

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang berperan penting dalam mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam melalui pendekatan ilmiah. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang konsep-konsep dasar alam, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menerapkan metode ilmiah dalam kehidupan sehari-hari (Rati & Esaputra, 2025). Pentingnya pembelajaran IPA sejak dini, khususnya di jenjang sekolah dasar, terletak pada upayanya membentuk dasar penalaran logis dan sikap ilmiah yang akan mendukung kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan di era modern yang sarat dengan kemajuan teknologi dan informasi. Penguatan pembelajaran IPA menjadi aspek yang krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPA sekolah dasar adalah ekosistem yang harmonis, yang mengajarkan peserta didik tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Materi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem guna mendukung kelangsungan hidup semua makhluk. Dalam sains,

pemahaman tentang ekosistem menjadi aspek fundamental karena berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, seperti kelestarian lingkungan, rantai makanan, dan dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem (Putri dkk., 2025).

Topik Ekosistem yang Harmonis dalam pembelajaran IPA memiliki urgensi yang sangat penting. Dengan mempelajari topik ini, siswa tidak hanya memahami konsep dasar IPA seperti hubungan antar makhluk hidup dan lingkungan, tetapi juga diajak untuk menumbuhkan kesadaran ekologis sejak dini. Pemahaman ini sangat krusial di tengah isu-isu lingkungan yang semakin mendesak. Melalui penelitian ini, dapat diketahui efektifitas proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pada akhirnya, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan nilai akademis siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter peduli lingkungan dan tanggung jawab sosial, yang merupakan modal penting bagi generasi penerus untuk menjaga kelestarian alam di masa depan.

Pembelajaran materi ekosistem di sekolah dasar masih cenderung berfokus pada aspek hafalan konsep dan belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta sikap peduli lingkungan peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pun masih terbatas pada buku teks, sehingga interaksi peserta didik dengan materi sering kali bersifat pasif dan kurang kontekstual dengan kehidupan nyata. Pembelajaran ekosistem seharusnya tidak hanya berhenti pada pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk sikap peduli lingkungan dan kebiasaan bertindak yang mencerminkan tanggung jawab terhadap kelestarian alam. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar peserta didik dapat

memahami konsep ini secara mendalam dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam praktiknya, pembelajaran ekosistem di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang menghambat pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan. Salah satu kendala utama adalah pemanfaatan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik (Lapase, 2021). Pembelajaran sering kali masih berfokus pada penyampaian materi melalui ceramah dan teks buku, sehingga peserta didik membutuhkan dukungan media interaktif untuk dapat memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, variasi dalam strategi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik agar lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep-konsep yang diajarkan (Sukmana & Suartama, 2018).

Di sekolah dasar, pembelajaran sains umumnya dilakukan melalui pendekatan berbasis buku teks, diskusi kelas, serta demonstrasi sederhana oleh guru (Hasanah & Himami, 2021). Buku teks masih menjadi sumber utama dalam menyampaikan materi, dan metode ceramah masih sering digunakan dalam pembelajaran (Sulandari, 2020). Meskipun metode ini memiliki manfaat dalam menyampaikan informasi secara langsung, pendekatan ini kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami pembelajaran yang lebih eksploratif dan interaktif. Akibatnya, banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami konsep ekosistem yang bersifat abstrak, terutama jika tidak disertai dengan media pembelajaran yang menarik (Sukmana dkk., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ekosistem dengan lebih baik.

Materi ekosistem yang terlalu teoritis juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep ekosistem dengan kehidupan sehari-hari mereka (Kururu & Rahmah, 2023). Mereka cenderung menghafal definisi dan konsep tanpa benar-benar memahami bagaimana komponen ekosistem saling berinteraksi. Ketidakterhubungan antara materi yang diajarkan dengan pengalaman nyata peserta didik membuat mereka cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Selain itu, evaluasi pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif tanpa memperhatikan keterampilan eksploratif dan analitis peserta didik juga menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekosistem.

