederhana,

diskusi, dan pengamatan secara langsung bukan dengan hafalan mengenai kumpulan konsep IPA, sehingga dalam kegiatan tersebut siswa mendapatkan pengalaman langsung karena melakukan eksperimen.

Pendidik dalam pembelajaran IPA sebisa mungkin menyelenggarakan proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehubungan dengan tuntutan standar kompetensi lulusan ditambah masuknya revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk menciptakan bahan-bahan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan mengaplikasikan ke pembelajaran, misalnya membuat media yang efektif dan kreatif. Namun, kenyataan di lapangan saat ini, karena pembelajaran masih berpusat pada guru, pembelajaran yang dilaksanakan belum terlaksana sebagaimana sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, siswa lebih menyukai pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan sebuah alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 juni 2024 diketahui bahwa guru kelas V SD Negeri Banyuseri mengalami permasalahan pada pembelajaran IPAS, khususnya muatan IPA yang dihadapi bahwa media pembelajaran yang disiapkan oleh sekolah sangat kurang, sehingga guru cenderung hanya menggunakan gambar-gambar yang ada pada buku siswa dan guru sekaligus sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik bagi siswa. Sedangkan guru mengalami kesulitan untuk merencanakan, membuat, dan menggunakan media sederhana yang bersumber pada lingkungan sekolah, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi. Selain itu, berdasarkan hasil studi dokumentasi

terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada nilai kompetensi pengetahuan IPA. Nilai kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Negeri Banyuseri disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPA

Interval Nilai Siswa	Kriteria	Jumlah Siswa
0 - 59	Perlu Bimbingan	9 orang
60 - 73	Cukup	6 orang
74 - 87	Baik	4 orang
88 - 100	Sangat Baik	3 orang
<b>Jumlah</b>		22 orang

Berdasarkan data pada Tabel 1 diketahui bahwa siswa yang memiliki hasil belajar rendah pada interval 0 – 59 dengan kriteria perlu bimbingan sebanyak 9 orang, dari jumlah siswa 22 orang. Kemudian 6 orang dengan interval 60 – 73 dengan kriteria cukup, 4 orang dengan interval 74 – 87 kriteria baik dan hanya 3 orang yang termasuk kriteria sangat baik dengan interval 88 – 100. Hal tersebut membuktikan bahwa nilai belajar siswa pada muatan IPA rendah. Penyebab hasil belajar siswa rendah karena beberapa faktor yaitu sebagai berikut ;(1) dalam mengikuti pembelajaran kurang adanya konsentrasi,(2) materi yang disampaikan guru kurang dipahami, (3) siswa tidak memperhatikan guru, dan (4) penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri Banyuseri yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa, dikarenakan guru hanya menggunakan media gambar saat kegiatan pembelajaran (5) serta kurangnya pemahaman teknologi yang dimiliki oleh guru, berdampak pada kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alternatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, tidak monoton serta membuat anak fokus untuk proses pembelajaran. Permasalahan dalam pelajaran IPA yaitu dalam proses pembelajaran, keaktifan

siswa yang kurang dan penjelasan guru yang tidak diperhatikan (Arip & Aswat, 2021). Tidak hanya itu, media yang digunakan guru hanya menggunakan buku paket. Hal ini yang berdampak pada tingkat penyerapan siswa terhadap muatan IPA menjadi rendah dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah juga. Buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik karena hanya berisi banyak tulisan dan beberapa gambar serta bukunya tebal sehingga mempunyai kesan membosankan dan monoton. Selain itu, penyebab kurangnya minat siswa dalam membaca buku adalah tampilan buku yang monoton dengan bentuk persegi yang rata. Maka dari itu, sangat penting untuk memberikan inovasi baru pada media pembelajaran untuk membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas tanpa memaksakan mereka untuk menerima apa yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran akan lebih baik dan efektif menggunakan media pembelajaran.

