

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar berperan penting dalam kemampuan literasi dasar siswa, terutama keterampilan membaca dan menyimak. Kurikulum Merdeka mengisyaratkan bahwa literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengenal bunyi huruf, namun mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, dan merefleksikan informasi dalam berbagai bentuk teks. Dalam memenuhi konteks ini, maka mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan reseptif siswa, khususnya kemampuan membaca dan menyimak secara menyeluruh (Kemendikbudristek, 2024)

Kemampuan membaca dan menyimak dianggap lebih fundamental daripada keterampilan produktif seperti berbicara dan menulis terutama pada tahap awal pendidikan dasar (Kemendikbudristek, 2024; Tarigan, 2008). Hal ini karena keterampilan reseptif merupakan fondasi dari proses berbahasa secara keseluruhan. Membaca adalah proses memahami makna yang kompleks dari teks tertulis dan merupakan dasar dari pembelajaran di semua mata pelajaran (Anderson, 2009). Sementara itu, menyimak adalah proses memperhatikan dan memahami lambang-lambang lisan yang disampaikan (Tarigan, 1990). Tanpa kemampuan membaca dan menyimak yang baik, siswa tidak akan mampu mengakses pengetahuan secara mandiri, memahami instruksi, ataupun menyerap informasi dari sumber tertulis dan lisan yang tersedia di lingkungan belajar. Hasil penelitian Hoover dan Gough (1990) juga mendukung bahwa kemampuan membaca pemahaman dibentuk dari

dua komponen utama, yaitu *decoding* (mengenal kata) dan *listening comprehension* (pemahaman melalui menyimak). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan menyimak sebagai prasyarat penting dalam pengembangan pemahaman bacaan. Artinya, sebelum siswa dapat menulis dan menyampaikan ide secara produktif, mereka terlebih dahulu harus mampu menyerap dan memahami informasi secara reseptif.

Di sisi lain, kemampuan menulis dan berbicara sebagai keterampilan produktif menuntut kematangan linguistik dan kognitif yang lebih tinggi. Keterampilan ini membutuhkan perencanaan, organisasi ide, dan keberanian berkomunikasi untuk bisa berkembang secara optimal setelah siswa memiliki pemahaman yang cukup melalui kegiatan reseptif (Nation dan Newton, 2009). Hal ini dipertegas oleh Brown (2007) yang menekankan bahwa pembelajaran bahasa yang efektif sebaiknya dimulai dari keterampilan reseptif, karena pemahaman mendahului produksi dalam urutan pemerolehan bahasa. Oleh karena itu, fokus pada membaca dan menyimak di tahap awal bukanlah sekadar pilihan, melainkan kebutuhan pedagogis untuk membangun fondasi berbahasa yang kokoh.

Harapannya, melalui pembelajaran yang tepat, siswa kelas III SD mampu mengembangkan keterampilan dasar berbahasa yang mencakup memahami ide pokok dan isi teks naratif, memaknai kosakata baru dari bacaan maupun tayangan, serta menyimak informasi secara aktif dari teks aural dan media audio. Fokus pada elemen membaca dan menyimak dalam penelitian ini sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase B dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan kemampuan memahami pesan dari teks lisan maupun tulisan, serta kemampuan mengakses makna kosakata dalam konteks keseharian (Kemendikbudristek, 2024). Selain itu,

kedua elemen ini menjadi aspek penting dalam penguatan literasi yang diukur melalui Asesmen Nasional (BSKAP, 2024). Penguasaan keterampilan membaca dan menyimak secara efektif berkontribusi langsung terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, karena keduanya merupakan komponen utama dalam memahami materi ajar, menjawab pertanyaan pemahaman, dan menyampaikan tanggapan terhadap bacaan maupun tayangan. Ketika siswa memiliki kemampuan menyimak yang baik dan memahami bacaan dengan tepat, mereka lebih mudah mencapai indikator pembelajaran yang ditetapkan, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

Meskipun secara ideal pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dirancang untuk menumbuhkan kemampuan reseptif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun kenyataannya masih banyak siswa yang menunjukkan capaian di bawah standar dalam aspek ini. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menjadi salah satu indikator penting yang menunjukkan kelemahan literasi siswa Indonesia, khususnya dalam keterampilan membaca.