Motivasi belajar yang rendah merupakan kendala lain yang cukup signifikan dalam pembelajaran ekosistem (Fernando dkk., 2024). Banyak peserta didik merasa bahwa materi ekosistem membosankan dan sulit dipahami karena hanya disajikan dalam bentuk teks panjang tanpa adanya ilustrasi yang menarik. Ketidaktertarikan peserta didik terhadap materi ini berpengaruh terhadap hasil belajar mereka yang cenderung rendah. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih kreatif dalam pembelajaran ekosistem agar peserta didik lebih termotivasi dan mampu memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 6 Abiansemal, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali, ditemukan bahwa peserta didik kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ekosistem. peserta didik kurang memahami keterkaitan antara komponen ekosistem dan bagaimana gangguan terhadap ekosistem dapat mempengaruhi keseimbangan alam. Selain pemahaman yang rendah, motivasi belajar peserta didik terhadap

materi ekosistem juga tergolong rendah. peserta didik kurang tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan karena lebih banyak berfokus pada teks dan penjelasan lisan dari guru. Akibatnya, mereka kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang diajarkan. Berdasarkan observasi awal, didapatkan nilai peserta didik kelas V adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Peserta Didik

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Peserta didik	Peserta didik yang Mencapai KKM		Peserta didik yang Belum Mencapai KKM	
					Peserta didik	%	Peserta didik	%
1	SD N 6 Abiansemal	V	65	15	5	33,3	10	66,7

(Sumber: Observasi Langsung di SD N 6 Abiansemal)

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik Kelas V di SD N 6 Abiansemal, diketahui bahwa dari 15 peserta didik, hanya 33% peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 67% peserta didik lainnya belum mampu memenuhi standar tersebut. Hasil ini mengindikasikan adanya kendala dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas V di SD N 6 Abiansemal, salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya capaian belajar ini adalah perencanaan kegiatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Guru dalam kegiatan pembelajaran sudah berusaha untuk merancang kegiatan pembelajaran yang efektif tetapi karena beragamnya kebutuhan peserta didik dan karakteristik yang dimiliki, baik dari segi

visual, auditori, maupun kinestetik menyebabkan tidak semua peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal. Selain itu, pembelajaran yang tidak berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik dalam eksplorasi konsep dapat menghambat pemahaman yang lebih mendalam.

Kurangnya diferensiasi dalam pembelajaran juga menjadi faktor penyebab, di mana peserta didik dengan kemampuan berbeda-beda mendapatkan perlakuan yang sama tanpa adanya strategi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Hal ini mengakibatkan sebagian besar peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena tidak mendapatkan dukungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan mampu mendukung keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan aktivitas eksploratif turut berkontribusi terhadap rendahnya pencapaian belajar. Jika proses pembelajaran tidak dirancang untuk memotivasi dan membangun pemahaman konseptual peserta didik, maka hasil belajar yang diperoleh pun cenderung rendah.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa banyak peserta didik hanya mampu menghafal materi tanpa benar-benar memahami hubungan antar komponen ekosistem. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam membantu peserta didik memahami konsep ekosistem secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi ekosistem. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik. Komik

merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk cerita, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan menarik. Dengan penyajian yang lebih interaktif dan naratif, komik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta membuat konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Senjaya dkk., (2022) bahwa tujuan penelitian pengembangan komik pembelajaran yaitu untuk pengembangan variasi mengajar melalui media komik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Salahuddin dkk., (2020) menunjukkan bahwa media komik dalam kegiatan proses pembelajaran layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain penggunaan media pembelajaran perlu adanya pendekatan, pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam media pembelajaran (Fajrie dkk., 2024). Muatan lokal memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik karena materi menjadi lebih relevan dengan kehidupan mereka. Integrasi muatan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep sains dalam konteks budaya mereka sendiri, sehingga mereka dapat lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik dalam kehidupan sehari-hari.