Hadirnya media pembelajaran akan membantu guru menjadi lebih mudah dalam perannya mengajarkan siswa. Metode ceramah yang biasanya digunakan guru dalam mengajar akan tampak bervariasi, jika seorang guru menggunakan media saat kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan secara kreatif dapat memperlancar proses kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Arda & Dkk, 2015)

Proses pembelajaran selalu memiliki tiga komponen penting, seperti: (1) guru sebagai pemberi informasi, (2) siswa sebagai penerima informasi, dan (3) komponen atau isi informasi itu berupa materi (Sanjaya, 2006). Saat proses pembelajaran berlangsung terkadang terjadi kesalahan, artinya informasi pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat dipahami oleh siswa secara penuh, jangan sampai siswa salah memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Untuk meminimalisir hal tersebut, guru dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran yang akan di terapkan di kelas dengan memilih media yang sesuai. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana*

Penggunaan media komik strip berbasis kearifan lokal tri hitakarana sangat efektif untuk digunakan. komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Nurgiyantoro, 2004). Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. 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, dan bahasa lokal daerah bali yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar

membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohima, 2023). komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Freytagh-Loringhoven, 2021). Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Media pembelajaran Komik strip Berbasis kearifan lokal *tri hita karana* bisa menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V yang menyatakan bahwa kemampuan guru yang kurang dalam bidang teknologi, sehingga guru kesulitan untuk membuat, dan menerapkan media pembelajaran. Maka dari itu, dikembangkanlah media komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana* dalam bentuk buku cetak yang nantinya dapat diterapkan guru dengan mudah, tetapi tetap

mengembangkan teknologi sesuai dengan perkembangan jaman dengan memanfaatkan AR (*Augmented Reality*) untuk menjelaskan materi yang lebih rinci. Sehingga, tetap memberikan kesan yang dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa serta memungkinkan siswa untuk

melibatkan imajinasi mereka sendiri saat mereka membaca komik yang diciptakan dengan berbagai gambar yang menarik, membantu mereka terlibat secara emosional dengan materi pembelajaran (Adnyana, 2020). Selain itu, guru tersebut juga menyatakan bahwa belum pernah mengembangkan dan membuat media pembelajaran Komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana* dalam menyampaikan materi khususnya pada muatan IPA. Oleh karena itu, guru tersebut menyatakan sangat setuju jika materi IPA dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana*.

Media Komik Berbasis Kearifan Lokal *Tri hita karana* adalah jenis komik cetak menyerupai buku yang terdiri dari gambar-gambar yang dipadukan menjadi satu kesatuan. Setiap halaman kertas berisi gambar atau teks yang menceritakan cerita petualangan bertujuan guna menyuguhkan materi dengan cara yang inovatif dan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Komik memiliki kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yaitu ; komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar; komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran; komik bersifat permanen; komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca; komik adalah bagian dari budaya populer (Freytagh-Loringhoven, 2021)

Materi Ekosistem terdapat pada materi kelas V sekolah dasar, semester I. Menurut UU Lingkungan Hidup Tahun 1997. Ekosistem sebagai tatanan satu kesatuan cara yang begitu utuh serta menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup untuk saling mempengaruhi. Unsur-unsur lingkungan hidup ini dapat disebut juga unsur biotik dan abiotik, baik pada makhluk