Hasil studi PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah standar internasional. Pada PISA 2018, skor rata-rata Indonesia hanya mencapai 371 poin, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487 poin. Hanya sekitar 30% siswa yang mampu mencapai Level 2 atau lebih, yakni tingkat dasar kemampuan mengambil informasi tersurat dan menyimpulkan makna sederhana (OECD, 2019). Situasi ini memburuk pada PISA 2022, di mana skor Indonesia turun menjadi 359 poin dan hanya 25% siswa yang mencapai Level 2 atau lebih. Dari 81 negara peserta, Indonesia menempati peringkat ke-70, yang

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami teks naratif, informatif, dan argumentatif secara mendalam (OECD, 2023).

Khususnya pada jenjang kelas awal hingga kelas III, siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman. Sebagian besar hanya mampu membaca secara permukaan dan belum mampu memahami makna teks secara mendalam (Lena dkk., 2023) dan diperkuat oleh temuan Merata dan Rati (2023) yang menunjukkan bahwa siswa pada jenjang kelas awal SD masih menghadapi hambatan dalam kemampuan membaca yang berdampak pada proses pembelajaran. Siswa umumnya baru menguasai pemahaman literal, namun masih lemah dalam kemampuan inferensial dan kritis (Muliawanti, dkk., 2022). Di sisi lain, meskipun keterampilan menyimak tidak diukur secara terpisah dalam asesmen PISA, namun aspek ini memiliki keterkaitan erat dengan membaca karena sama-sama melibatkan pemrosesan informasi, pemahaman konteks, serta penalaran. Artinya, lemahnya keterampilan membaca sering kali berbanding lurus dengan rendahnya kemampuan menyimak. Banyak siswa kelas rendah mengalami hambatan dalam menyimak teks naratif, khususnya dalam menangkap gagasan utama dan membangun pemahaman utuh terhadap isi cerita (Ubaidillah, dkk., 2025).

Salah satu faktor yang mempengaruhi realita tersebut yaitu praktik pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan membaca dan menyimak belum memperoleh perhatian yang proporsional. Dua keterampilan reseptif ini sering diajarkan secara terpisah dan kurang berkesinambungan, padahal keduanya memiliki peran penting dalam proses memahami teks secara utuh. Pembelajaran

yang diterapkan di sekolah dasar cenderung bersifat tradisional, menitikberatkan pada penguasaan mekanis terhadap bunyi dan teks, bukan pada pemahaman makna secara kontekstual. Siswa diminta membaca dengan lantang atau mendengarkan teks yang dibacakan guru tanpa adanya aktivitas lanjutan yang menggugah nalar kritis dan reflektif mereka terhadap isi bacaan. Hal ini bertentangan dengan pandangan yang menyatakan bahwa menyimak dan membaca merupakan dasar literasi akademik karena keduanya mengembangkan pemrosesan informasi dalam bentuk teks lisan dan tulis, yang penting untuk seluruh mata pelajaran (Tompkins, 2014).

Lebih lanjut, praktik pembelajaran Bahasa Indonesia yang minim inovasi, cenderung bersifat satu arah, dan tidak memanfaatkan media yang relevan dengan dunia siswa mengakibatkan siswa cenderung pasif (Sumadyo dkk., 2024). Guru yang mengandalkan buku teks saja sebagai satu-satunya media pembelajaran dan sumber belajar, disampaikan secara klasikal dan tanpa pendekatan multimodal dapat mengakibatkan siswa tidak termotivasi dan sulit memahami makna teks. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam aspek pemahaman isi, inferensi, dan penarikan kesimpulan dari teks naratif,

Faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut juga ditemukan secara nyata dilapangan khususnya di Gugus 3 Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di lima sekolah dasar di gugus tersebut masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan pembacaan teks secara bergantian tanpa pendalaman makna. Proses pembelajaran menyimak dan membaca siswa umumnya tidak dirancang secara terstruktur serta

tidak menggunakan media audio atau visual yang dapat membantu siswa menangkap isi cerita secara runtut. Guru mengandalkan buku teks sebagai media pembelajaran dan sumber belajar utama. Guru masih berfokus pada pembacaan teks secara mekanis, kemudian langsung mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan tanpa adanya aktivitas lanjutan seperti diskusi makna, visualisasi cerita, atau penekanan pada unsur tokoh, alur, dan pesan. Selain itu, hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa diperoleh data bahwa siswa sudah bisa membaca, namun tidak memahami isi bacaan atau teks yang dibaca, sering sekali para siswa mengaku paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru, namun pada saat diberikan pertanyaan berkaitan dengan materi tersebut mereka kesulitan menjawab, siswa sangat tertarik dengan teknologi (HP, Leptop, *chromebook*), siswa tertarik saat guru mengajar menggunakan media, guru jarang bahkan hampir tidak pernah merancang media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan banyak ada tugas tambahan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sudatha dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media interaktif yang terbatas kurang optimal dalam memfasilitasi pemahaman siswa, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan kontekstual.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi gagasan utama, menyusun urutan peristiwa secara logis, serta memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam teks naratif. Ketiadaan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan dunia anak, seperti komik visual berbasis budaya lokal, turut memperlemah daya tangkap dan ketertarikan siswa terhadap isi bacaan. Akibatnya, keterampilan menyimak dan

membaca siswa berkembang secara parsial dan tidak utuh. Dampak langsung dari permasalahan ini tercermin pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, khususnya dalam aspek membaca dan menyimak, yang menunjukkan capaian rendah di lima sekolah dasar di Gugus 3 Tegallalang. Capaian Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang ditemukan disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Rekap Capaian Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD di Gugus 3 Tegallalang Sumatif Semester II Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Ketercapaian	
			Elemen Membaca	Elemen Menyimak
1	SD Negeri 1 Sebatu	31	56,40%	56,70%
2	SD Negeri 2 Sebatu	28	53,50%	55,70%
3	SD Negeri 3 Sebatu	15	44,40%	54,50%
4	SD Negeri 4 Sebatu	11	62,20%	58,10%
5	SD Negeri 5 Sebatu	15	42,60%	41,30%
Rata-Rata			51,82%	53,26%

(Sumber: Dokumen guru kelas III di Gugus 3 Tegallalang)

Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa baik elemen membaca maupun menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III belum mencapai capaian optimal. Dari lima sekolah, rata-rata hanya 51,82% siswa yang mampu mencapai capaian pembelajaran pada elemen membaca dan pada elemen menyimak yaitu 53,26%. Hal ini menandakan adanya kesenjangan dalam pengembangan keterampilan literasi dasar siswa, terutama dalam hal memahami isi bacaan dan menyimak informasi secara utuh. Fakta ini menjadi dasar penting bagi pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang tidak hanya menampilkan teks naratif, tetapi juga memperkuat pemahaman melalui bantuan visual dan audio.

Ketidakseimbangan antara harapan kurikulum dengan kenyataan di lapangan terlihat cukup mencolok, khususnya dalam aspek pembelajaran keterampilan reseptif Bahasa Indonesia, yakni membaca dan menyimak.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berbahasa yang holistik dan bermakna, yang melibatkan kemampuan siswa dalam memahami isi teks, menafsirkan makna, serta merefleksikan informasi secara kritis (Kemendikbudristek, 2024). Namun demikian, di banyak sekolah dasar, termasuk di Gugus 3 Kecamatan Tegallalang, tujuan-tujuan tersebut belum tercapai secara optimal. Pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas permukaan seperti membaca bergiliran dan menyimak pasif, yang sebagian besar disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk mendukung pemahaman mendalam.

