

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam pembangunan suatu bangsa, pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan berdaya saing global (Zahwa dkk., 2025). Melalui sistem pendidikan yang baik akan melahirkan generasi yang tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga memiliki integritas moral serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan zaman, termasuk melalui pendekatan holistik yang menghasilkan lulusan dengan keterampilan abad ke-21 seperti *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* (Dartini dkk., 2025; Rati dkk., 2023). Keterampilan literasi yang kuat, khususnya kemampuan membaca sebagai dasar pemahaman, menjadi prasyarat utama untuk mengembangkan semua kompetensi tersebut, sekaligus media untuk menyerap nilai-nilai moral dan kewarganegaraan.

Namun dunia pendidikan dasar Indonesia masih dihadapkan pada tantangan besar seperti rendahnya minat membaca dan lemahnya pemahaman nilai-nilai moral pada siswa, yang tercermin dari data *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang menempatkan Indonesia di peringkat ke-74 dari 81 negara dalam kemampuan literasi. Kategori ini memiliki peringkat paling rendah dibandingkan literasi matematika yang berada pada peringkat ke-70 serta literasi sains yang berada pada peringkat ke-67 dari 81 negara. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di Indonesia memiliki kemampuan literasi yang lebih

rendah pada aspek membaca dibandingkan dua aspek kemampuan lainnya (Amelia dkk., 2024). Sebuah indikator yang memprihatinkan bagi masa depan pendidikan nasional, meskipun perkembangan teknologi abad ke-21 telah membuka peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern (Syafa dkk., 2022).

Fenomena rendahnya minat membaca semakin terlihat jelas di tingkat sekolah dasar. Hal ini dipertegas lagi dari survei UNESCO yang menjelaskan bahwa indeks membaca masyarakat Indonesia pada tahun 2016 hanya sebesar 0,001% atau dapat diartikan bahwa hanya 1 dari 1.000 anak Indonesia yang memiliki minat membaca tinggi (Putro & Sa'diyah, 2022). Membaca merupakan fondasi yang esensial dalam kehidupan manusia, sebab hampir semua pengetahuan diperoleh melalui aktivitas membaca. Tanpa menguasai keterampilan ini, proses penyerapan informasi menjadi tidak optimal. Hal ini menjadi tantangan tersendiri di era globalisasi saat ini, yang menuntut penguasaan beragam kompetensi, terutama literasi membaca dan menulis (Wayan Rati & Nyoman Rediani, 2018). Siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai untuk bermain *game* atau menonton video dibandingkan membaca buku teks atau cerita edukatif (Anjani dkk., 2025). Kondisi ini diperparah oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik di sekolah. Padahal, kemampuan literasi yang baik merupakan fondasi penting untuk keberhasilan akademik siswa di semua mata pelajaran (Maitsa Sajidah dkk., 2023).

Pendidikan merupakan proses sistematis dan terencana yang tidak hanya bertujuan menyalurkan ilmu pengetahuan, melainkan juga membangun karakter siswa secara menyeluruh. Pendidikan mengarah kepada hal yang menyeluruh tidak

hanya pengetahuan saja, tetapi juga mencakup aspek sikap, karakter, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta akhlak mulia (Depdiknas, 2003). Guna mewujudkan tujuan tersebut, Pendidikan Pancasila ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di semua jenjang pendidikan, tidak terkecuali di tingkat Sekolah Dasar. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk karakter atau watak melalui penanaman nilai-nilai Pancasila, sehingga mampu memahami dan melaksanakan hak serta kewajibannya sebagai warga negara yang cerdas dan berakhlak mulia (Cuga dkk., 2024). Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan nilai-nilai moral, melalui pembelajaran ini nilai-nilai tersebut diinternalisasikan kepada siswa agar dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Namun dalam pelaksanaannya, Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan (Simanungkalit dkk., 2024). Salah satu kendala utama adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang sering disebabkan oleh penyajian materi yang kurang menarik. Di sisi lain, metode pengajaran guru yang cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran inovatif turut memperparah situasi ini. Selain itu, materi pembelajaran yang diberikan oleh guru juga hanya berfokus pada buku pelajaran yang disediakan di sekolah (Ramadhan dkk., 2023). Tanpa perbaikan pada aspek-aspek tersebut, proses internalisasi nilai-nilai Pancasila akan terhambat dan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran serta membatasi kesempatan siswa untuk mengeksplor pengetahuan yang lebih luas.