Di Bali, terdapat banyak cerita rakyat yang mengandung pesan moral dan nilai-nilai edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah *Legenda I Macan Bali*. Cerita ini menggambarkan hubungan antara manusia dengan alam serta bagaimana keseimbangan ekosistem harus dijaga agar tidak

terjadi bencana. Dengan menggunakan legenda ini dalam pembelajaran ekosistem, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep ekologi melalui pendekatan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Melalui pendekatan berbasis budaya ini, peserta didik juga dapat belajar bagaimana masyarakat Bali secara turun-temurun telah menjaga keseimbangan lingkungan melalui kearifan lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Sehubungan dengan pernyataan diatas, maka hendak dilakukan penelitian pengembangan komik bermuatan Lokal *Legenda I Macan Bali* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Penelitian yang dilaksanakan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bermuatan Lokal *Legenda I Macan Bali* Pada Materi Ekosistem Yang Harmonis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

Dengan adanya inovasi media pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran ekosistem menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Selain meningkatkan pemahaman peserta didik tentang ekosistem, pendekatan ini juga dapat menumbuhkan kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga keseimbangan alam serta memperkuat identitas budaya mereka sebagai bagian dari masyarakat Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan tersebut, adapun identifikasi masalah yang didapatkan antara lain:

1. Pembelajaran ekosistem di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan teks bacaan tanpa dukungan media

pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

2. Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep ekosistem yang harmonis, terlihat dari kesulitan peserta didik dalam menghubungkan konsep ekosistem dengan kehidupan sehari-hari serta rendahnya hasil evaluasi belajar.
3. Motivasi belajar peserta didik terhadap materi ekosistem masih rendah, karena penyajian materi yang cenderung teoritis dan kurang menarik bagi mereka.
4. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang dapat membantu peserta didik memahami konsep ekosistem dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga pembelajaran masih terasa abstrak dan sulit dipahami.
5. Belum tersedia media pembelajaran berbasis komik yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal, seperti *Legenda I Macan Bali*, untuk membantu peserta didik memahami materi ekosistem secara lebih kontekstual dan bermakna.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, maka ditentukan batasan permasalahan untuk difokuskan pada kajian ini. Kajian ini menitik beratkan pada “Belum tersedia media pembelajaran komik yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal, seperti *Legenda I Macan Bali*, untuk membantu peserta didik memahami materi ekosistem secara lebih kontekstual dan bermakna.”

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, adapun rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Abiansemal?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan penjelasan mengenai rumusan permasalahan, adapun tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.
2. Untuk menganalisis validitas media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.

4. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Abiansemal.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat kajian ini dapat dibedakan ke dalam dua aspek, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Abiansemal.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran sains pada materi ekosistem. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media berbasis kearifan lokal sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang efektivitas komik sebagai media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep ekosistem secara lebih bermakna.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* dapat membantu peserta didik memahami materi ekosistem dengan

cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui pendekatan berbasis cerita dan visual yang interaktif, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan konsep ekosistem dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa memiliki dan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan adanya media ini, peserta didik juga dapat lebih termotivasi dalam belajar serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami hubungan antar-komponen ekosistem.

2. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengajarkan materi ekosistem di sekolah dasar. Komik berbasis legenda lokal dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih kontekstual. Dengan adanya media ini, guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pemandu dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal serta kesadaran lingkungan kepada peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, khususnya dalam bidang pendidikan dasar. Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran sains merupakan pendekatan yang masih jarang diterapkan, sehingga penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi penelitian serupa di masa mendatang. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi

dasar bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Deskripsi Media Komik: Media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis merupakan media cetak yang mengintegrasikan teks dan gambar. Komik ini dirancang untuk mendukung pembelajaran tentang ekosistem yang harmonis, dengan menampilkan *Legenda I Macan Bali* yang memiliki nilai-nilai pendidikan yang relevan.