Keadaan ini diperparah oleh ketersediaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan kontekstual. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani materi ajar dengan pengalaman belajar siswa secara konkret dan bermakna. Media yang tepat dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman visual dan auditori, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses menyimak dan membaca. Media berbasis visual dan teknologi seperti komik digital, animasi, atau *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi siswa terhadap teks yang dibaca atau disimak (Du, dkk., 2024; Huang & Soman, 2013). Kurangnya integrasi media semacam ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menciptakan kesenjangan antara potensi yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

Lebih jauh, ketimpangan ini mengarah pada persoalan hasil belajar siswa yang belum memuaskan. Dengan demikian, kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran yang mampu mengatasi kesenjangan antara harapan kurikulum dan kondisi riil di kelas menjadi sangat mendesak. Pengembangan komik

berkearifan lokal Bali yang dilengkapi fitur AR tidak hanya menawarkan pendekatan baru yang lebih menarik, tetapi juga menjadi bentuk konkret untuk menjembatani kesenjangan literasi reseptif siswa di sekolah dasar.

Pengembangan komik berkearifan lokal Bali berbantuan AR salah satu bentuk inovasi relevan dan aplikatif untuk menghadapi tantang rendahnya hasil belajar menyimak dan membaca siswa di sekolah dasar serta keterbatasan media pembelajaran kontekstual. Komik bukan hanya media hiburan, namun merupakan sarana edukatif yang terbukti efektif dalam membantu siswa memahami alur cerita, pesan moral, serta struktur naratif dalam teks. Komik dapat meningkatkan pemahaman bacaan karena menggabungkan visual dan teks yang saling melengkapi, sehingga mendukung proses kognitif siswa dalam membangun makna (Lui, 2004). Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan membaca dan menyimak teks naratif.

Komik yang dipadukan dengan teknologi AR memiliki daya interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Augmented Reality* (AR) dalam komik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual, terutama dalam meningkatkan fokus atensi dan pemahaman konsep yang sulit dijangkau dengan metode konvensional (Ibáñez dan Delgado-Kloos, 2018). Dalam konteks pembelajaran menyimak dan membaca, AR berperan memperkuat representasi visual dan auditif dari isi cerita, sehingga siswa tidak hanya membaca gambar dan teks, tetapi juga dapat melihat, mendengar, dan merasakan pengalaman cerita secara lebih nyata. Hal ini akan menstimulasi pemrosesan informasi secara multimodal, sehingga mampu meningkatkan

efektivitas belajar karena informasi masuk melalui berbagai saluran sensorik (Mayer, 2009).

Pemilihan kearifan lokal Bali sebagai muatan isi cerita menjadi penguatan tersendiri dari aspek karakter, nilai budaya, dan keterhubungan konteks dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan cerita lokal seperti *Pengrupukan* dan Hari Raya *Nyepi* mampu membuat isi bacaan lebih dekat dengan realitas sosial siswa, sehingga lebih mudah dipahami dan dihayati. Pembelajaran yang mengintegrasikan konteks budaya lokal dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi yang disajikan terkait langsung dengan pengalaman budaya siswa (Udiyana & Arnyana, 2022). Integrasi kearifan lokal dalam bahan ajar digital terbukti mampu meningkatkan literasi budaya dan keterlibatan siswa, sekaligus membantu siswa memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam pembelajaran. Teks yang berakar pada budaya lokal mampu membentuk keterlibatan emosional siswa dalam membaca, memperkuat daya ingat, serta meningkatkan apresiasi terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa (Afni, dkk. 2025). Oleh karena itu, integrasi kearifan lokal dalam media komik tidak hanya mendukung penguasaan kompetensi literasi, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter dan identitas budaya siswa sejak dini.

