

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia di era digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan maupun di tingkatkan, agar terciptanya masyarakat global yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha sadar yang perlu dilakukan untuk pengembangan sumber daya manusia tercapai dari berbagai aspek salah satunya adalah Pendidikan. Pendidikan sebagai landasan utama yang mengarah untuk membentuk watak dan karakter yang positif di setiap individu. Artinya Pendidikan bukan hanya sekedar dalam memberikan suatu tujuan melainkan banyak tujuan yang dicapai, misalnya dari pengetahuan, perilaku, norma, keterampilan yang dimiliki siswa (Suwandinata, 2023).

Beranjak dari pernyataan di atas, melalui tujuan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu perlu adanya inovasi untuk menunjang keberhasilan mutu pendidikan. Inovasi yang digunakan adalah suatu perubahan untuk lebih baik, sehingga mampu membuat pendidikan mengarah kepada hal lebih baik dan berkembang sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Inovasi dalam bidang pendidikan adalah sebuah ide, gagasan atau metode yang diamati dan dirasakan sebagai perubahan yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Berkenaan dengan pendapat tersebut, inovasi pendidikan yang dimaksudkan bukan hanya pada proses pengajarannya melainkan media yang

digunakan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran (Supartayasa, 2022). Oleh karena itu, pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik. Guru merupakan salah satu komponen menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, sebab guru merupakan ujung tombak yang secara langsung berhubungan dengan siswa sebagai objek belajar. Sehingga, pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat pengetahuan yang didapat dalam waktu yang lama (G. A. M. D. Putri *et al.*, 2019)

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi menyalurkan pesan dari guru ke siswa yang bertujuan untuk membawa pesan intruksional dari guru kepada siswa yang mengandung maksud pengajaran (Pinatih & Putra, 2021) Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Pengembangan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa. Dengan hal – hal tersebut, siswa dapat paham akan materi yang diajar secara utuh juga menghilangkan tingkah laku yang negatif pada aktivitas belajar tersebut. Dalam pendidikan media merupakan alat bantu yang memberikan informasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Syahmi *et al.*, 2022).

Media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Untuk itu perlu adanya pemilihan media pembelajaran

yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikasi dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan instruksional dalam proses pembelajaran (Sukmanasa *et al.*, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Kayuputih pada tanggal 1 sampai dengan 3 April, didapatkan permasalahan berupa minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA khususnya pada topik siklus air masih rendah. Hal ini bisa dilihat dari keaktifan siswa yang sangat kurang pada saat pembelajaran, seperti siswa kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dan siswa masih ragu-ragu untuk berani maju kedepan mengerjakan soal yang di berikan guru dan siswa cepat merasa bosan karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi. Permasalahan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton dan guru masih sering menggunakan metode ceramah dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru atau (teacher centre) dan guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Selain melakukan observasi di SD Negeri 2 Kayuputih juga dilakukan wawancara dengan guru wali kelas V. Menurut pendapat guru terkait masalah diatas hal tersebut terjadi karena Media pembelajaran yang di berikan guru kurang menarik dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih terbatas pada buku teks dan gambar statis, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan siswa kurang aktif sehingga siswa hanya menerima informasi secara pasif. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Sebagai akibatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran khususnya pada topik siklus air masih rendah dan tujuan pembelajaran belum

tercapai secara optimal. Dari keadaan tersebut, perlu adanya transformasi proses pembelajaran ke arah yang lebih baik lagi agar suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila dalam proses belajar siswa aktif, semangat dan mampu memahami yang dijelaskan dengan baik. Hal tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan media bacaan menjadi lebih menarik lagi baik dari segi bahasa penyampaian maupun tampilannya (Megantari *et al.*, 2021). Data hasil analisis minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Data hasil analisis minat belajar siswa SD N 2 Kayuputih.

