

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yakni tahap yang tidak lepas dari hidup setiap individu. Sejak lahir, seseorang telah mulai menjalani proses pendidikan yang berlangsung sepanjang hidup tanpa batasan waktu. Secara keseluruhan, pendidikan diartikan yakni usaha guna meluaskan semua peluang di diri manusia mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Margunayasa et al., 2019). Pendidikan adalah elemen penting dalam pengembangan potensi individu serta sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan (Handayani et al., 2025). Di tengah pesatnya kemajuan teknologi dan kemudahan akses terhadap pendidikan di era modern, diperlukan penyesuaian terhadap tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran saat ini, siswa tidak hanya ditekan guna memahami bidang ilmu, namun juga guna untuk berpikir kritis, terstruktur serta memiliki kemampuan dalam menyelesaikan berbagai masalah (Mertasari & Ganing, 2021). Pengembangan kurikulum menjadi alat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan yang benar tampak dari bagaimana kurikulum dijalankan, sebab kurikulum berperan guna inti dari pendidikan yang menentukan jalannya tahap pembelajaran (Miasari et al., 2022).

Saat ini, telah diterapkan kurikulum baru yang dikenal dengan “Kurikulum Merdeka”. Merdeka Belajar merupakan konsep yang memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk berinovasi serta belajar secara mandiri dan kreatif. Gagasan ini sejalan dengan pandangan progresivisme yang menekankan

pentingnya kebebasan bagi lembaga pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran dan mengembangkan potensi peserta didik (Hasibuan et al., 2024). Kurikulum ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, mendorong, dan bebas stres, sehingga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan potensi dan kekuatan mereka. Konsep Pembelajaran Mandiri menekankan pentingnya berpikir dan belajar secara kreatif (Rahayu et al., 2022).

Ketika Kurikulum Independen diimplementasikan di unit-unit pendidikan, diharapkan kemampuan siswa untuk mencapai hasil pembelajaran pada fase-fase tertentu akan diprioritaskan. Hal ini akan memudahkan guru untuk melakukan penilaian awal dan menyesuaikan kecepatan pengajaran dengan kemampuan siswa guna membantu memulihkan pembelajaran secara keseluruhan (Putri et al., 2025). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) lebih dari sekadar fakta, konsep, atau prinsip melalui proses eksplorasi, pendidikan sains lebih menekankan pada aktivitas dan penelitian untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang dunia alam (Widiantari et al., 2025). Siswa dapat menyelidiki alam secara ilmiah sambil mengasah kemampuan kognitif, psikomotorik, dan berpikir sosial mereka melalui pengalaman belajar sains praktis. Dengan mencari informasi tentang lingkungan mereka, metode ini mendorong siswa untuk menyelidiki pengetahuan (Fembriani, 2022).

Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabung menjadi IPAS. Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap fenomena alam, mendorong perilaku menjaga lingkungan serta melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan inkuiri dalam menghadapi masalah nyata (Ardana & Yudiana,

2024). Pembelajaran berbasis inkuiri yakni model belajar yang membimbing siswa guna menemukan pemahaman dengan mandiri, sehingga mereka bisa mengetahui materi secara lebih mendalam. Melalui pendekatan inkuiri, siswa didorong untuk membangun pengetahuannya sendiri secara aktif dan mandiri (Feriyanti et al., 2025). Sesuai dengan tahapan perkembangan, usia sekolah dasar (MI/SD) merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan inkuiri anak. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS didasarkan pada pandangan bahwa keduanya sama-sama mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan inkuiri (Irawan et al., 2023).

Contoh topik penting dalam IPAS adalah ekosistem yang diajarkan di kelas V pada Fase C. Materi ini menekankan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya, serta bertujuan menumbuhkan kesadaran dan rasa tanggung jawab siswa dalam menjaga keseimbangan ekosistem (Rosmawati et al., 2024). Namun, pada tahap belajar, tidak semua siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi tersebut. Siswa yang kurang tertarik menyelesaikan soal, tidak menikmati aktivitas belajar, dan enggan bertanya saat mengalami kesulitan dapat diindikasikan memiliki motivasi belajar yang rendah (Priyambodo et al., 2025). Kurangnya perhatian dan dukungan dari orang tua serta rendahnya motivasi belajar siswa dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Jika kondisi ini dibiarkan, maka bukan hanya tujuan pembelajaran yang terhambat, tetapi juga kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga lingkungan tidak akan terbentuk sejak dini (Santuni et al., 2025). Pemahaman tentang ekosistem sangat penting untuk membentuk generasi yang peduli terhadap keberlanjutan lingkungan. Karenanya, butuh rencana belajar yang bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Ketertarikan terhadap

topik ekosistem dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang menyenangkan, bermakna, juga sejalan pada keseharian. Ketika siswa menyadari bahwa apa yang mereka pelajari memiliki kaitan langsung dengan lingkungan sekitar maka motivasi intrinsik mereka untuk belajar pun akan tumbuh.