Pengembangan komik edukatif dengan pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya penyediaan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan konteks peserta didik (Kemendikbudristek, 2024). Melalui pengintegrasian kearifan lokal Bali dan dukungan teknologi AR, komik yang dikembangkan mampu menghadirkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, menarik,

dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, komik berkearifan lokal Bali berbantuan AR tidak hanya berfungsi sebagai media alternatif, tetapi juga sebagai solusi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa, khususnya pada keterampilan menyimak dan membaca.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, teridentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah standar internasional. Skor rata-rata Indonesia hanya mencapai 371 poin, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 487 poin. Hanya sekitar 30% siswa yang mampu mencapai Level 2 atau lebih, yakni tingkat dasar kemampuan mengambil informasi tersurat dan menyimpulkan makna sederhana. Selain itu, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami teks naratif, informatif, dan argumentatif secara mendalam.
2. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa khususnya pada elemen menyimak dan membaca. Rata-rata capaian hasil belajar baik elemen membaca maupun menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III belum mencapai capaian optimal. Pada sekolah dasar di Gugus 3 Tegallalang, rata-rata hanya 51,82% siswa yang mampu mencapai capaian pembelajaran pada elemen membaca dan pada elemen menyimak yaitu 53,26%.
3. Pendekatan pembelajaran bersifat tradisional dan mekanis, serta minim inovasi.
4. Guru mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran dan sumber belajar.

5. Penggunaan media pembelajaran tidak relevan dengan dunia siswa.
6. Tidak diterapkan pendekatan multimodal dalam pembelajaran.
7. Rendahnya motivasi dan pemahaman makna teks pada siswa.
8. Tidak adanya media audio atau visual pendukung pembelajaran.
9. Guru jarang bahkan hampir tidak pernah merancang media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan banyak ada tugas tambahan.
10. Siswa kesulitan memahami isi bacaan, meskipun mereka sudah bisa membaca.
11. Siswa kesulitan memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun mereka bilang memahami penjelasan guru, namun setelah diberikan pertanyaan kesulitan untuk dijawab.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada identifikasi masalah di atas, tidak semua permasalahan tersebut dapat diatasi dalam penelitian ini, namun dibatasi pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa khususnya pada elemen menyimak dan membaca, mencari solusi guru yang mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran dan sumber belajar, serta guru jarang bahkan hampir tidak pernah merancang media pembelajaran. Hal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu berfokus pada merancang atau mengembangkan komik berkearifan lokal Bali yang dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai inovasi yang tidak hanya kontekstual dengan budaya siswa, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan multimodal. Diharapkan, komik ini dapat menjadi media pembelajaran dan sumber belajar tambahan yang bermuara pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada elemen

membaca dan menyimak melalui tampilan visual, teks naratif, serta audio cerita yang mendukung pemahaman siswa terhadap isi dan nilai-nilai cerita.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diperoleh dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengembangkan komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) yang merupakan sebagai media pembelajaran dan sekaligus sebagai sumber belajar tambahan. Komik ini menjadi inovasi dalam konteks pembelajaran yang menggabungkan muatan budaya dengan teknologi interaktif. Inovasinya terletak pada penyajian cerita lokal dalam bentuk visual dan audio yang dapat diakses melalui AR, sehingga dapat meningkatkan pengalaman membaca dan menyimak secara menyeluruh. Komik ini dikembangkan sebagai alternatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran

dan sumber belajar yang hanya bergantung pada buku teks guna mendukung pemahaman teks dan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Untuk mencapai tujuan utama tersebut, penelitian ini juga memiliki tujuan khusus berdasarkan rumusan masalah di atas. Tujuan tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) dapat memberikan dua manfaat, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat

memperkuat teori tentang pentingnya pendekatan kontekstual dan budaya lokal dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan memperkaya literatur terkait pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR), serta menambah referensi dalam kajian pendidikan literasi dan hasil belajar berbasis teknologi. Temuan ini dapat menjadi acuan teoritis dalam pengembangan media interaktif yang relevan dengan karakteristik lokal dan kebutuhan peserta didik masa kini.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat berupa tersedianya media pembelajaran dan sumber belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Konten komik yang berkearifan lokal Bali dapat membantu siswa untuk lebih memahami nilai-nilai budaya dan spiritual yang ada di lingkungan mereka, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap budaya lokal. Selain itu, penggunaan teknologi AR mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar berbasis audio, visual dan eksploratif.