Interval	Frekuensi	Kategori
$X > 68$	0	Sangat Berminat
$56 < x \leq 68$	1	Berminat
$44 < x \leq 56$	2	Cukup Berminat
$32 < x \leq 44$	5	Kurang Berminat
$x \leq 32$	7	Tidak Berminat

(Sari E.W, 2020)

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa secara umum minat belajar siswa SD N 2 Kayuputih terhadap proses pembelajaran dapat di kategorikan tidak berminat. Secara detail dapat dideskripsikan bahwa kategori tidak berminat sebanyak 7 siswa, pada kategori kurang berminat berjumlah 5 siswa dengan, pada kategori cukup berminat berjumlah 2 siswa, pada kategori berminat berjumlah 1 siswa dan tidak ada siswa dalam kategori sangat berminat. Dari permasalahan tersebut, hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan diperlukan adanya inovasi dan perubahan dalam sistem pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih

menyenangkan, bermakna dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. (Meilandari & Asril, 2022)

Sebagai salah satu pelajaran pokok di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam merupakan beberapa kumpulan dari pengetahuan yang didalamnya mempelajari alam semesta dan penerapannya menekankan pada cara ilmiah seperti pengamatan dan percobaan untuk membentuk sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu. IPA merupakan materi di sekolah yang dapat berperan dan memberikan pengalaman bagi siswa. Dalam pembelajaran IPA, terdapat materi tentang siklus air yang memuat tahapan-tahapan dan proses-proses terjadinya daur air yang harus dijelaskan dengan ilustrasi atau penjelasan lewat gambar. Karena berupa proses dan bersifat abstrak maka untuk penjelasan guru secara lisan pun tak cukup, sehingga membutuhkan sebuah media (A. I. V Putri *et al.*, 2020). Permasalahan dalam pembelajaran IPA terkait pemanfaatan media pembelajaran harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai secara efektif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran IPA terutama untuk mendukung pemikiran kritis tingkat tinggi pada peserta didik Generasi Z (Jannah & Atmojo, 2022).

Generasi Z yang juga sering disebut dengan generasi digital adalah generasi yang lahir pada perkembangan teknologi dan mempunyai ketergantungan besar terhadap teknologi, Mereka sudah terbiasa dengan berbagai macam bentuk *gadgets* dan aplikasi. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan perilaku dan kepribadian individu, Generasi Z mampu mengaplikasikan seluruh kegiatan dalam satu waktu. menjalankan sosial media melalui android/ ponsel, membuka *browser*

dengan *PC*, mendengarkan musik menggunakan *headset*. Sejak kecil generasi Z sudah diperkenalkan dengan teknologi pada akhirnya mereka akan bergantung pada teknologi. Oleh karena itu diperlukan strategi ideal untuk pembelajaran Generasi Z. Media yang digunakan hendaknya berbasis digital dan memenuhi standar kriteria yang cocok untuk siswa sekolah dasar. sebagai alternatifnya yaitu media komik digital. Menurut Mustikasari *et al* (2020), pemilihan media komik digital didasarkan pada alasan bahwa tujuan pembelajaran di kelas bukan hanya untuk mentransformasikan pengetahuan, tetapi untuk menumbuhkan peran aktif siswa dan keterampilan belajar abad 21 yang harus dimilikinya. Sehingga media komik digital tidak hanya dapat diciptakan sebagai hiburan saja, tetapi komik digital juga dapat menjadi media dalam pembelajaran dengan menyatukan bahan ajar atau materi ke dalam gambar yang mampu merepresentasikan pikiran siswa secara jelas.

Komik merupakan salah satu media penyampaian informasi yang cukup dikenal lama oleh masyarakat dalam bentuk cetak. media pembelajaran komik cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa kurang tertarik dengan gambar yang dominan tidak berwarna dan isi komik yang membosankan sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, jika menggunakan media komik cetak ada beberapa kekurangan seperti mudah rusak, berat, tidak fleksibel (Juneli dkk, 2022). Dengan kemajuan teknologi, bentuk komik semakin modern dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca tanpa terbatas oleh waktu dan tempat dengan ponsel pintar (Gunawan, 2022). Perkembangan komik sekarang berbeda dengan dulu, dimana komik pada masa lalu selalu tercetak berdasarkan hasil grafis dari para desainer. Komik pada masa kini diubah

peranannya menjadi komik digital. Komik digital dapat menarik perhatian siswa untuk belajar karena bentuknya yang menarik serta dapat dibaca di perangkat elektronik seperti *handphone, laptop dan computer* (Yasin, 2021).

