

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seluruh lapisan masyarakat semakin dikenal karena keterlibatannya dalam kegiatan digitalisasi yang merambah berbagai ranah kehidupan, mulai dari pendidikan, bisnis, hingga interaksi sosial, yang secara signifikan mengubah cara kita berkomunikasi dan beraktivitas sehari-hari. Salah satu aspek yang terdampak besar di Era ini adalah aspek pendidikan. Kemajuan teknologi dan digitalisasi tersebut menuntut dunia Pendidikan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Untuk menghadapi era digitalisasi saat ini, tentunya sangat membutuhkan kesiapan suatu bangsa guna menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang handal, berkualitas, kompetitif dan mampu bersaing di zaman sekarang ini (Candrayani et al., 2024). Selain memberikan pengetahuan, kebijaksanaan dan keterampilan, pendidikan juga membantu dalam mengembangkan atau meningkatkan pembangunan karakter, meningkatkan kesempatan kerja yang memiliki daya saing yang berkualitas, pemberdayaan kemampuan individu, dan juga menciptakan masyarakat yang lebih maju dan harmonis (Tilaar & Mukhlis, 1999). Sejalan dengan hal tersebut, dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 point 1 : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan Suasana belajar dan prose pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasana, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hayanum et al., 2023).

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap lapisan masyarakat atau manusia. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang tidak pernah mengenal batas usia dan status sosial, baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua berhak mendapatkan suatu Pendidikan (Mudyahardjo, 2006). Namun, kebanyakan di negara Indonesia lebih mengenal pendidikan hanya dilaksanakan di satuan pendidikan atau disebut pendidikan formal. Hal yang paling utama dari suatu kegiatan pendidikan adalah belajar, dari belum mengetahui sesuatu sampai mengetahui sesuatu, dapat dikatakan belajar. Belajar adalah berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Rahman et al., 2023). Para peserta didik yang melakukan proses kegiatan belajar akan mengabungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dan pengetahuan yang baru dia dapatkan dari kegiatan pembelajaran (Suryani, 2022).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik (Nada & Wijayanti, 2023). Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajar rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya (Purnama et al., 2021). Selain itu hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diberikan oleh guru, media yang menarik akan dapat memotivasi siswa didalam belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Artawan, 2024).

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi didalam proses pembelajaran dan media pembelajaran juga dijadikan sebagai sarana untuk mentransfer atau menyampaikan suatu pesan kepada peserta didik (Harahap et al., 2022). Media telah menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan (Saidi, 2022). Dengan demikian, untuk menambah minat belajar siswa, media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan pandai dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk pembelajaran, disamping itu seorang guru tetap harus mampu menyesuaikan media yang sesuai dan cocok untuk digunakan pada materi tertentu sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik (Fadilah et al., 2023). Seluruh pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan media, tidak terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang terdapat pada kurikulum merdeka (Sanusi, 2022).

Kementrian Pendidikan Budaya, Riset dan Teknologi (Kemendikbud ristek), Nadiem Anwar Makarim telah meluncurkan secara resmi kurikulum prototipe baru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah suatu suasana dimana sekolah, guru, dan murid memiliki kebebasan untuk berinovasi dan belajar secara mandiri dan kreatif (Iskandar et al., 2023). Karakteristik utama kurikulum merdeka yaitu mencetak Profil Pelajara Pancasila berbasis pembelajran proyek dan pengembangan karakter, memfokuskan materi pokok (esensial) dengan materi literasi dan numerasi. Kurikulum merdeka memiliki standarisasi menimimun ketercapain peserta didik yaitu: Kriteria Ketercapain Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pendidik diperkenankan menggunakan interval nilai dengan kriteria; perlu

bimbingan, cukup, baik, dan sangat baik (Mulia et al., 2023). Hal ini menjadi kebijakan dasar masing-masing satuan pendidikan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi dari karakteristik peserta didik. Selain itu Kurikulum merdeka, dalam kegiatan pembelajarannya berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator, jadi kurikulum ini sangat cocok diterapkan diseluruh mata pelajaran tidak terkecuali Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan bentuk pendidikan yang mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik dari aspek pengetahuan, sikap keterampilan, dan karakter (Rohani, 2020). Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila (Ibda, 2012). Nilai Pancasila tersebut terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan (Narestuti et al., 2021). Pada prinsipnya, tujuan mempelajari Pendidikan Pancasila yaitu sebagai cara menggugah kesadaran peserta didik sebagai warga negara dan warga Indonesia untuk selalu mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai moral Pancasila dan memberikan motivasi agar dalam bersikap dan berperilaku sesuai dengan nilai dan norma-norma Pancasila (Lubis et al., 2022). Dengan kata lain, pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran untuk membentuk kepribadian yang baik pada peserta didik yaitu sikap tanggung jawab pada peserta didik sebagai warga negara yang aktif di era globalisasi ini. Namun, pada pelaksanaannya didalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan sebuah alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang baik tidak terlepas dari peran media pembelajaran,

