

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas delapan hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang begitu pesat pada abad 21, hal ini ditandai dengan adanya perkembangan pada teknologi. Perkembangan teknologi memberikan dampak pada segala aspek kehidupan sekaligus menjadi tantangan, khususnya pada pendidikan. Pada dunia pendidikan, peranan teknologi dianggap sangat penting karena pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Firdos, dkk., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan abad 21 mampu membawa dampak baik jika diorganisir dengan baik dan menjadi solusi untuk menghadapi permasalahan yang disebabkan oleh pesatnya perkembangan zaman dan teknologi (Banarsari, dkk., 2023). Maka dari itu, peran teknologi sangatlah penting karena dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Dengan meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran, kualitas Sumber daya manusia (SDM) pada suatu negara juga akan meningkat dan menentukan kemajuan suatu negara (Ranting & Citra Wibawa, 2022).

Pendidikan adalah upaya untuk memelihara, mengembangkan potensi bawaan, baik fisik maupun mental yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. (Pramesti, dkk., 2025). Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Mayangsari, dkk., 2021). Untuk mewujudkan pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memajukan negara memerlukan komponen pendukung yakni kurikulum. Kurikulum adalah rancangan dan peraturan mengenai pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran abad 21 di Indonesia, saat ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka, hal ini merupakan suatu solusi dalam menghadapi perubahan zaman dan tantangannya. Menurut Karimah & Zulfadewina, (2024) dan Aritonang, dkk., (2023) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran abad 21 merupakan kurikulum yang bersifat fleksibel, berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter profil pelajar pancasila, kompetensi peserta didik, dan menekankan pemanfaatan teknologi. Kurikulum Merdeka mengintegrasikan keterampilan abad 21 yakni berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking dan problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) ke beberapa mata pelajaran salah satunya mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam Kurikulum

Merdeka (Aritonang, dkk., 2023). Kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD)/MI menggabungkan kajian sosial (IPS) dan topik ilmiah (IPA) menjadi satu mata pembelajaran yakni IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Putri & Rachman, 2023). Pada pelaksanaan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar (SD) menekankan pada pemberian pengetahuan langsung kepada siswa untuk membantu mereka dalam membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan memahami lingkungan secara ilmiah, hal ini sangat penting untuk dapat menjawab banyak tuntutan manusia dalam kehidupan sehari-hari (Aritonang, dkk., 2023). Dengan demikian pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam) sangatlah penting dalam Kurikulum Merdeka. Pada pelaksanaan pembelajaran IPAS harus mengintegrasikan lingkungan sehari-hari seperti lingkungan belajar siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran (Rahayu, 2023).

Keberhasilan pada proses pembelajaran tergantung pada kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa (Irawati, dkk., 2021). Pada proses pembelajaran harapannya peserta didik dapat mencapai keberhasilan dalam memahami pembelajaran yang dapat diketahui melalui penilaian atau pengukuran hasil belajar menggunakan standar nasional untuk menjadi patokan serta kriteria yaitu PAP (Penilaian Acuan Patokan). Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5 (lima) peserta didik dinyatakan lulus, apabila dapat memperoleh penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 80 % dengan predikat “baik” (Agung, dkk., 2022). Menurut Badan Standar, Kurikulum dan Assessment Pendidikan (BSKAP) peserta didik dinyatakan

mencapai nilai ketuntasan dalam memahami materi pembelajaran apabila memperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata 86% dengan keterangan telah mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan (Kemdikbudristek, 2022). Untuk dapat memperoleh hasil belajar dengan predikat baik diperlukan keterampilan guru dalam pengelolaan kelas. Pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru untuk mengoptimalkan suasana kelas demi terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif serta efisien yang bertujuan untuk meningkatkan pemerolehan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Mutiaramses, dkk., 2023). Dengan demikian guru wajib memaksimalkan proses pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang efektif, menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan optimal sesuai perkembangan zaman. Hal ini juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar, karakteristik siswa, dan media pembelajaran mengintegrasikan materi dengan kehidupan sehari-hari seperti lingkungan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi opsi untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam pemahaman materi muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar (SD), sehingga memperoleh hasil belajar dengan predikat baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, kenyataannya berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan di SD No.7 Darmasaba pada hari Rabu, 5 Maret 2025 pukul 09.00 WITA dengan wali kelas V menyatakan pembelajaran sudah menerapkan kurikulum Merdeka dan menggunakan sistem pembelajaran offline (tatap muka). Pada penyampaian materi pembelajaran IPAS dikelas guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan

diskusi yang bersifat konvensional. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang diakses melalui Youtube kemudian ditayangkan dengan proyektor dan hanya menggunakan sumber buku cetak mata pelajaran IPAS. Guru menyatakan rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bab 2 Harmoni Dalam Ekosistem dari total keseluruhan siswa kelas V yaitu 28 orang siswa, terdapat 12 dari 28 orang siswa atau setara dengan (42, 86%) dinyatakan tuntas dan 16 dari 28 orang siswa atau setara dengan (57,14%) dinyatakan belum tuntas dengan kategori “kurang” dari nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) mata pelajaran IPAS yang diterapkan disekolah yakni sebanyak 75, dengan memperoleh nilai rata-rata sebanyak 64,86. Guru menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa karena siswa kurang memahami materi harmoni dalam ekosistem muatan IPAS, ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi dengan lingkungan belajar siswa sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar siswa.

Adapun kesenjangan antara kondisi kenyataan dengan kondisi yang diharapkan, hal ini memerlukan solusi agar tidak berdampak pada hasil belajar. Kesenjangan dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS bab 2. Harmoni dalam ekosistem sebanyak 64.86 dengan predikat kurang dari 86% nilai ketuntasan pada kompetensi pengetahuan pembelajaran siswa menurut BSKAP sehingga ditemukan selisih nilai sebanyak 21,14. Selain itu, adanya kesenjangan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga pembelajaran kurang efektif.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena faktor yang terdapat dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang terdapat diluar peserta didik.

(Zannah & Zulfadewina, 2022). Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor aktivitas pembelajaran yang disajikan oleh guru dalam mengimplementasikan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan media pembelajaran (Suardin, dkk., 2023). Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara di SD No. 7 Darmasaba telah dilengkapi sarana dan prasarana yang lengkap seperti jaringan internet, lab komputer, laptop dan proyektor yang memungkinkan untuk menggunakan media digital, namun belum digunakan dengan optimal oleh guru karena keterbatasan waktu dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu berdasarkan hasil observasi melalui pengamatan langsung dalam proses pembelajaran IPAS, diketahui guru hanya menggunakan metode yang cenderung konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang pembelajaran, tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa terlihat kurang antusias, kurang fokus dan cepat bosan saat proses pembelajaran dikelas. Siswa terlihat kurang bekerja sama dengan temanya saat kegiatan diskusi secara kelompok. Hal ini menunjukkan karakteristik siswa cenderung kurang aktif, individualis dan kurangnya motivasi saat belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang mendorong keberhasilan belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Perdana, & Valentina, 2022). Motivasi sangat penting untuk membangkitkan keinginan kegiatan pembelajaran (Rai, dkk., 2024). Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V diketahui sebanyak 16 dari 28 siswa atau setara dengan (57,14%) tidak meminati mata pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) alasannya karena kurang

memahami materi jadinya tidak tertarik, dan merasa bosan saat pembelajaran. Sedangkan sebanyak 12 dari 28 orang siswa atau setara dengan (42,86%) meminati mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial) alasannya karena dapat memahami materi muatan IPAS. Dengan demikian dapat disimpulkan mata pelajaran IPAS kurang diminati di karena siswa kurang memahami materi, hal ini membuktikan bahwa karakteristik siswa yakni memiliki motivasi belajar rendah.