b) Bagi Guru

Pengembangan komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) ini dapat menjadi media, sumber belajar, dan alat bantu pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi, terutama pada

tema-tema yang bersifat abstrak atau budaya. Komik ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan menyenangkan, serta memberi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mendukung dan memfasilitasi implementasi pembelajaran inovatif di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan komik ini dapat dijadikan contoh praktik baik (*best practice*) untuk meningkatkan mutu pembelajaran berbasis budaya dan teknologi. Selain itu, kepala sekolah dapat menjadikan produk ini sebagai salah satu upaya strategis dalam mendorong pengembangan media pembelajaran yang kreatif di lingkungan sekolah, kolaborasi antara guru, siswa, dan teknologi dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dan teknologi digital. Penelitian ini juga membuka peluang pengembangan lebih lanjut terhadap media interaktif lainnya berbasis budaya daerah lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian lanjutan, seperti pengujian keberlanjutan media, pengembangan aplikasi serupa, atau kajian komparatif pada budaya lokal lain.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR) yang memuat materi teks naratif, dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Spesifikasi Konten dan Materi Pembelajaran

Komik mengangkat tema kearifan lokal Bali yang berfokus pada tradisi *Pengrupukan* dan Hari Raya *Nyepi*, yang dekat dengan pengalaman keseharian siswa. Materi disusun selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase B, khususnya pada keterampilan membaca dan menyimak. Teks disajikan dalam bentuk teks naratif yang tersusun sistematis meliputi orientasi, komplikasi, dan resolusi. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan literasi siswa kelas III sekolah dasar.

2. Spesifikasi Desain Visual dan Media Cetak

Komik dirancang dalam bentuk media cetak berwarna penuh (*full color*) dengan ukuran A5, sehingga praktis digunakan dalam pembelajaran klasikal maupun mandiri. Ilustrasi disajikan dalam panel-panel komik yang ramah anak, dengan tokoh, latar, dan alur cerita yang divisualisasikan secara menarik dan kontekstual. Desain visual mempertimbangkan aspek keterbacaan teks, proporsi gambar, dan daya tarik visual agar mendukung pemahaman isi cerita.

3. Spesifikasi Integrasi *Augmented Reality* (AR)

Fitur *Augmented Reality* diintegrasikan melalui marker yang ditempatkan pada halaman tertentu dalam komik cetak. Ketika marker dipindai menggunakan gawai berbasis *Android*, AR menampilkan konten digital pendukung berupa

animasi sederhana, audio narasi, video singkat, dan visual ilustratif yang relevan dengan isi cerita. Penggunaan AR berfungsi sebagai pengaya pembelajaran, bukan sebagai visualisasi tiga dimensi semata, melainkan untuk memperkuat pemahaman teks naratif dan keterampilan menyimak siswa.

4. Spesifikasi Perangkat dan Akses Teknologi

Pengembangan komik didukung oleh perangkat lunak desain grafis dan *platform* AR yang umum digunakan serta mudah dioperasikan. Media dirancang agar dapat diakses menggunakan gawai berbasis *Android*, tanpa memerlukan spesifikasi teknis yang tinggi, sehingga sesuai dengan kondisi sarana prasarana sekolah dasar.

5. Spesifikasi Kelengkapan Pembelajaran

Komik dilengkapi dengan petunjuk penggunaan komik dan fitur AR, pengenalan tokoh, daftar isi, serta kuis sederhana yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita. Kelengkapan ini dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam memanfaatkan komik secara optimal sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kebaharuan produk dalam penelitian ini terletak pada pengembangan komik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) secara kontekstual. Berbeda dengan pengembangan komik AR sebelumnya yang umumnya menekankan visualisasi tiga dimensi atau materi sains, AR dalam penelitian ini dirancang sebagai pengaya pembelajaran literasi membaca dan menyimak melalui audio narasi, video, dan animasi sederhana. Integrasi nilai budaya lokal Bali, khususnya tradisi *Pengrupukan* dan Hari Raya *Nyepi*, menjadikan komik tidak

hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai budaya dan pelestarian kearifan lokal sejak dini.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR), terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang menjadi dasar pelaksanaan dan keberhasilan pengembangan media ini. Asumsi dan keterbatasan pengembangan ini bersifat ideal dan menjadi landasan berpikir bahwa pengembangan dapat berjalan dengan baik apabila kondisi yang diharapkan terpenuhi, diantaranya:

