

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara dengan keanekaragaman budaya yang menyimpan kekayaan tradisi, bahasa, seni, dan nilai-nilai luhur yang tak ternilai harganya. Salah satu prinsip utama dalam membina persatuan dan pengembangan karakter adalah keberagaman ini, yang berkontribusi pada identitas nasional yang khas. Namun, kesulitan dalam melestarikan dan memahami kekayaan budaya ini semakin meningkat dalam menghadapi modernisasi dan globalisasi yang cepat.

Fokus generasi muda sering kali teralih dari akar budaya mereka sendiri akibat fenomena disrupsi informasi dan infiltrasi budaya asing melalui berbagai media. Identitas nasional, pengetahuan lokal, dan kebanggaan terhadap budaya negara dapat terdampak negatif oleh kurangnya pengetahuan dan apresiasi terhadap sejarah budaya (Dewi *et al.*, 2023). Kurangnya literasi budaya dapat mempersulit seseorang untuk berkomunikasi dengan sukses dalam komunitas multikultural pada skala nasional dan internasional.

Menyikapi perubahan tren abad 21 ini perlu kehati-hatian karena hampir setiap daerah di Indonesia memiliki suku, kesenian, agama, adat istiadat, dan kearifan lokalnya masing-masing (Octaviyarani *et al.*, 2020; Susrawan *et al.*, 2024). Menjaga kehidupan sosial dan cita-cita luhur bangsa Indonesia harus tertanam sebagai jati diri dan benteng untuk mencegah kemerosotan budaya bangsa (Nudiati, 2020). Oleh karena itu, untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, toleransi

terhadap sesama, dan cinta tanah air, maka literasi budaya dan kewarganegaraan harus dimiliki oleh seluruh peserta didik (Helaluddin, 2018).

Istilah literasi budaya sendiri mulai populer sejak Hirsch Jr. memperkenalkannya melalui buku *Cultural Literacy: What Every American Needs to Know*. Hirsch menekankan dalam bukunya bahwa setiap orang membutuhkan kesadaran multikultural karena tanpa kesadaran tersebut, mustahil bagi siapa pun untuk belajar, menulis, atau berinteraksi dengan orang lain (Hirsch, 1987). Literasi budaya merupakan suatu metode untuk melihat isu-isu sosial dan budaya, khususnya yang berkaitan dengan perubahan dan mobilitas, melalui kacamata teori sastra (Segal, 2015). Buku Bahan Pendukung Literasi Budaya dan Kewarganegaraan mendefinisikan literasi budaya sebagai kemampuan untuk memahami dan menanggapi budaya Indonesia sebagai identitas nasional (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2017).

Di era revolusi industri 4.0, sangat penting bagi generasi muda Indonesia, khususnya mereka yang berada di sekolah dasar, untuk memperoleh keterampilan literasi budaya sehingga mereka dapat terus menghargai dan berkontribusi dalam pelestarian budaya Indonesia (Rosidah *et al.*, 2022). Selain itu, peningkatan hasil belajar membaca juga menjadi aspek krusial yang harus diperhatikan agar siswa memiliki kemampuan memahami berbagai informasi secara kritis dan bermakna (Sari & Putrayasa, 2024). Keadaan masyarakat Indonesia yang terdiri dari banyak kelas sosial ekonomi, kelompok etnis, bahasa, budaya, kebiasaan, dan kepercayaan menjadi tantangan sekaligus peluang dalam proses pendidikan (Pratiwi & Asyarotin 2019). Dengan membekali siswa keterampilan literasi budaya dan kemampuan membaca yang baik sejak dini, diharapkan mereka dapat lebih siap menghadapi

perkembangan zaman tanpa kehilangan jati diri dan tetap menghargai kekayaan budaya bangsa.