Menurut Senjaya (2021), komik digital dapat menjadi media yang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran, hal ini sebagaimana yang di jelaskan Wawan dalam jurnal. Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang diujarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai 'lawan' dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan scanner, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan diterbitkan secara digital (Fauzatul & Candra, 2019).

Berdasarkan penelitian relevan oleh Meier (1994), lebih dari 90% pelajar adalah pembaca komik. Hal tersebut membuktikan bahwa komik merupakan salah satu bacaan yang paling disukai anak-anak dan pelajar. Berdasarkan urutan-urutan yang ada, komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif, siswa akan tertarik membacanya tanpa harus dibujuk. Oleh karena itu, penggunaan media komik diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami suatu cerita sehingga dapat mudah menyampaikan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri (Wijaya et al., 2020). Penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran dapat disertai dengan berbasis kearifan lokal. Hal ini disebabkan karena kearifan lokal merupakan warisan budaya yang dimiliki oleh setiap suku atau bangsa. Pengetahuan lokal yang berasal dari suku bangsa dapat berupa budaya di daerah tersebut, adaptasi dari praktik masyarakat, atau adaptasi dari luar. Selain itu, kearifan lokal dapat diturunkan dari nilai-nilai agama, adat, dan tradisi daerah.

Kearifan lokal dapat berupa aturan-aturan tidak tertulis yang menjadi pedoman hidup masyarakat suatu daerah, seperti aturan perkawinan, setiap daerah memiliki aturan, tata krama, dan tata krama perkawinan yang berbeda dalam masyarakat dan aturan tentang hubungan manusia dengan alam, seperti larangan mengambil ikan dari sungai terlarang (Ayuni *et al.*, 2023). Kearifan lokal merupakan kekayaan budaya local yang didalamnya mengandung kebijakan hidup, cara hidup yang mengakomodasi kebijaksanaan. Di Indonesia yang kita kenal dengan Nusantara, kearifan lokal tidak hanya diterapkan secara local pada budaya atau etnis tertentu, akan tetapi dapat dikatakan lintas budaya atau lintas etnis sehingga membentuk nilai budaya nasional (Islami, 2022).

Sejalan dengan perkembangan zaman maka nilai-nilai budaya lokal pun cepat tertinggal dengan kemodernan dan kecanggihan. Hal ini membuat semakin menipisnya pemahaman peserta didik tentang sejarah lokal serta tradisi budaya yang ada dalam masyarakat. Oleh karena itu maka alangkah lebih baiknya jika diupayakan bagaimana caranya agar aneka ragam budaya yang telah kita miliki tersebut bisa kita jaga dan kita lestarikan bersama. Dengan pendidikan yang berbasis pada localwisdom (kearifan lokal) maka kita bisa optimis akan terciptanya pendidikan yang mampu memberi makna bagi kehidupan manusia Indonesia. Artinya pendidikan kemudian akan mampu menjadi spirit yang bisa mewarnai dinamika manusia Indonesia kedepan(Siahaan, 2018). Pemberian muatan kearifan lokal ini dilakukan dengan tujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap kearifan lokal khususnya di bidang subak. Komik digital ini akan didesain memuat kearifan lokal subak yang dapat dilihat pada gambar yang muncul dari kebiasaan-kebiasaan tokoh dalam cerita yang berkaitan dengan materi Siklus Air. Siswa dapat