didalam pemilihannya media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik atau ciri-ciri peserta didik karena dengan itu peserta didik akan lebih fokus dalam proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 April 2024 diketahui bahwa guru kelas IV SD Negeri 1 Banyuning mengalami permasalahan pada kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru mengalami kesulitan untuk merencanakan, membuat dan menggunakan media pembelajaran, sehingga guru cenderung hanya menggunakan gambar-gambar yang ada pada buku siswa dan guru sekaligus sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil studi dokumentasi terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada nilai kompetensi pengetahuan Pendidikan Pancasila. Nilai kompetensi Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Banyuning disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Interval dan Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai Siswa	Kriteria	Jumlah Siswa
0 – 59	Perlu Bimbingan	12 orang
60 - 73	Cukup	17 orang
74 - 87	Baik	10 orang
88 - 100	Sangat Baik	5 orang
Jumlah		44 orang

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 diketahui bahwa peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah berada pada interval 0 – 59 dengan kreteria perlu bimbingan sebanyak 12 orang siswa, dari jumlah siswa sebanyak 44 orang. Kemudia 17 orang siswa dengan interval 60 – 73 dengan kriteria cukup, 10 orang

siswa dengan interval 74 – 87 dengan kriteria baik dan hanya 5 orang yang termasuk kriteria sangat baik dengan interval 88 – 100. Hal tersebut membuktikan bahwa nilai belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendah. Adapun beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu (1) siswa kurang fokus atau kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, (2) siswa tidak memperhatikan guru pada saat penyampaian materi pembelajaran, (3) siswa sulit memahami materi yang diberikan oleh guru yang berdampak pada hasil belajar siswa, (4) media yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa di kelas IV SD Negeri 1 Banyuning, (5) kurangnya pemahaman guru tentang teknologi saat ini, yang berdampak pada pengembangan dan penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu kurangnya keaktifan siswa didalam proses pembelajaran dan kurangnya sarana prasarana dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Hal ini berdampak pada tingkat penyerapan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila rendah dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah juga. Buku pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dianggap membosankan bagi siswa, karena hanya berisi banyak tulisan dan beberapa gambar serta bukunya yang tebal sehingga mempunyai kesan yang membosankan. Maka dari itu, sangat penting untuk memberikan inovasi baru pada media pembelajaran untuk membuat siswa termotivasi dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat

dengan mudah dipahami (Utami et al., 2024). Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran akan lebih baik dan efektif menggunakan media pembelajaran.

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 (Simanjuntak, 2023). Saat proses pembelajaran berlangsung terkadang terjadi kesalahan, artinya informasi atau materi yang diberikan oleh guru sulit untuk dipahami dan dimengerti sepenuhnya oleh siswa. Untuk meminimalisir hal tersebut, guru dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas dengan memilih media yang sesuai. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media Komik digital. Media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan serta dibelajarkan kepada peserta siswa sekolah dasar, hal ini dikarenakan media ini mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Purnama & Pramudiani, 2021; Sukmayasa et al., 2021).

Dengan demikian, media pembelajaran komik digital biasa menjadi *alternative* solusi untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas belum maksimal menggunakan media pembelajaran terutama media komik digital didalam proses pembelajaran. Selain itu, guru tersebut menyatakan bahwa belum pernah mengembangkan dan membuat media pembelajaran komik digital dalam penyampain informasi atau materi pembelajaran khususnya pada materi Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, guru kelas IV SD Negeri 1 Banyuning sangat setuju jika materi Pendidikan Pancasila dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran komik digital.

Media komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik atau digital tertentu, yang berisi cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau materi kepada siswa (Susilawati et al., 2021). Adapun kelebihan pengembangan komik digital ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat belajar unsur visual (gambar). Dimana media dengan memiliki unsur visual yang menarik mampu menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dicerna karena siswa menjadi tidak berpikir abstrak (Hilmi, 2017). Dalam Media komik digital penyampain materi memiliki alur cerita yang runtut sehingga mudah untuk dipahami dan diingatkan oleh siswa (Khaerunisa et al., 2021).