Kearifan lokal merupakan unsur kebudayaan yang mencakup sistem nilai, norma, pengetahuan, tradisi, dan teknologi yang dibentuk oleh masyarakat

setempat secara turun-temurun (Ardiawan, 2024). Pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar dalam Pendidikan Pancasila dapat menjadi strategi efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam membentuk generasi yang berkarakter kuat dan memiliki identitas kebangsaan yang jelas. Contoh bentuk kearifan lokal yang kaya akan nilai-nilai budaya dan karakter adalah cerita rakyat.

Salah satu nilai kearifan lokal Bali adalah cerita rakyat Bali atau *Satua Bali*. Cerita rakyat Bali adalah cerminan dari nilai-nilai, norma dan kepercayaan masyarakat Bali (Margunayasa & Riastini, 2021). Cerita-cerita rakyat seperti "I Lutung Teken I Kakua" tidak hanya sekadar hiburan, tetapi mengandung filosofi hidup yang mendalam, seperti konsep *Karma Phala* (hukum sebab-akibat), *Tri Hita Karana* (keseimbangan hubungan), dan *Dharma* (kebaikan). Cerita rakyat Bali yang diwariskan turun-temurun mengandung banyak pelajaran hidup melalui tokoh dan jalan ceritanya (Endraswara, 2013). Kisah-kisah ini mengajarkan pentingnya jujur, adil, menghargai alam, dan menjaga kerukunan antar sesama. Namun, cerita semacam ini belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran formal. Padahal, jika dikemas dengan menarik, cerita rakyat dapat menjadi media yang efektif untuk guru dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila secara lebih menyenangkan dan kontekstual kepada siswa.

Guru merupakan salah satu faktor dalam berhasil atau tidaknya proses pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Pancasila. Guru perlu memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar sebagai media ajar (Devi & Werang, 2023). Dalam praktiknya, peran guru saat ini lebih difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu mengembangkan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan

karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Hal ini sejalan dengan Fernanda dkk. (2024) bahwasanya proses pembelajaran yang menarik dan inovatif membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Bali Bilingual School yang berlokasi di Kelurahan Bebalang, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, diperoleh temuan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan aktivitas belajar berlangsung secara satu arah. Sumber belajar utama hanya mengandalkan buku pelajaran pegangan siswa yang dinilai kurang efektif karena cakupan isi materi masih terbatas, minim visualisasi, dan belum dilengkapi kunci jawaban, sehingga menyulitkan siswa dalam belajar mandiri. Media pembelajaran interaktif seperti video, animasi, atau permainan edukatif juga belum diterapkan, padahal hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Selain itu, kebijakan sekolah yang memperbolehkan (tanpa kewajiban) siswa meletakkan buku di sekolah setelah pembelajaran berakhir turut mengurangi frekuensi siswa membaca di rumah. Bahkan saat jam istirahat, anak-anak lebih memilih bermain daripada membaca buku pelajaran ataupun berkunjung ke perpustakaan. Kondisi ini secara tidak langsung berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa (Fernanda dkk.,