Salah satu mata pelajaran yang strategis dalam pembentukan literasi budaya dan peningkatan hasil belajar membaca adalah Bahasa Indonesia (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan dasar berbahasa, tetapi juga menjadi sarana untuk mengenalkan keberagaman budaya lokal melalui berbagai jenis teks bacaan, cerita rakyat, dan karya sastra daerah (Septiana *et al.*, 2022). Materi pembelajaran yang dikaitkan dengan nilai-nilai budaya setempat membantu siswa lebih mudah memahami identitas sosial dan kultural mereka. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia mendorong tumbuhnya kesadaran kebangsaan serta memperkuat rasa persatuan di tengah keberagaman budaya yang ada di Indonesia (Udayani *et al.*, 2021). Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya belajar aspek kebahasaan seperti membaca dengan pemahaman, tetapi juga dilatih untuk menghargai warisan budaya yang menjadi ciri khas daerah masing-masing.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikemas secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mampu membantu siswa melihat keterkaitan antara bahasa, budaya, dan nilai-nilai moral (Ramandhani & Widyartono, 2024). Ketika membaca cerita rakyat atau legenda daerah, siswa tidak hanya memahami alur cerita dan mengenali tokoh budaya, tetapi juga memperoleh pesan moral serta menumbuhkan sikap empati dan kebanggaan terhadap jati diri bangsa. Penguatan literasi budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga sangat penting sebagai upaya membendung pengaruh budaya asing yang semakin mudah diakses melalui

media digital dan hiburan modern. Dengan demikian, Bahasa Indonesia berperan sebagai pintu gerbang untuk menanamkan karakter positif, meningkatkan apresiasi terhadap kebinekaan, serta membangun fondasi literasi budaya dan kemampuan membaca sejak dini (Wahyu *et al.*, 2020). Integrasi materi budaya lokal dalam pembelajaran ini diharapkan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa kelas V sekolah dasar, meningkatkan hasil belajar membaca, dan mendorong terciptanya generasi muda yang literat, berkarakter, dan mencintai budayanya sendiri.

Hasil survei internasional menunjukkan capaian literasi siswa Indonesia masih memerlukan penguatan yang konsisten. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, peringkat Indonesia di PISA 2022 untuk literasi membaca naik 5 posisi dibanding sebelumnya. Indonesia memperoleh skor literasi membaca rata-rata 359 poin, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 poin. Data PISA juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia hanya mampu memahami teks pada tingkat dasar, sedangkan kemampuan analisis mendalam dan refleksi kritis masih terbatas yang menyebabkan hasil belajar membaca kurang maksimal.

Meskipun demikian, upaya peningkatan literasi secara nasional mulai menunjukkan hasil positif. Berdasarkan data Rapor Pendidikan Tahun 2025, capaian literasi siswa sekolah dasar secara umum mencapai 71,81%, mengalami peningkatan sebesar 1,19% dibandingkan tahun sebelumnya. Kompetensi membaca teks sastra secara umum mencapai 55,81%, mengalami penurunan 1,43% dari tahun sebelumnya. Capaian literasi siswa menunjukkan adanya perbaikan dalam kemampuan membaca pemahaman dan penggunaan strategi membaca, tetapi juga menjadi pengingat bahwa 28,19% atau lebih dari seperempat siswa masih belum

mencapai kategori cakap literasi. Salah satu tantangan utama yang diidentifikasi adalah masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya lokal, sehingga siswa kurang merasa dekat dengan materi bacaan.

Kearifan lokal topeng Sidakarya sebagai salah satu warisan budaya Bali menyimpan potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Topeng Sidakarya bukan hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga sarat makna filosofis yang mencakup kesucian, keharmonisan, keberanian, kebijaksanaan, dan keberkahan (Candra & Wardana 2019). Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya ini masih terbatas karena materi ajar belum banyak mengangkat kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V dan siswa pada awal tahun pelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar lebih mengenal budaya luar dibandingkan budaya sendiri. Siswa lebih mengenal topeng Sidakarya dengan nama “topeng juk-juk” dan tidak memahami sejarah ceritanya dalam pementasannya. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan ketika harus berinteraksi dengan teman sebaya atau orang lain karena kurang memahami norma interaksi, kebiasaan, maupun simbol-simbol budaya yang berlaku. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan yang cukup serius antara pengetahuan budaya lokal yang seharusnya menjadi identitas bersama dengan pengaruh budaya populer yang datang dari media digital dan hiburan modern. Siswa lebih mudah menyebut nama tokoh kartun internasional atau tren media sosial dibandingkan menjelaskan makna simbolik topeng Sidakarya yang menjadi bagian tak terpisahkan dari tradisi masyarakat Bali. Hal ini menunjukkan lemahnya integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran sehari-hari di sekolah dasar.