Selain motivasi belajar adapun gaya belajar yang menjadi faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar (Nurnaifah, dkk., 2022). Gaya belajar adalah cara mudah dan nyaman untuk mengingat dan memahami informasi (Irawati, dkk., 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V diketahui bahwa sebanyak 16 dari 28 orang siswa atau setara dengan (57,14%) menyatakan mudah mengingat materi pembelajaran dengan melihat gambar-gambar, sebanyak 13 dari 28 orang siswa atau setara dengan (46,42%), menyatakan lebih mudah mengingat materi pembelajaran dengan mendengarkan musik dan penjelasan guru saat belajar, dan sebanyak 8 dari 28 orang siswa atau setara dengan (28,57%) menyatakan lebih mudah mengingat materi dengan diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik gaya belajar siswa kelas V adalah mengarah ke gaya belajar audio visual. Gaya belajar siswa dikuatkan dengan hasil wawancara siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V diketahui bahwa sebanyak 18 dari 28 orang siswa atau setara dengan (64,29%) menyatakan merasa bosan belajar muatan IPAS materi harmoni dalam ekosistem jika hanya menggunakan buku yang didapat dari sekolah, alasannya karena kurang tertarik membaca buku ipas, hanya berisikan materi saja terlalu monoton tidak berisi gambar-gambar. Sedangkan, sebanyak 10 dari 28 orang siswa atau setara dengan (35,71%) menyatakan tidak merasa bosan

belajar muatan IPAS materi harmoni dalam ekosistem jika hanya menggunakan buku yang didapat dari sekolah, alasannya karena senang membaca. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas V adalah kurang suka membaca materi jika hanya menggunakan buku cetak IPAS yang didapat disekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas dan kondisi kenyataan di lapangan pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dapat disimpulkan bahwa kebutuhan belajar siswa yaitu media pembelajaran yang menarik untuk dibaca, tidak membuat siswa merasa bosan, disesuaikan dengan gaya belajar siswa yakni audio visual, serta mengintegrasikan materi dengan lingkungan belajar siswa untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu adapun solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan optimal dan mengintegrasikan materi dengan lingkungan belajar siswa. hal ini untuk membantu memudahkan siswa memahami materi harmoni dalam ekosistem topik A. memakan dan dimakan, sehingga peserta didik memperoleh peningkatan pada hasil belajar IPAS. Berdasarkan Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini siswa belum dapat berpikir secara abstrak dan memerlukan benda visual bersifat nyata atau semi konkret untuk memudahkan dalam memahami materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Kusmiati, dkk., 2024). Tawaran solusi pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran e - komik interaktif berbasis kearifan lokal (Ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang harus

dipenuhi oleh guru karena dengan menggunakan media dapat memantu memudahkan siswa memahami materi dan membantu guru dalam menjelaskan materi (Aritonang dkk., 2023). Media pembelajaran dapat dikatakan baik jika mampu menarik perhatian siswa dan media pembelajaran dapat digunakan sebagai media tempat untuk penyaluran informasi dan pesan belajar yang dikondisikan dengan individu dan pemerolehan materi siswa (Rusdiana & Wulandari, 2022). Media komik digital atau e- komik interaktif dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran Ilmu pengetahuan alam sekolah dasar, komik merupakan media gambar yang disusun secara sejajar dan beruntun yang memiliki tujuan untuk menyalurkan informasi melalui teks percakapan antar tokoh dalam komik. (Ranting & Citra Wibawa, 2022). Komik digital memiliki kelebihan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memuat interaktivitas, visual, narasi yang menarik dan menghibur, terkadang bahkan memadukan elemen-elemen suara atau interaktif seperti kuis (soal) yang memberikan pengalaman belajar, selain itu komik digital merupakan media yang fleksibel dan mudah diakses sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dimana saja (Mekalungi dkk., 2025).