1. Deskripsi Media Komik: Media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis merupakan media cetak yang mengintegrasikan teks dan gambar. Komik ini dirancang untuk mendukung pembelajaran tentang ekosistem yang harmonis, dengan menampilkan *Legenda I Macan Bali* yang memiliki nilai-nilai pendidikan yang relevan.
2. Format dan Material:
 - a. Ukuran komik: 15 x 21 cm
 - b. Material kertas: Art paper 190 gram dengan jilid laminasi gloss
 - c. Jumlah halaman: 30 halaman
3. Materi Pembelajaran: Komik ini menggabungkan cerita *Legenda I Macan Bali* dengan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengenai ekosistem yang harmonis. Cerita ini memberikan gambaran tentang hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem dan pentingnya menjaga

keseimbangan alam, sesuai dengan konsep-konsep dasar ekosistem yang harmonis.

4. Aplikasi yang Digunakan untuk Pengembangan

- a. *IbisPaintX* dan *Pixton* digunakan untuk pembuatan karakter dan ilustrasi dalam komik.
- b. Canva digunakan untuk menggabungkan seluruh komponen komik.

5. Struktur Tampilan Produk

a. Bagian Pembuka

Bagian pembuka berisi cover yang mencantumkan judul topik pembelajaran, dan identitas penyusun, tujuan pembelajaran dan pengenalan karakter tokoh serta petunjuk penggunaan komik bagi peserta didik.

b. Bagian Isi

Bagian isi berisi dialog awal yang memperkenalkan tema ekosistem yang harmonis. Dialog inti yang menjelaskan materi mengenai ekosistem, dengan ilustrasi dan penjelasan berbasis *Legenda 1 Macan Bali*. Dialog akhir dan epilog berisi latihan soal yang mendorong refleksi atas pembelajaran. Pada beberapa bagian terdapat kuis dan tantangan untuk menguji pemahaman peserta didik.

c. Bagian Penutup

Bagian penutup berisikan kesimpulan yang merangkum pembelajaran ekosistem. Bagian penutup juga memuat evaluasi atau tes yang menguji pemahaman peserta didik. Terakhir yaitu salam penutup dan kredit untuk penyusun komik.

- #### 6. Fitur Tambahan: Komik ini mencakup elemen-elemen yang mendorong peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan komik, seperti kuis dan tantangan yang

dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi ekosistem yang harmonis.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk media komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam membangun pemahaman peserta didik tentang ekosistem dan pentingnya menjaga keseimbangan alam. Media komik ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik melalui cerita yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan, terdapat kebutuhan yang besar dari peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan sesuai dengan konteks budaya lokal.

Pentingnya media komik ini terletak pada kemampuannya untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep ekosistem yang harmonis, seperti hubungan antara makhluk hidup, pengaruh perubahan lingkungan, dan pentingnya menjaga kelestarian alam. Media komik dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep ini dengan cara yang menyenangkan dan mudah diakses. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang sangat penting dalam membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta membuat keputusan ilmiah yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Komik berbasis *Legenda I Macan Bali* ini tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menjelaskan materi IPAS, khususnya tentang ekosistem yang

harmonis, tetapi juga sebagai sarana untuk mengedukasi peserta didik mengenai pentingnya pelestarian alam dan keanekaragaman hayati melalui kearifan lokal yang terkandung dalam legenda tersebut. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan cerita lokal yang kaya akan nilai budaya, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan nyata mereka.

Pengembangan media komik ini juga penting karena dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang lebih menyukai metode pembelajaran visual dan kontekstual. Dengan menggunakan pendekatan yang berbasis pada cerita rakyat, komik ini dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat baca mereka, serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih kreatif dan interaktif. Selain itu, media ini dapat memacu semangat belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan memudahkan mereka untuk mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan.

Secara keseluruhan, pengembangan media komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Dengan menghadirkan kearifan lokal dalam bentuk komik yang menarik, peserta didik tidak hanya belajar tentang ekosistem yang harmonis, tetapi juga mengenal dan menghargai kebudayaan lokal mereka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis dilandaskan pada asumsi-asumsi sebagai berikut.