Rendahnya literasi budaya di kalangan siswa turut berdampak pada rendahnya hasil belajar membaca, khususnya dalam memahami bacaan yang mengandung konteks budaya lokal. Ketidakmampuan siswa mengenali makna simbolik, istilah, atau latar budaya dalam teks bacaan membuat mereka kesulitan dalam memahami isi teks secara utuh. Akibatnya, aspek-aspek penting dalam kompetensi literasi membaca seperti memahami informasi tersirat, menyimpulkan isi bacaan, dan menghubungkan teks dengan kehidupan sehari-hari menjadi sulit dicapai. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa kemampuan membaca siswa tidak hanya dipengaruhi oleh keterampilan teknis membaca, tetapi juga oleh sejauh mana mereka mampu memahami konteks sosial dan budaya yang terkandung dalam teks (Sardjono, 2021). Dengan kata lain, literasi budaya yang lemah mempersempit cakrawala berpikir siswa dalam memahami makna bacaan, sehingga berdampak langsung pada rendahnya capaian belajar dalam aspek hasil belajar membaca siswa.

Pernyataan tersebut didukung oleh fakta di lapangan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 4 Peliatan juga menunjukkan hasil belajar membaca siswa masih tergolong belum optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada tahun ajaran 2024/2025 yang menunjukkan sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan implisit, menilai isi bacaan secara kritis, serta mengaitkan makna teks dengan pengalaman dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya, sehingga pemahaman membaca secara komprehensif belum berkembang secara optimal. Kondisi ini tidak hanya mencerminkan

rendahnya pemahaman siswa terhadap literasi budaya, tetapi juga berdampak pada hasil belajar membaca mereka pada mata pelajaran tertentu, khususnya dalam memahami dan menginterpretasikan teks bacaan yang mengandung unsur budaya. Kurangnya integrasi materi pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan dan budaya lokal menyebabkan siswa kesulitan dalam mengaitkan informasi yang dipelajari dengan realita di sekitarnya. Padahal pembelajaran yang berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan siswa serta membentuk karakter yang lebih kuat (Sutrisna, 2020). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga membangun identitas dan karakter siswa sebagai bagian dari masyarakat lokal yang kaya akan nilai-nilai budaya (Suyanto, 2019).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa rendahnya literasi budaya di sekolah disebabkan minimnya pengetahuan guru mengenai materi literasi budaya dan kewarganegaraan. Guru lebih fokus pada penyampaian materi akademik dibandingkan pembelajaran budaya dan karakter (Vijyantera, 2020). Hal ini dapat dipahami karena kebanyakan guru belum mendapatkan pelatihan yang memadai tentang integrasi literasi budaya dalam kurikulum dan pembelajaran tematik. Selain itu, beban administrasi dan tuntutan pencapaian target capaian akademik sering membuat pembelajaran budaya hanya menjadi tambahan yang tidak diprioritaskan. Banyak guru juga merasa kurang percaya diri atau tidak memiliki referensi yang lengkap untuk mengajarkan topik-topik budaya lokal secara mendalam, sehingga materi literasi budaya hanya disampaikan secara umum dan kurang kontekstual.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengubah nilai dan perilaku generasi muda melalui aspek ekonomi dan komunikasi, sehingga budaya