hidup maupun benda mati di dalamnya. Semuanya tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah ekosistem yang masing-masing tidak dapat berdiri sendiri, melainkan harus saling berinteraksi, saling mempengaruhi, sehingga tidak dapat dipisah-pisahkan. Oleh sebab itu guru harus bisa lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media komik khususnya pada materi ekosistem, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Siswa menganggap suatu pembelajaran dikatakan menarik minat untuk belajar jika ada sesuatu hal yang dianggapnya baru, siswa akan merasa bosan dengan pembelajaran yang tidak bervariasi. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal pada muatan IPA Kelas V di SDN Banyuseri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana*, mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana*, dan mengetahui efektivitas media komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana* untuk meningkatkan literasi sains siswa pada muatan IPA kelas V semester ganjil di SD Negeri Banyuseri. Menurut review para ahli dan uji coba produk. Dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dan memudahkan bagi siswa untuk memahami materi dengan suasana yang menarik, menyenangkan, dan kondusif yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media penyampaian materi pada muatan IPA.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru dengan terbatas pada materi pembelajaran IPA yang ada didalam buku siswa dan buku guru.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan guru mengalami kesulitan untuk merencanakan, membuat dan menggunakan media pembelajaran, karena kurangnya kemampuan guru dalam teknologi.
3. Materi muatan IPA yang terdapat di buku siswa kurang lengkap dan kurang mendalam membahas materi dikarenakan beberapa penjelasan materi hanya dilengkapi dengan banyak tulisan dan beberapa gambar dengan halaman yang tebal dan bentuk buku yang monoton.
4. Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai kriteria nilai KKTP pada nilai kompetensi pengetahuan IPA.
5. Penggunaan media pembelajaran yang belum dilaksanakan secara optimal dan belum ada yang mengembangkan media pembelajaran khususnya pada materi ekosistem yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.
6. Belum di temukan media pembelajaran IPAS yang di padukan dengan kearifan lokal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan serta mendapatkan hasil yang optimal, yaitu kurang lengkapnya materi muatan IPA pada buku, serta memiliki tampilan yang kurang menarik bagi siswa. Media yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKTP pada nilai kompetensi pengetahuan IPA. Dalam penelitian ini, menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran komik *Strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karena* pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD. Kemudian, akan dilakukan uji validitas, kepraktisan produk oleh uji coba perorangan. Selain itu, dilaksanakan juga uji efektivitas untuk mengetahui efektivitas pengembangan media Komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karena* yang dianalisis menggunakan rumus uji-t berkorelasi. Uji efektivitas dilakukan dengan dua kali pengukuran atau pengambilan data pada subjek yang sama sehingga diperoleh hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karena*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Setelah menganalisis latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, sehingga dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana Rancang Bangun media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD?
- 2) Bagaimana validitas media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD untuk meningkatkan literasi siswa kelas V SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD terhadap meningkatnya literasi sains siswa kelas V SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1 Untuk menghasilkan rancang bangun media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD untuk siswa kelas V SD.
- 2 Untuk mengetahui validitas media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD

- 3 Untuk mengetahui kepraktisan media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karena* pada muatan IPA materi ekosistem untuk meningkatkan literasi siswa kelas V SD.
- 4 Untuk mengetahui efektivitas komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karena* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD untuk meningkatkan literasi sains siswa kelas V SD.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karena* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD akan memberikan dua manfaat, yaitu secara teoritis dan secara praktis. Kedua manfaat ini akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Adapun manfaat yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut.

#### 1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karena* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD yang dilakukan mampu memberikan landasan teori tentang pengembangan media khususnya berupa pengembangan media komik *strip* yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam merencanakan, membuat dan menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian proses pengembangan dan pemanfaatan media di dalam proses pembelajaran dapat dijadikan landasan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.

## 2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis hasil penelitian ini, dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

### 1. Siswa

Media komik strip dapat dimanfaatkan oleh siswa didalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan potensi yang dimiliki siswa. Media di dalam proses pembelajaran ini akan mampu menumbuhkan inisiatif belajar, motivasi, dan siswa sadar bahwa belajar adalah suatu proses untuk mendewasakan diri. Dengan hakikat belajar tersebut, siswa akan memacu dirinya untuk terus belajar hingga menemukan konsep yang sesuai dan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga keinginan belajar akan tumbuh didalam diri siswa.

Dari hal tersebut, maka dapat hasil belajar siswapun dapat meningkat.