Asumsi pengembangan

- a) Siswa kelas III sekolah dasar diasumsikan telah memiliki kemampuan membaca dasar yang memadai dan lebih mudah memahami materi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan budaya lokal Bali.
- b) Guru diasumsikan memiliki kesiapan dan kemauan untuk menggunakan media pembelajaran inovatif, serta lingkungan sekolah dan keluarga mendukung penggunaan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Keterbatasan Pengembangan

- a) Media AR hanya dapat digunakan melalui perangkat tertentu (*smartphone* atau *tablet*) yang memiliki *OS android* versi 10 dan akses internet untuk *install* aplikasi.

- b) Fitur AR masih terbatas pada animasi visual tanpa interaktivitas kompleks, dan uji coba efektivitas dilakukan dalam lingkup terbatas sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas.
- c) Komik dikembangkan berdasarkan budaya lokal Bali dan hanya untuk siswa kelas III sekolah dasar, sehingga penerapannya di luar konteks tersebut membutuhkan adaptasi konten agar tetap relevan.

1.9 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah diberikan untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Komik Berkearifan Lokal Bali Berbantuan *Augmented Reality* (AR) adalah media pembelajaran inovatif yang berbasis cerita bergambar dan memadukan ilustrasi, teks naratif, dan unsur budaya Bali yang dikemas dalam bentuk komik, serta diperkaya dengan teknologi AR. Komik ini sekaligus berfungsi sebagai sumber belajar alternatif untuk memperkuat pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Komik adalah media cerita bergambar yang memadukan ilustrasi dan teks.
3. Kearifan lokal Bali merujuk pada nilai, adat, dan tradisi masyarakat Bali. Penelitian ini mengangkat tradisi *Pengrupukan* dan Hari Raya *Nyepi* yang sarat makna budaya, spiritual, serta nilai toleransi dan kepedulian lingkungan.
4. *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menyisipkan elemen digital ke dalam lingkungan nyata secara interaktif melalui perangkat seperti *smartphone* atau *tablet*. Elemen digital tersebut dapat berupa gambar, animasi, audio, maupun video. Dalam penelitian ini, AR digunakan pada komik untuk

menampilkan konten pendukung berupa animasi sederhana, audio narasi, dan visual multimedia yang bertujuan memperkuat pemahaman isi cerita, meningkatkan daya tarik, serta mendukung interaktivitas pembelajaran.

5. Media Pembelajaran adalah mengacu pada sarana atau alat bantu belajar yang dirancang secara kreatif dan kontekstual untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
6. Sumber Belajar adalah segala hal yang digunakan siswa untuk memperoleh informasi dan pengalaman belajar.
7. Hasil belajar dalam penelitian ini merujuk pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada aspek membaca dan menyimak teks naratif, yang ditinjau dari ranah kognitif. Pengukuran dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan komik berkearifan lokal Bali berbantuan *Augmented Reality* (AR). Fokus utama keterampilan membaca dan menyimak adalah pada kemampuan memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi pesan dari teks lisan maupun tulisan, termasuk mengidentifikasi ide pokok, merespon isi, serta menghubungkan informasi dengan pengalaman sebelumnya sebagai bagian dari kompetensi literasi dasar.
8. Teks naratif dalam penelitian ini adalah jenis teks yang menyajikan rangkaian peristiwa dengan tokoh, alur, latar, dan pesan, yang bersumber dari budaya lokal Bali. Teks ini disampaikan melalui media komik agar siswa lebih mudah memahami isi cerita, mengembangkan empati, serta menyerap nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan secara kontekstual.