Materi menghargai keberagaman di lingkungan terdapat pada materi kelas IV sekolah dasar, semester I pada BAB 3. Materi ini mengajarkan peserta didik tentang kesadaran akan keberagaman menjadi salah satu pondasi bagi keharmonisan dan persatuan dalam masyarakat. Materi ini sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik karena materi ini mengajarkan betapa penting kerhamonisan didalam kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, guru harus bisa lebih kreatif dan inovatif didalam membangun semangat siswa untuk belajar selain itu penambahan media komik digital khususnya pada materi menghargai keberagaman di lingkungan akan menjadi pondasi untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menganggap suatu pembelajaran dikatakan menarik minta belajar jika ada sesuatu hal yang dianggap baru, siswa akan merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berorientasi seni Bali pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 1 Banyuning. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan validitas hasil pengembangan media pembelajaran komik digital berorientasi seni Bali, mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran komik digital berorientasi seni Bali, dan mengetahui efektivitas media komik digital berorientasi seni Bali pada materi “Menghargai Keberagaman di Lingkungan” terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV semester ganjil di SD Negeri 1 Banyuning. Menurut review para ahli dan uji cobak produk, dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berorientasi seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dan memudahkan untuk siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kondusif yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penyampaian materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Kurangnya minat peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan guru kesulitan untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Kurangnya konsentrasi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- 3) Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKTP pada nilai kompetensi mata pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 4) Media yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, perlu dilakukan pembatasan masalah agar mencakup masalah-masalah yang perlu dipecahkan serta mendapatkan hasil yang optimal, yaitu kurang lengkapnya materi atau sumber belajar pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta memilih tampilan yang kurang menarik bagi peserta didik. Kurangnya penggunaan media didalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai nilai KKTP pada nilai kompetensi mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada sehingga terbatasnya media dan sumber pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Dewi & Wulandari, 20). Pada penelitian ini, menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran Komik digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Menghargai Keberagaman di Lingkungan, guna dari media pembelajaran Komik digital ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD. Kemudian, akan dilakukan atau dilaksanakan uji validitasi, kepraktisan produk oleh uji coba perorangan. Selain itu juga, akan dilaksanakan uji efektifitas media tersebut untuk mengetahui efektifitas pengembangan media komik digital berorientasi seni bali yang dianalisis menggunakan rumus uji t berkorelasi. Uji efektifitas dilakukan dengan dua kali pengambilan atau pengukuran data subjek yang sama sehingga diperoleh hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan

sesudah pelaksanaan atau menggunakan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning?
- 2) Bagaimana validitas hasil pengembangan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning?
- 3) Bagaimana kepraktisan pengembangan media komik digital berorientasi seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning?
- 4) Bagaimana efektivitas media Komik Digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1) Mendiskripsikan rancang bangun pengembangan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning.
- 2) Mengetahui validitasi hasil pengembangan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning.
- 3) Mengetahui kepraktisan pengembangan media komik digital berorientasi seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning.
- 4) Mengetahui efektivitas pengembangan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banyuning.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Manfaat yang diharapkan dengan dilaksanakan penelitian ini yaitu secara teoritis dan secara praktis. Kedua manfaat ini akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Adapun manfaat yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian pengembangan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali yang dilakukan mampu memberikan landasan teori tentang pengembangan media khususnya berupa pengembangan media komik digital yang

dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan didalam merancang media pembelajaran dan juga penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pembuatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran Komik Digital.

Dengan demikian proses pengembangan dan pemanfaatan media di dalam proses pembelajran dapat dijadikan landasan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.

1.6.2 Secara Praktis

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

1. Siswa

Media Komik Digital Berorientasi Seni Bali dapat dimanfaatkan oleh peserta didik didalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik. Media di dalam proses pembelajaran ini akan mampu menumbuhkan inisiatif belajar, motivasi, dan peserta didik sadar bahwa belajar adalah suatu proses untuk mendewasakan diri. Dengan hakikat belajar tersebut, peserta didik akan memacu dirinya untuk terus belajar hingga menemukan konsep yang sesuai dan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga keinginan belajar akan tumbuh dalam diri siswa yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. Guru

Penggunaan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memfasilitasi siswa agar memudahkan guru saat menjelaskan materi yang disampaikan, peserta didik 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 memotivasi guru dalam mengembangkan produk berupa media Komik Digital Berorientasi Seni Bali maupun media pembelajaran lainnya. Hasil pengembangan sebagai berikut 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.