1. Peserta didik kelas V sekolah dasar di SD Negeri 6 Abiansemal telah menguasai kemampuan membaca dan menulis dengan baik, yang memungkinkan mereka untuk memahami teks dalam komik secara efektif.
2. SD Negeri 6 Abiansemal telah memiliki perangkat teknologi seperti smartphone dan laptop yang dapat digunakan oleh peserta didik dan guru dalam mendukung proses pembelajaran dengan media komik ini.
3. Guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri 6 Abiansemal sudah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi, seperti smartphone dan laptop.
4. SD Negeri 6 Abiansemal memiliki akses internet yang cukup untuk mendukung penggunaan media digital yang terkait dengan komik ini, jika diperlukan dalam pembelajaran.

Keterbatasan yang dihadapi dalam pengembangan media komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* pada materi ekosistem yang harmonis adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media komik ini terbatas pada peserta didik kelas V SD Negeri 6 Abiansemal, sehingga produk yang dihasilkan hanya berlaku untuk peserta didik di tingkat tersebut dan belum dapat diaplikasikan di tingkat kelas lain.
2. Pengembangan media komik ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPAS dengan topik mengenai ekosistem yang harmonis, khususnya yang berkaitan dengan konsep hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem, yang relevan untuk materi pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.

3. Media komik ini tidak mencakup topik-topik lain dalam pembelajaran ekosistem yang lebih luas atau mata pelajaran lainnya, yang bisa membatasi penggunaan komik untuk materi yang lebih beragam.
4. Penggunaan teknologi digital dalam media komik mungkin terbatas pada beberapa peserta didik yang kurang familiar dengan teknologi atau memiliki akses terbatas ke perangkat digital di rumah.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah paham dengan sejumlah istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan pembatasan istilah sebagai berikut.

1. Media Komik adalah media pembelajaran yang berbentuk cerita bergambar yang menyajikan informasi atau materi pelajaran dengan cara yang menarik. Komik ini memadukan unsur teks, gambar, dan elemen visual lainnya yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.
2. Muatan Lokal adalah pengetahuan, nilai, dan budaya yang berasal dari suatu daerah tertentu, yang merupakan bagian dari kekayaan budaya dan tradisi masyarakat lokal. Muatan lokal digunakan sebagai sumber pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang lingkungan sekitar, seperti yang tercermin dalam *Legenda I Macan Bali*.
3. *Legenda I Macan Bali* adalah cerita rakyat yang berasal dari Bali dan mengandung unsur-unsur budaya serta kearifan lokal yang dapat dijadikan sarana untuk mengajarkan nilai-nilai penting, seperti pelestarian alam dan keseimbangan ekosistem, melalui pembelajaran berbasis cerita.

4. Ekosistem yang Harmonis adalah kondisi di mana berbagai elemen dalam ekosistem seperti makhluk hidup dan lingkungannya berinteraksi dengan cara yang saling mendukung untuk menjaga keseimbangan alam. Dalam konteks pembelajaran, ekosistem yang harmonis mengacu pada pemahaman peserta didik tentang pentingnya menjaga hubungan yang seimbang antara manusia, hewan, tumbuhan, dan lingkungan.
5. Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan mempermudah dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berupa komik yang berisi materi tentang ekosistem dan nilai-nilai kearifan lokal.
6. Media Komik Bermuatan Lokal *Legenda I Macan Bali* pada Materi Ekosistem adalah bahan ajar berbentuk komik yang menggabungkan cerita rakyat lokal Bali, yaitu *Legenda I Macan Bali*, dengan konsep-konsep ilmiah dalam materi ekosistem. Media ini dirancang untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya daerah sambil mempermudah pemahaman peserta didik terhadap interaksi makhluk hidup dan lingkungannya, melalui pendekatan visual dan naratif yang menarik serta kontekstual dengan kehidupan lokal peserta didik.