Media pembelajaran E-komik interaktif dikembangkan dengan mengimplementasikan lingkungan belajar siswa yakni berbasis kearifan lokal yang pada umumnya dimiliki masyarakat Hindu di Bali yaitu tradisi Ngayah. Ngayah merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar tanggung jawab, ikhlas dan pengabdian pada Tuhan tanpa adanya suatu imbalan, pelaksanaan Ngayah disekolah tidak hanya dilakukan oleh agama Hindu saja namun dilaksanakan juga oleh agama lain, misalnya menjelang Hari Raya Saraswati seluruh siswa diharapkan melakukan kegiatan membersihkan lingkungan sekolah, pelaksanaannya dibagi

menjadi 3 kelompok yakni kelompok membersihkan lingkungan sekolah, menyiapkan banten dan menyiapkan makanan (Indirayani, dkk., 2023). Dengan menggunakan pembelajaran berbasis kearifan lokal (Ngayah) ini efektif untuk membelajarkan materi IPAS yang memerlukan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi dengan lingkungan terdekat siswa yakni lingkungan belajar siswa. Materi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal memiliki kelebihan dapat memberikan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan situasi konkret (Wardani & Suniasih, 2022). Penggunaan komik digital berbasis kearifan lokal memiliki kelebihan menawarkan pendekatan inovatif yakni pendekatan kontekstual dan nilai-nilai karakter positif dalam pendidikan (Mekalungi dkk., 2025). Berdasarkan penelitian sebelumnya media komik berbasis kearifan lokal valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ayuni, dkk., 2023). E - Komik Interaktif layak dan valid digunakan serta meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa (Dewi dkk., 2022), dan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Febriyanti dkk., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini berfokus ingin mengembangkan media E-Komik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (Ngayah) diharapkan dapat menjadi faktor penunjang untuk meningkatkan perolehan hasil belajar muatan IPAS materi harmoni dalam ekosistem topik A. Memakan dan dimakan yang kontekstual pada siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba, mengambil nilai-nilai karakter positif, dan melestarikan tradisi ngayah agar tetap kontekstual. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (Ngayah) Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini yaitu.

- 1) Pada proses pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan cenderung bersifat konvensional
- 2) Guru kekurangan waktu, keterbatasan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital
- 3) Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran video yang diambil dari *Youtube*, dan menggunakan buku cetak pembelajaran IPAS
- 4) Penggunaan media pembelajaran masih terbatas, belum sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa
- 5) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi muatan IPAS dengan lingkungan belajar siswa
- 6) Siswa kurang memahami materi Bab 2. Harmoni Dalam Ekosistem Topik A. Memakan dan dimakan pada muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
- 7) Hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPAS materi harmoni dalam ekosistem belum sesuai harapan yaitu memiliki hasil belajar 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan
- 8) Belum adanya pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (Ngayah) pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD No.7 Darmasaba.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah tersebut, maka perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini untuk menghindari perluasan masalah karena keterbatasan pengetahuan dan keahlian peneliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Masalah dibatasi berdasarkan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada muatan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam) materi Bab 2. harmoni dalam ekosistem hanya mencapai 64,86. Jika dikonversikan ke dalam pedoman PAP skala 5 berada pada rentangan 40-64 dalam kategori “kurang” dari harapan hasil belajar minimal 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan siswa menurut BSKAP (Badan Standar Kurikulum Asesment Pendidikan).
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa e - komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba
- 3) Materi yang akan digunakan dalam pengembangan ini yaitu Bab 2. Harmoni dalam ekosistem, Topik A. Memakan dan dimakan pada muatan IPAS kelas V SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancangan bangun media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancangan bangun media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba
- 3) Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran e-komik interaktif berbasis kearifan lokal (ngayah) pada muatan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD No. 7 Darmasaba

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran E-Komik Interaktif ini dapat membantu proses pembelajaran pada

muatan IPAS di kelas V SD No.7 Darmasaba. Produk pengembangan yang dihasilkan ini berupa media pembelajaran E-Komik digital berbasis kearifan lokal (Ngayah) dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa E-Komik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (Ngayah)

Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD No. 7 Darmasaba pada materi Bab 2 harmoni dalam ekosistem Topik A. Memakan dan Dimakan.