lokal dan nilai luhur kian tergeser oleh budaya asing yang masuk melalui televisi, internet, dan media digital (Hasan *et al.*, 2024). Maraknya akses terhadap konten global tanpa filter membuat generasi muda lebih akrab dengan simbol, tren, dan gaya hidup luar negeri dibandingkan budaya warisan leluhur mereka sendiri. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada pola konsumsi informasi, tetapi juga secara perlahan memengaruhi cara berpikir, berbicara, dan berperilaku sehari-hari. Budaya asing menjadi lebih menarik dan dominan dalam keseharian anak, maka rasa memiliki, kebanggaan, dan keterikatan terhadap budaya daerah semakin memudar. Fenomena tersebut menyebabkan nilai-nilai luhur yang seharusnya menjadi fondasi pembentukan karakter bangsa mulai tergeser oleh nilai-nilai instan dan pragmatis yang belum tentu selaras dengan kearifan lokal Indonesia.

Inovasi dalam strategi dan media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak yang tidak bisa diabaikan. Media pembelajaran yang menarik dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa (Susilo, 2020). Media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan kontekstual sangat diperlukan agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga dapat menumbuhkan sikap positif terhadap budaya sendiri serta meningkatkan kemampuan membaca siswa. Guru dituntut mampu memilih dan mengembangkan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi secara bijak, sekaligus mengintegrasikan unsur budaya lokal sehingga pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman hidup siswa. Inovasi media pembelajaran juga diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara pesatnya perkembangan teknologi dan upaya pelestarian nilai-nilai tradisi.

Media pembelajaran yang digunakan guru saat ini masih kurang mampu menunjang pembelajaran literasi secara efektif. Sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional seperti buku paket dan lembar kerja siswa yang belum menggambarkan kekayaan budaya lokal secara kontekstual dan menarik. Minimnya penggunaan media interaktif berbasis teknologi dan visualisasi budaya lokal membuat siswa kurang tertarik dan tidak dapat memahami nilai-nilai budaya secara mendalam. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual sangat penting dalam membangun keterlibatan siswa serta memfasilitasi pemahaman terhadap makna simbolik dan nilai-nilai dalam budaya daerah (Putra & Widodo, 2022). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk bisa memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang ini dalam mengaplikasikan suatu media pembelajaran yang dapat memenuhi aspek visual, narasi, dan teknologi digital.

Pemanfaatan media pembelajaran yang memadukan aspek visual, narasi, dan teknologi digital diyakini lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi. Salah satu media yang potensial adalah komik digital. Penelitian (Febriyandani & Kowiyah 2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sangat efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Komik digital memuat alur cerita visual yang jelas dan ilustrasi grafis yang memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak (Puspita *et al.*, 2022). Media pembelajaran komik digital yang dikemas dengan menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik generasi digital, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar serta lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran yang memuat kearifan budaya bangsa.

Komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya memiliki potensi yang kuat dalam menumbuhkan literasi budaya sekaligus meningkatkan hasil belajar membaca siswa sekolah dasar. Media komik digital memadukan teks narasi, ilustrasi visual, dan elemen interaktif yang secara alami sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kombinasi tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kontekstual bagi siswa.

Komik digital yang memuat kearifan lokal topeng Sidakarya tidak hanya membantu siswa memahami isi materi Bahasa Indonesia, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap budaya sendiri. Ilustrasi yang menarik, dialog naratif, dan aspek interaktif di dalam komik dapat meningkatkan minat baca, memperkuat ingatan siswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, penggunaan komik digital secara terencana dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar membaca, karena siswa terdorong untuk membaca dengan lebih fokus, memahami makna teks secara mendalam, dan mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri. Akses komik digital yang fleksibel melalui gawai juga membuat proses belajar lebih mudah diintegrasikan dalam keseharian siswa, sehingga kebiasaan membaca dan pemahaman materi dapat berkembang secara berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang memadukan unsur budaya dengan teknologi digital diyakini mampu menjadi sarana efektif untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian untuk mengembangkan media

pembelajaran berbentuk komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya, sebagai upaya meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah

1. Rendahnya literasi membaca dan hasil belajar membaca siswa sekolah dasar.
Data PISA tahun 2022 menunjukkan skor literasi membaca Indonesia (359) jauh di bawah rata-rata OECD (476), dan sebagian besar siswa hanya mampu memahami teks pada tingkat dasar. Data Rapor Pendidikan 2025 juga menunjukkan 28,19% siswa belum mencapai kategori cakap literasi.
2. Rendahnya literasi budaya siswa sekolah dasar.
Banyak siswa belum memahami, mengenal, dan mengapresiasi budaya lokal, khususnya topeng Sidakarya, bahkan menyebutnya dengan nama yang keliru (misalnya “topeng juk-juk”) serta tidak mengetahui sejarah dan nilai budayanya.
3. Dominasi budaya asing dalam kehidupan sehari-hari siswa
Berdasarkan observasi, wawancara dengan guru dan penelitian Hasan *et al.* (2024), fenomena globalisasi, kemajuan teknologi informasi, dan penetrasi budaya asing melalui media membuat siswa lebih mengenal dan menyukai budaya luar dibanding budaya sendiri.
4. Minimnya media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kearifan lokal.

Media pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung bersifat generik, kurang inovatif, dan tidak memasukkan unsur budaya lokal sehingga tidak mampu membangkitkan motivasi dan makna belajar siswa.

5. Pembelajaran bahasa Indonesia belum memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar membaca siswa.

Pelajaran bahasa Indonesia memiliki peluang strategis untuk mengajarkan nilai-nilai budaya, meningkatkan kemampuan berbahasa, dan menanamkan identitas nasional.

6. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif.

Pemanfaatan media berbasis teknologi seperti komik digital masih terbatas, media ini terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan pemahaman siswa.

7. Kurangnya upaya sistematis dalam melestarikan dan menginternalisasi budaya lokal melalui pembelajaran.

Model pembelajaran naratif-visual yang menarik dan sistematis untuk mengenalkan budaya lokal masih terbatas, khususnya bermuatan kearifan lokal seperti Topeng Sidadarya yang secara mendalam kepada siswa sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan dapat dilaksanakan secara optimal, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Rendahnya literasi membaca dan budaya siswa sekolah dasar.
2. Pembelajaran bahasa Indonesia belum memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar membaca siswa.

3. Minimnya media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kearifan lokal.
4. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif.

Sementara itu, aspek dominasinya budaya asing dalam kehidupan sehari-hari siswa dan kurangnya upaya sistematis dalam melestarikan dan menginternalisasi budaya lokal melalui pembelajaran tidak menjadi fokus kajian dalam penelitian ini. Kedua masalah tersebut merupakan faktor yang turut memengaruhi kondisi literasi budaya dan hasil belajar membaca secara umum, namun tidak akan dibahas secara mendalam dalam penelitian ini agar fokus penelitian tetap terjaga pada pengembangan dan implementasi media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan penerapan media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?

4. Bagaimana efektivitas media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Menganalisis validitas media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Menganalisis kepraktisan penerapan media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Menganalisis efektivitas media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya siswa kelas V sekolah dasar, akan memberikan dua manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoretis

Temuan penelitian ini, secara teori, diharapkan dapat menambah wawasan di bidang pendidikan, khususnya di bidang pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas V. Hal ini akan membantu meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa secara khusus dan standar pendidikan di Indonesia secara keseluruhan, yang akan mendorong para pendidik untuk menjadi lebih profesional. Materi komik digital yang dibuat juga mencakup keterampilan abad ke-21 yang sangat bermanfaat bagi siswa saat mereka menghadapi kesulitan akibat revolusi industri dan globalisasi.