2024; Candrayani dkk., 2024; Natalia & Widodo, 2025). Hal ini sesuai dengan pernyataan Bapak I Wayan Dika Juniarta, S.Pd bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas II pada Tahun Ajaran 2024/2025 khususnya materi pengamalan sila-sila Pancasila yaitu sebesar 68,5. Nilai tersebut masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan SD Bali Bilingual School dimana untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II nilai KKTP adalah 75. Oleh sebab itu, guru memerlukan sebuah komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sebagai penunjang proses pembelajaran bukan hanya bersumber dari buku saja untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Sulistriyaniva & Gunansyah, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti komik digital (*e-comic*) dapat menjadi solusi baik. *E-comic* merupakan bentuk adaptasi teknologi dari komik konvensional yang mengalami perubahan format dari media cetak ke media digital (Silvian & Wicaksono, 2024). Komik dapat diartikan sebagai media cerita bergambar yang menyampaikan narasi melalui rangkaian ilustrasi visual dan teks pendukung dalam format panel berurutan. Komik menawarkan tampilan visual yang atraktif dan alur cerita yang menyenangkan, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam membaca dan memahami materi pelajaran (Nandasari & Al Mufti, 2024). Contohnya, *e-comic* adaptasi cerita rakyat tidak hanya membuat pembelajaran lebih seru, tetapi juga mengaitkan materi dengan kearifan lokal. Media *e-comic* secara signifikan meningkatkan minat siswa dan membantu siswa memahami

materi pelajaran yang kompleks dengan mendorong imajinasi, kreativitas, dan kemandirian selama proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar (Annisa & Rustini, 2023).

Selain itu, *e-comic* juga dapat mendorong partisipasi yang lebih luas dari seluruh siswa. Cerita rakyat yang disajikan dalam pembelajaran dan diadaptasi dalam bentuk animasi gambar dapat membangun imajinasi siswa dan mengembangkan kreativitas mereka dalam berpikir, berbicara, dan melakukan sesuatu (Sanjaya dkk., 2021). Visual yang ditampilkan dalam komik termasuk ekspresi karakter dapat membuat siswa lebih terlibat secara emosional sehingga mereka cenderung membaca komik sampai selesai. Hal ini menjadi sangat menguntungkan jika digunakan sebagai media pembelajaran, dimana siswa akan berusaha untuk melihat keseluruhan isi komik tersebut (Dwi Riyanti dkk., 2024). Dengan cara ini, siswa yang biasanya kurang berpartisipasi dapat terdorong untuk lebih terlibat karena materi yang disajikan lebih menarik dan relevan dengan budaya lokal. Selain itu nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam cerita rakyat "I Lutung Teken I Kakua" juga dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan *e-comic* cerita rakyat "I Lutung Teken I Kakua" diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, khususnya minat membaca dan hasil belajar siswa.

Memperkuat solusi yang diberikan, penelitian dengan judul "Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar", membahas tentang media komik digital telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa, mulai dari minat baca, pembiasaan siswa membaca,

dan kemampuan siswa menceritakan kembali apa yang dibacanya (R. A. Willya dkk., 2023). Selanjutnya penelitian berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ngaliyan 05”, berisi tentang pengembangan media pembelajaran komik digital didapat sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran terutama meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN Ngaliyan 05. Penelitian ini sangat relevan untuk konteks penggunaan *e-comic* dalam meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut membuktikan bahwa *e-comic* bukan hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tapi juga lebih efektif. Terutama untuk pelajaran seperti Pendidikan Pancasila yang membutuhkan contoh nyata, *e-comic* bisa menampilkan nilai-nilai Pancasila melalui cerita dan gambar yang mudah dipahami anak-anak. Ini sangat cocok untuk siswa era sekarang yang lebih suka belajar dengan gambar dan cerita menarik daripada hanya mendengarkan penjelasan guru saja (Natalia & Widodo, 2025).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka judul yang diambil dalam penelitian ini yang diharapkan mampu menjadi sebuah solusi pemecahan masalah rendahnya minat membaca dan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II yakni: “Pengembangan *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal Cerita Rakyat "I Lutung Teken I Kakua" Untuk Meningkatkan Minat Membaca dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dan menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa Indonesia, yang ditunjukkan oleh posisi Indonesia di peringkat ke-74 dari 81 negara dalam survei PISA 2022.
2. Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh data UNESCO (2016) bahwa hanya 1 dari 1.000 anak Indonesia yang memiliki minat baca tinggi.
3. Capaian hasil belajar yang belum optimal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi pengamalan sila-sila Pancasila. Nilai rata-rata kelas II SD Bali Bilingual School (68,5) masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75.
4. Rendahnya pemahaman siswa terhadap kearifan lokal Bali, dimana siswa kurang mengenal dan menghayati nilai-nilai luhur budaya daerah yang sebenarnya memiliki relevansi kuat dengan materi Pendidikan Pancasila.
5. Metode mengajar guru masih konvensional karena media yang digunakan hanya terbatas pada buku paket, papan tulis, dengan metode konvensional.
6. Adanya fasilitas yang mendukung namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media.
7. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan memanfaatkan kearifan lokal Bali untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian dilakukan dengan baik dan tidak meluas. Fokus penelitian ini adalah pada masalah berikut.