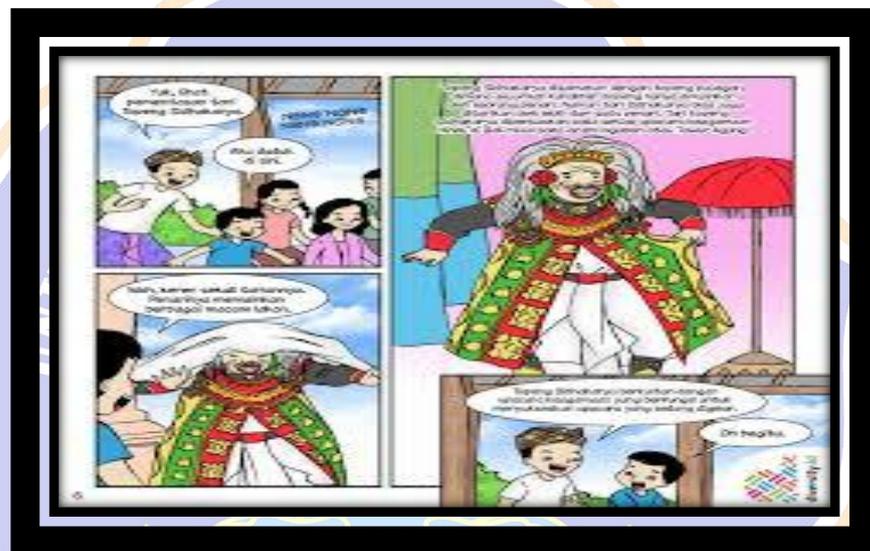
4. Peneliti Lain

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 pengembangan produk sejenisnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian ini berupa produk yaitu media pembelajar komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Spesifikasi dari produk yang dihasilkan diharapkan sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah komik digital. Produk berupa media pembelajaran komik berbasis digital dalam bentuk gambar visual dengan berbantuan aplikasi *flipbook* untuk menampilkannya.
- b. Gambar yang ditampilkan berorientasi seni Bali, dimana cerita yang termuat dalam komik digital bernuansa seni Bali, contohnya *ornament* penjor, candi, barong, pura dll. Adapun tampilan dari komik digital berorientasi seni Bali yang dibuat seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1
Tampilan Komik Digital Berorientasi Seni Bali

- c. Materi pada media komik digital ini adalah materi tentang keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia kelas IV SD.
- d. Media komik digital dibagi menjadi bagian pembuka, isi dan penutup. Bagian pembuka adalah penyampain judul, pengenalan tokoh dan penyampain alur cerita. Pada bagian isi berisi percakapan antara tokoh membahas tentang materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Pada bagian penutup terdapat soal evaluasi urian singkat.

- e. Proses pembuatan komik digital ini dimulai dengan pembuatan cerita, desain, dan percakapan pada tokoh, kemudian merancang karakter yang didalamnya berisi tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang dikemas dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui media elektronik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berpedoman pada hasil wawancara kepada guru wali kelas dan siswa yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Banyuning, maka pentingnya mengembangkan media Komik Digital Berorientasi Seni Bali, yaitu perlunya pengembangan materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia, membantu guru dalam menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran, kemudian meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dijelaskan, dan menambah minat belajar di dalam kegiatan mengajar, serta memberikan siswa mengalami belajar yang menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media komik digital pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa sudah mampu menguasai keterampilan membaca dengan baik, sehingga media komik digital berorientasi seni Bali yang dikembangkan akan mampu digunakan dengan baik.
- 2) Guru menggunakan media komik digital berorientasi seni Bali di dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan pengalaman baru, memberikan

pembelajaran yang berbeda, dan akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Keterbatasan pengembangan media komik digital berorientasi seni Bali pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media komik digital berorientasi seni Bali ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyuning. Karakteristik yang dimaksud yaitu cara belajar, materi pembelajaran, dan lingkungan siswa, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan diperuntukkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar tersebut yang dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Pembahasan terbatas pada materi Keberagaman Budaya Indonesia yang dibahas dalam media komik digital dengan berorientasi seni Bali.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah perlu dipaparkan agar tidak menimbulkan keasalahpahaman pada penelitian ini terkait dengan istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan yang dilakukan. Adapun definisi yang diberikan yaitu:

- 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 digital berorientasi seni Bali adalah media pembelajaran yang didalamnya berisi tokoh yang memiliki karakter dengan berlatarkan suasana

adat Bali dengan *ornament-ornament* seni Bali seperti; penjor, gapura, barong dan rumah adatnya. Kemudian dirangkai kedalam sebuah cerita yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang dikemas dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui media elektronik.

- 3) Seni Bali adalah berbagai hasil karya seni yang berasal dari Bali, Indonesia, dan memiliki karakteristik yang unik dan kuat. Pada media ini seni Bali yang dimaksud adalah cerita yang termuat dalam komik digital bernuansa seni Bali, contohnya *ornament* penjor, candi, barong, pura dll .
- 4) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi kedalam 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Pada penelitian ini ranah yang dinilai adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pembelajaran.
- 5) Model ADDIE merupakan singkatan dari kelima tahapannya yaitu (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).