termotivasi untuk belajar dan mengenal kembali kearifan lokal yang ada di sekitar khususnya Bali. Berdasarkan ciri-ciri media pembelajaran, komik digital berbasis kearifan lokal Subak termasuk dalam ciri distributif, karena media komik digital yang dikembangkan sangat mudah didistribusikan tanpa terkendala ruang dan waktu. Penggunaan internet atau perangkat penyimpanan data memudahkan media komik digital tersebut didistribusikan.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal sangat layak gunakan dalam proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal subak. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal subak untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Minat belajar berperan sebagai pendorong internal yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu, dan menikmati proses belajar (Uno, 2023). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, aktif bertanya, dan antusias dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan siswa pasif, mudah bosan, dan sulit memahami materi.

Minat belajar dipilih sebagai fokus utama penelitian ini karena indikator-indikatornya dapat diamati dan diukur secara sistematis, seperti perhatian siswa

dalam kelas, keinginan untuk bertanya atau menjawab, keterlibatan dalam diskusi, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas (Slameto, 2010). Oleh karena itu, pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal Subak diharapkan mampu menjadi alternatif media yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa SD, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran IPA.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat didefinisikan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan cepat merasa bosan karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran khususnya pada topik siklus air.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik serta guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
4. Media komik digital belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Belum ditemukan media pembelajaran Ipas yang dipadukan dengan kearifan lokal subak.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang ingin diteliti dan mempunyai arah yang jelas sehingga tidak terjadi salah tafsir, maka penelitian ini perlu diadakannya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran IPA bagi peserta didik, yang didasarkan atas salah satu identifikasi masalah yaitu kondisi peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran serta guru jarang mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Maka dari hal ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik minat siswa berupa media *Komik Digital*, agar pembelajaran dapat lebih berinovasi, kreatif dan efektif bagi peserta didik, agar terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan bagi seluruh peserta didik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak pada topik siklus air kelas V SD?
2. Bagaimana validitas isi media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak pada topik siklus air kelas V SD?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak pada topik siklus air kelas V SD?

4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak pada materi siklus air terhadap minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kayuputih?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan, Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media Pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak pada topik siklus air kelas V SD.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak pada topik siklus air kelas V SD yang teruji validitas isinya.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal subak pada topik siklus air kelas V SD yang praktis berdasarkan respon guru dan respon siswa.
4. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran Komik Digital berbasis kearifan lokal subak pada materi siklus air dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kayuputih.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat bagi semua kalangan baik di suatu kampus, instansi, lembaga, dan masyarakat umum. Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memberikan sumbangan teoritis khususnya dalam strategi pembelajaran. Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam ilmu pengetahuan dan pengembangan dalam ilmu kependidikan khususnya dalam pengembangan berbagai media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar.

1.6.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

a). Bagi Kepala Sekolah

Dari penelitian ini kepala sekolah dapat memperoleh manfaat, karena di sekolah diimplementasikan media pembelajaran komik digital secara konsisten dan berkesinambungan maka akan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran IPA serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran

b). Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan aktif dan guru dapat mengimplementasikannya di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa.

c). Bagi sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah untuk meningkatkan pemberdayaan kecakapan para siswa sehingga mampu bersaing dengan sekolah lain serta

pengalaman yang diperoleh dari hasil penelitian dapat dijadikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

d). Bagi Siswa

Proses pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

e). Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi para peneliti dalam bidang pendidikan dasar dan sebagai pendukung penelitian – penelitian lainnya yang masih terkait media pembelajaran komik digital.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran komik digital. Produk media pembelajaran komik digital dalam bentuk video, Ketika di putar akan menampilkan komik dan mengasilkkan suara percakapan dalam bentuk media komik.
2. Materi yang di sajikan dan dikembangkan dalam media edukasi komik digital adalah materi muatan IPA dengan topik siklus air kelas V sekolah dasar.
3. Media komik digital dibagi menjadi pembuka isi dan penutup. Pada bagian pembuka akan nada penyampaian judul, pengenalan tokoh, dan penyampaian alur cerita pada bagian isi, berisi percakapan antara tokoh yang mengedukasi serta mendidik tentang membahas materi siklus air dan pada bagian penutup

terdapat soal evaluasi urian singkat dengan jawaban yang di tampilkan setelah beberapa waktu penyampaian soal.