1. Rendahnya minat membaca siswa SD.

2. Capaian hasil belajar yang belum optimal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Belum dikembangkan media pembelajaran baru dengan memanfaatkan kearifan lokal Bali untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk siswa kelas II SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk siswa kelas II SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk siswa kelas II SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II di SD Bali Bilingual School?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk siswa kelas II SD.

2. Menganalisis validitas media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk siswa kelas II SD.
3. Menganalisis kepraktisan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk siswa kelas II SD.
4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II di SD Bali Bilingual School.

1.6 Manfaat Penelitian

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan nantinya akan bermanfaat terhadap perkembangan pendidikan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini menghasilkan suatu produk yang telah melalui uji coba. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru yang dapat memperkaya ragam media pembelajaran yang sudah ada maupun yang sebelumnya digunakan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam

penyampaian materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan kontekstual, sekaligus memperkaya referensi pengajaran berbasis kearifan lokal.

b. Bagi Siswa

Produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” diharapkan mampu meningkatkan minat membaca dan pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui cerita rakyat yang dikemas secara visual interaktif, sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik dengan pendekatan yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” diharapkan dapat menambah koleksi media ajar digital dengan kearifan lokal, membantu program membaca di sekolah, dan memadukan nilai-nilai lokal dalam pelajaran agar siswa lebih paham dan mencintai budaya sendiri.

d. Bagi Peneliti Lain

Produk penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk membuat media belajar serupa dengan cerita berbeda, menambah wawasan tentang penggunaan *e-comic* dalam pendidikan, serta memberi ide untuk

penelitian selanjutnya yang menggabungkan teknologi dan budaya daerah.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menciptakan media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II SD. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Konten Edukatif dan Relevan: *e-comic* yang mengadaptasi kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” dengan jelas, menyoroti penerapan nilai-nilai Pancasila secara sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD.
2. Desain Visual: animasi berwarna-warni dan menarik, dengan karakter dan latar yang sesuai usia siswa sehingga dapat mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan.
3. Interaktivitas dan Keterlibatan: *e-comic* menyertakan elemen interaktif seperti kuis dan pertanyaan untuk mendorong keterlibatan siswa, serta segmen diskusi untuk meningkatkan pemahaman materi.

Dengan memenuhi spesifikasi ini, media pembelajaran *e-comic* berbasis kearifan lokal cerita rakyat Bali “I Lutung Teken I Kakua” diharapkan dapat meningkatkan minat membaca dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II SD dengan menyediakan materi yang edukatif, visual yang menarik, dan interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif.