Temuan penelitian ini dapat membantu mengembangkan ide-ide untuk kemajuan ilmu pendidikan, khususnya di bidang pendidikan bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar kelas V. Misalnya, media komik digital kearifan lokal topeng Sidakarya dapat dikembangkan untuk membantu siswa menjadi lebih melek budaya lokal Bali, dan guru sekolah dasar dapat menggunakan informasi tersebut untuk membuat materi pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Siswa

Mendorong siswa untuk bersemangat dan berpartisipasi lebih aktif dalam kelas yang membahas topik kearifan lokal topeng Sidakarya. Tingkatkan hasil belajar dan literasi budaya siswa, yang sangat penting untuk mempersiapkan mereka dalam menangani masalah pembangunan modern.

b. Guru

Diharapkan bahwa pembuatan media komik digital akan mendukung dan membangun pengetahuan. Pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri dan bersama teman sebaya saat menggunakan media komik digital. Dalam situasi ini, tugas guru adalah membantu, membimbing, dan bertindak sebagai fasilitator ketika siswa menghadapi masalah yang tidak dapat mereka tangani sendiri.

c. Sekolah

Karena hasil pengembangan ini merupakan salah satu tanda terpenuhinya sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah, maka diharapkan hasil kajian ini memberikan manfaat bagi lembaga, dengan maksud memberi pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan kemajuan sekolah, serta meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan.

d. Peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk masalah pembelajaran, khususnya pembuatan media komik digital. Selain itu, karena manfaat dari produk pengembangan ini, peneliti lain dapat memanfaatkannya sebagai referensi penelitian yang relevan saat membuat item serupa.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang diharapkan berupa media komik digital yang memuat materi kearifan lokal topeng Sidakarya pada siswa kelas V sekolah dasar. Spesifikasi dari media komik digital yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

1. Produk berupa komik digital yang berisi deskripsi materi dengan percakapan

tokoh bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar membaca siswa kelas V sekolah dasar.

2. Media komik digital di kembangkan menggunakan beberapa aplikasi yaitu : aplikasi perancangan grafis *Canva*, *Computer-Generated Imagery* (CGI) untuk desain karakter, dan produk luaran komik digital menggunakan situs web berbasis HTML5.

1.8 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media komik digital bermuatan kearifan lokal topeng Sidakarya ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, naratif, dan kontekstual. Media komik digital mampu membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah karena mengombinasikan gambar, teks, dan alur cerita yang menarik.
2. Media komik digital bermuatan kearifan lokal Topeng Sidakarya mampu menjadi sarana pengenalan budaya yang efektif karena menyajikan nilai-nilai budaya dan penguatan karakter dalam bentuk cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.
3. Media komik digital yang mudah diakses melalui perangkat digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi serta kebiasaan belajar peserta didik.
4. Ketersediaan perangkat proyektor, layar, dan laptop memungkinkan media komik digital digunakan secara klasikal di dalam kelas. Dengan adanya sarana tersebut, guru dapat menampilkan komik digital sebagai media visual interaktif

yang mendukung penyampaian materi pembelajaran secara lebih menarik dan kontekstual.

1.9 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan pahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan pada penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, dan sikap-nilai.
2. Hasil belajar membaca merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran membaca. Ini mencakup kemampuan memahami isi bacaan, menemukan informasi, menafsirkan makna, serta mengaplikasikan informasi dalam konteks kehidupan sehari-hari.
3. Media komik digital adalah bentuk komik yang disajikan dan dapat diakses melalui perangkat elektronik. Komik dibuat dalam format digital seperti gambar, PDF, atau format aplikasi khusus yang dapat dibaca melalui komputer atau perangkat layar lainnya.
4. Validitas adalah seberapa baik alat ukur benar-benar menilai apa yang ingin diukur. Penelitian atau penilaian, validitas menandakan kebenaran dan ketepatan data atau instrumen dalam mencerminkan ide yang dimaksudkan.
5. Kepraktisan adalah sejauh mana penciptaan alat-alat pendidikan mengacu pada seberapa mudah digunakan, efektif, dan dapat diterapkannya produk atau alat yang diciptakan dalam skenario dunia nyata oleh pengguna yang dituju seperti pendidik, pelajar, atau peneliti.

6. Efektivitas adalah seberapa baik suatu produk, inisiatif, atau pendekatan memenuhi sasaran yang ditetapkan. Dalam bidang penelitian atau pembuatan materi pembelajaran, efektivitas menandakan apakah materi yang dibuat dapat meningkatkan hasil belajar membaca, menginspirasi peserta didik, atau memenuhi kriteria lain yang diantisipasi.