### 2. Guru

Penggunaan media komik dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memfasilitasi siswa agar memudahkan guru saat menjelaskan materi yang disampaikan, siswa akan mampu membangun pengetahuan sendiri, mudah memahami informasi yang disampaikan, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

### 3. Kepala Sekolah

Hasil pengembangan produk pada penelitian ini dapat dijadikan acuan kepala sekolah agar memberikan arahan untuk memotivasi guru mengembangkan produk berupa media komik *strip* berorientasi cerita petualangan maupun media pembelajaran yang lainnya. Hasil pengembangan

sebagai salah satu indikator terpenuhinya standar sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah yang nantinya akan berdampak pada manajemen sekolah dalam kapasitasnya mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

#### 4. Peneliti Lain

Hasil penelitian khususnya laporan penelitian ini dapat dijadikan salah satu kajian pustaka untuk melakukan penelitian pengembangan dengan variabel yang sama. Keunggulan produk pengembangan dapat dijadikan salah satu referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam hal pengembangan produk yang sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk pengembangan yang dihasilkan penelitian pengembangan ini adalah media komik strip berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada topik ekosistem kelas V sekolah dasar. Spesifikasi dari produk ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

- a. Produk yang dikembangkan adalah media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* pada muatan IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V SD sekolah dasar tahun pelajaran 2025/2026 dalam bentuk buku cetak dan didalamnya berisi gambar atau teks yang menceritakan cerita.
- b. Cover depan komik strip didesain sesuai dengan materi yang terdapat didalamnya.
- c. Terdapat petunjuk untuk menggunakan komik di balik cover depan.

- d. Setelah halaman petunjuk penggunaa komik *strip*, disajikan Tujuan dari pembelajaran dan juga pengenalan dari tokoh tokoh di komik
- e. Halaman selanjutnya menyajikan gambar-gambar yang relevan dengan materi ajar
- f. Di setiap akhir cerita di sisipkan barcode yang bisa di scan siswa untuk melihat materi berbasis 3D yang berisi keterangan-keterangan agar lebih konkret.
- g. Proses pembuatan media komik diawali dengan merancang desain gambar, kemudian dicetak menyerupai buku.
- h. Bahan yang digunakan dalam pembuatan yaitu kertas *glossy*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berpedoman pada hasil wawancara kepada guru wali kelas dan siswa yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri Banyuseri ,maka pentingnya mengembangkan media komik strip berbasis kearifan lokal *tri hita karana*, yaitu perlunya pengembangan materi muatan IPA pada buku siswa khususnya topik ekosistem, membantu guru dalam menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran, kemudian meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dijelaskan, dan menambah minat belajar di dalam kegiatan belajar mengajar, serta memberikan siswa mengalami belajar yang menyenangkan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Asumsi Pengembangan
  - a. Siswa sudah mampu menguasai keterampilan membaca, sehingga media media komik strip berbasis kearifan lokal *tri hita karana* yang dikembangkan akan mampu digunakan dengan baik.
  - b. Guru menggunakan media media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana* di dalam kegiatan belajar mengajar akan memberi pengalaman baru, memberikan pembelajaran yang berbeda, dan akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik.
- 2) Keterbatasan Pengembangan
  - a. Pengembangan media komik strip berbasis kearifan lokal *tri hita karana* ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh siswa kelas IV SD Negeri Banyuseri. Karakteristik yang dimaksud, yaitu cara belajar, materi pembelajaran, dan lingkungan siswa. Sehingga produk pengembangan yang dihasilkan diperuntukan untuk siswa kelas V sekolah dasar tersebut yang dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
  - b. Pembahasan terbatas pada materi ekosistem yang di bahas dalam media media komik *strip* berbasis kearifan lokal *tri hita karana*

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi Istilah perlu dipaparkan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman pada penelitian ini terkait dengan istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan yang dilakukan. Adapun definisi istilah yang diberikan yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk mengembangkan dan untuk memperoleh validitas atau kelayakan penggunaan produk seperti media pembelajaran, materi pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Media komik merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku yang berisi gambar serta cerita bernuansa kearifan lokal dengan tujuan guna menyuguhkan data dalam wujud yang menyenangkan, penuh warna, menghibur, serta mudah dipahami.
- 3) Literasi sains adalah kemampuan untuk membaca, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dan pengetahuan sains untuk membuat keputusan yang tepat dan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. Ranah yang dinilai dalam penelitian ini adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pembelajaran (Sudjana, 2009)
- 4) Materi ekosistem merupakan salah satu mata pelajaran IPAS, tema 5 pada muatan IPA yang terdapat pada kelas V sekolah dasar.
- 5) Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).