1.8 Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Minat Membaca dan Hasil Belajar: diasumsikan bahwa penggunaan *e-comic* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas II SD karena media ini menawarkan visual yang menarik dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan konten yang terkait dengan Pendidikan Pancasila, diharapkan hasil belajar siswa juga meningkat karena materi disajikan secara kontekstual melalui cerita rakyat, sehingga memudahkan pemahaman nilai-nilai Pancasila.
2. Asumsi Relevansi Cerita Rakyat: diasumsikan bahwa cerita rakyat “I Lutung Teken I Kakua” memiliki nilai kearifan lokal yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila, seperti kerja sama, keadilan, dan persatuan. Dengan mengintegrasikan cerita ini ke dalam *e-comic*, siswa diharapkan dapat lebih mudah menghubungkan nilai-nilai abstrak Pancasila dengan contoh nyata dari budaya siswa sendiri.
3. Asumsi Keefektifan Media: diasumsikan bahwa *e-comic* merupakan media yang efektif untuk pembelajaran karena menggabungkan teks, gambar, dan narasi interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas II SD. Format digital dianggap lebih menarik dibandingkan buku teks konvensional, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
4. Asumsi Perbedaan Individual Siswa: diasumsikan bahwa *e-comic* dapat mengakomodasi perbedaan individual siswa dalam hal gaya belajar, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Dengan fitur multimedia, *e-comic*

diharapkan mampu memenuhi kebutuhan beragam siswa, termasuk yang memiliki kesulitan membaca atau membutuhkan stimulasi visual untuk memahami materi.

5. Asumsi Peningkatan Keterlibatan Siswa: diasumsikan bahwa penggunaan *e-comic* berbasis kearifan lokal akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena cerita yang disajikan bersifat interaktif dan kontekstual. Siswa diharapkan lebih antusias berdiskusi dan mengeksplorasi nilai-nilai Pancasila melalui tokoh dan alur cerita.
6. Asumsi Infrastruktur Sekolah: diasumsikan bahwa sekolah memiliki infrastruktur yang memadai, seperti perangkat elektronik (*gadget*, laptop/komputer, atau proyektor) dan akses internet, untuk mendukung penggunaan *e-comic* dalam pembelajaran. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, implementasi media ini mungkin tidak akan berjalan optimal.
7. Asumsi Kesiapan Guru: diasumsikan bahwa guru telah siap menggunakan *e-comic* sebagai media pembelajaran, termasuk dalam hal pengoperasian teknologi dan pengintegrasian ke dalam RPP atau modul ajar. Pelatihan atau pendampingan diperlukan agar guru dapat memanfaatkan media ini secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu dalam memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk, seperti media pembelajaran, model, atau metode, yang kemudian diuji keefektifannya. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah *e-comic* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk memudahkan proses penyampaian informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran.
3. Kearifan lokal merujuk pada nilai-nilai, tradisi, dan pengetahuan yang berkembang dalam suatu masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat seperti “I Lutung Teken I Kakua”, merupakan bagian dari kearifan lokal yang mengandung pesan moral dan budaya. Mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam pembelajaran tidak hanya melestarikan budaya tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai kehidupan, seperti kerja sama, kejujuran, dan persatuan, yang selaras dengan sila-sila Pancasila.
4. *E-comic* adalah bentuk media visual yang menyajikan cerita melalui gambar dan teks dalam format digital. *E-comic* memiliki keunggulan interaktif, mudah diakses, dan menarik bagi siswa, terutama anak-anak SD.

5. Minat membaca adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang untuk melakukan kegiatan membaca secara sukarela. Rendahnya minat membaca siswa, khususnya di tingkat SD, seringkali disebabkan oleh kurangnya media yang menarik dan relevan dengan dunia mereka. Dengan mengembangkan *e-comic* berbasis cerita rakyat yang dekat dengan kearifan lokal, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk membaca karena kontennya yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus mendukung peningkatan literasi.
6. Hasil belajar Pendidikan Pancasila mencakup pemahaman dan kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui *e-comic* berbasis cerita rakyat, siswa dapat mempelajari penerapan sila-sila Pancasila, seperti Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, serta Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, dalam konteks cerita yang konkret. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.