- 2) Media pembelajaran ini dikembangkan untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memaksimalkan proses pembelajaran

- 3) Produk pengembangan media pembelajaran E-Komik Interaktif ini memiliki 37 halaman yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi (perangkat lunak) Premiere Pro, Photoshop, Construct 2 dan Netlify kemudian dikemas dalam bentuk aplikasi yang bisa diakses di website berupa link. Media dapat digunakan pada android, IOS dan Windows (laptop, handphone dan komputer).

- 4) Media Pembelajaran E- Komik Interaktif ini memadukan panel, balon kata, tokoh karakter, gambar menarik serta kuis atau soal terkait materi, sehingga menjadikan media menarik dan interaktif untuk dipelajari siswa.

- 5) Media Pembelajaran E- Komik Interaktif ini dapat digunakan dimana saja seperti dapat digunakan disekolah atau diluar lingkungan sekolah, karena media ini dapat mudah diakses secara online melalui handphone, laptop dan perangkat lainnya.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sehubungan dengan tujuan dari dikembangkannya media pembelajaran E-Komik Interaktif maka diasumsikan media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Adapun asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran E-Komik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (Ngayah) Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD No. 7 Darmasaba sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran E-Komik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (Ngayah) yaitu sebagai berikut.

- 1) Media E-Komik Interaktif dibuat semenarik mungkin untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dapat menarik antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak cepat merasa bosan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa
- 2) Media pembelajaran E-Komik Interaktif Berbasis Kearifan Lokal (Ngayah) dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS materi Bab 2. Harmoni dalam ekosistem, Topik A. Memakan dan dimakan.
- 3) Media E komik interaktif ini berbasis kearifan lokal (ngayah), dengan mengintegrasikan materi dengan lingkungan belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari yakni lingkungan belajar dapat membantu memudahkan siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

teori Jean Piaget bahwa anak sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif Operasional Konkret (7-11 Tahun), siswa belum dapat berpikir secara abstrak dan memerlukan benda visual bersifat nyata atau semi konkret untuk memudahkan dalam memahami materi (Kusmiati, dkk., 2024).

- 4) Media Pembelajaran yang dikembangkan mudah diakses karena dapat digunakan dengan laptop dan handphone.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pada penelitian pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis kearifan lokal (Ngayah) ini sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media E-Komik Interaktif berbasis kearifan lokal (Ngayah) ini dirancang khusus untuk siswa kelas V SD No.7 Darmasaba karena disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa
- 2) Produk media E-Komik Interaktif berbasis kearifan (lokal) ini terbatas hanya memuat materi IPAS di kelas V yaitu Bab 2. Harmoni dalam ekosistem topik A. Memakan dan dimakan.
- 3) Media pembelajaran E- Komik Interaktif hanya dapat digunakan disekolah yang memiliki jaringan internet.

1.8 Definisi Istilah

Adanya deifinisi istitilah bertujuan menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya batasan-batasan istilah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang tujuannya untuk dapat menciptakan atau mengembangkan produk

sebagai hasil akhir untuk dapat mengatasi suatu masalah tertentu dan menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan.

- 2) Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik tujuannya untuk memaksimalkan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai.
- 3) Media E- Komik Interaktif adalah suatu media yang menampilkan alur cerita bergambar oleh suatu tokoh menggunakan bahasa sederhana dan berbagai gambar menarik, kuis (soal) dan berisikan materi, informasi atau pesan. E- Komik Interaktif tidak berbentuk media cetak tetapi dapat diakses dengan bantuan alat elektronik handphone dan laptop.
- 4) Kearifan Lokal (Ngayah) merupakan sebuah tradisi turun-temurun yang dilakukan oleh masyarakat Bali jika akan ada sebuah upacara agama dan lainnya.
- 5) Mata Pelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji alam semesta tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 6) Harmoni dalam ekosistem merupakan cakupan materi yang mempelajari tentang hubungan antara makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk rantai makanan, jaring-jaring makanan, proses transformasi antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem dan transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.