4. Proses pembuatan media komik digital yaitu dengan merancang desain gambar, aplikasi yang digunakan untuk membuat desain komik yang meliputi karakter, background, dll. Adalah aplikasi *pokecut* dioprasikan pada iPad pro. Pada tahap penempatan karakter, background, ilustrasi-ilustrasi pendukung dan balon kata menggunakan bantuan aplikasi Canva dan dilanjutkan dengan proses dubbing (pengisian suara) serta editing menggunakan sebuah aplikasi *Capcut*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini. Masih banyak peserta didik yang mengalami kondisi yang kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti proses pembelajaran yang tidak berpusat kepada peserta didik, kurangnya media pembelajaran yang digunakan serta kurangnya proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian setiap peserta didik. Disamping itu, beberapa peserta didik juga beranggapan bahwa banyak pembelajaran di sekolah dasar yang sulit bagi mereka dalam memahaminya, salah satunya yaitu pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang sulit dan membutuhkan banyak waktu untuk memahami materi-materinya. Dengan adanya materi yang sulit dipahami serta proses pembelajaran yang masih kurangnya media pembelajaran yang menunjang, membuat peserta didik cepat merasa bosan, sehingga hal itu akan berdampak pada minat dan hasil belajar yang rendah. Dari permasalahan ini, maka penting adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar serta mengajak setiap peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu melalui pengembangan

media Komik Digital untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1). Asumsi Pengembangan

Pengembangan media komik digital terkait materi siklus air dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang mengacu pada beberapa asumsi pengembangan yaitu:

- a. SD Negeri 2 Kayuputih telah mempunyai peralatan elektronik atau digital dalam bentuk *smartphone* serta *laptop*.
- b. Guru dan siswa SD Negeri 2 Kayuputih telah bisa mempergunakan peralatan elektronik *smartphone* dan *laptop* dengan baik.
- c. Dengan digunakannya media komik digital diharapkan peserta didik dapat lebih aktif ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, diharapkan pula, peserta didik mampu berkomunikasi ketika proses pembelajaran langsung dengan digunakannya media ini sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.
- d. Dengan digunakannya media Komik Digital yang dikembangkan oleh peneliti dan dengan persetujuan guru kelas, diharapkan peserta didik lebih terkontrol dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih berpusat kepada peserta didik dalam memperoleh suatu pengetahuan.
- e. Melalui media Komik Digital berbasis kearifan lokal subak, pembelajaran diharapkan dapat berjalan secara efektif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

2). Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Subak yaitu sebagai berikut.

- a. Materi yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini yaitu hanya memuat salah satu materi IPA yaitu tentang siklus air.
- b. Pengembangan media ini hanya memperhatikan aspek tentang tingkat minat belajar peserta didik saja yaitu peserta didik kelas V sekolah dasar.
- c. Media komik digital ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya harus memiliki alat elektronik/digital yang mendukung dalam pemutaran video.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan-kesalahan dalam penelitian ini, berikut terdapat beberapa definisi istilah:

1. Penelitian pengembangan adalah usaha untuk mencari pengetahuan baru atau mengembangkan produk, proses, atau metode baru. Dalam konteks pengembangan komik digital, penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar siswa pada topik siklus air
2. Komik Digital merupakan gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan mampu memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata sehingga dapat menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar serta dapat dibaca di perangkat elektronik seperti handphone, laptop dan computer.

3. Siklus air adalah salah satu topik dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Siklus air ialah sebuah proses sirkulasi (perputaran) air yang berlangsung secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, kemudian kembali ke bumi.
4. Menurut Siahaan (2018), Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri.