Motivasi belajar yakni sebab utama yang berperan dalam mengatur kesuksesan siswa saat belajar. Ketika motivasi siswa tinggi, mereka akan terdorong untuk belajar lebih giat menyelesaikan tugas dengan sikap positif serta lebih mudah meraih prestasi akademik yang optimal (Widiantari et al., 2025). Untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, motivasi belajar merupakan komponen utama yang tidak boleh diabaikan. Pada aktivitas belajar di kelas motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting. Beberapa indikator yang menunjukkan adanya motivasi belajar antara lain: (1) ketekunan dalam menyelesaikan tugas dan kemampuan untuk bekerja secara konsisten hingga tugas tersebut selesai, (2) kegigihan serta tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan, (3) memiliki ketertarikan terhadap berbagai permasalahan, (4) cenderung bekerja secara mandiri, (5) mudah merasa jenuh terhadap pekerjaan yang bersifat monoton, (6) mampu mempertahankan pendapatnya, (7) teguh pada keyakinan yang telah dimiliki, dan (8) menyukai tantangan dalam menyelesaikan berbagai jenis soal (Ernita et al., 2024).

Namun, terdapat berbagai faktor yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi siswa sehingga mereka mudah merasa jenuh dan kehilangan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPA. Faktor-faktor tersebut berasal dari dua sumber, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya rasa percaya diri dan kurangnya minat terhadap mata pelajaran IPA. Sementara itu, faktor eksternal

mencakup minimnya dukungan dari keluarga, keterbatasan fasilitas dan sarana belajar di sekolah serta kurangnya interaksi sosial yang mendukung. karenanya, bisa disebutkan jika motivasi belajar sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menunjang keberhasilan belajar mereka (Sartika et al., 2025).

Motivasi internal umumnya lebih bertahan lama karena berasal dari kesadaran pribadi, sedangkan motivasi eksternal cenderung bersifat sementara. Salah satu faktor eksternal yang berperan besar adalah dukungan orang tua (Hamida & Elpri, 2021). Keterlibatan orang tua dalam proses belajar dapat mendorong semangat siswa dan berdampak positif pada pencapaian hasil belajar di sekolah. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa terdorong untuk memanfaatkan waktu dan kemampuan mereka secara optimal pada tahap belajar. Motivasi yang baik akan membuat siswa lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan keterampilannya (Werang et al., 2021). Serta, motivasi yang kecil akan mengakibatkan pemerosotan semangat belajar. karenanya, penting bagi siswa untuk terus menumbuhkan dan menjaga motivasi belajarnya agar mampu belajar secara mandiri dan maksimal (Mufidah & Sartika, 2025).

Berlandaskan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 3 Sambangan pada tanggal 20 Maret 2025, diketahui bahwa hasil yang didapat sejalan dengan persoalan yang ada di pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem mengenai motivasi belajar siswa tergolong sedang. Hal tersebut didukung oleh hasil kuesioner yang telah diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambangan, yang diikuti oleh 29 orang siswa. Hasil kuesioner tersebut disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Nama Sekolah	Kelas/Jumlah Siswa	Kategori				
		Sangat Rendah	Rendah	Cukup Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi
SD Negeri 3 Sambangan	VA/29 Siswa	-	1	18	10	-

Dari Tabel 1.1 dapat dilihat bahwasannya dari 29 siswa dominan berada di kelompok sedang, yakni 1 orang siswa di kelompok rendah, 18 siswa di kelompok cukup tinggi, juga 10 siswa di kelompok tinggi terkait hal motivasi belajar. Hal ini maksudnya hanya 62,07% siswa punya kelompok sedang, tapi sejumlah 34,48% siswa masih di kelompok tinggi, juga sejumlah 3,45% siswa masih di kelompok rendah. penjabaran kelompok peninjauan dari angket motivasi belajar kelas V yakni total skor 0-20 = kelompok sangat rendah, skor 21-40 = kelompok rendah, skor 41-60 = kelompok cukup tinggi, skor 61-80 = kelompok tinggi, dan skor 81-100 = kelompok sangat tinggi.

Sebagian siswa kelas V menunjukkan antusiasme belajar melalui diskusi dan kerja kelompok. Guru menyatakan bahwa materi ekosistem menarik bagi siswa karena relevan dengan kehidupan mereka, tetapi motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan. Tantangan utama dalam pembelajaran adalah kurangnya fokus dan kesulitan memahami instruksi tertulis, terutama pada siswa yang terlambat membaca. Mayoritas siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga guru menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Media ini cukup efektif meningkatkan perhatian, namun belum optimal bagi siswa dengan kesulitan membaca. Secara keseluruhan, hasil wawancara dan

kuesioner menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi Harmoni dalam Ekosistem berada pada kategori sedang dengan partisipasi aktif sebagian siswa, namun belum konsisten pada semua peserta didik. Faktor seperti fokus belajar, keterampilan membaca, dan gaya belajar menjadi tantangan utama dalam meningkatkan motivasi secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan mengenai motivasi belajar siswa yang masih tergolong sedang, solusi yang dapat diterapkan adalah melalui kemajuan media belajar komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality*. Media ini direncanakan tidak hanya untuk menyampaikan materi pelajaran, namun juga guna membangun kedekatan siswa dengan konteks budaya yang mereka kenal sehari-hari. Komik sebagai bentuk media visual naratif mampu menarik perhatian siswa melalui alur cerita dan ilustrasi yang menarik, sementara integrasi teknologi *Augmented Reality* memberi pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif melalui animasi 3D yang dapat diakses menggunakan perangkat digital.

Penggunaan komik bermuatan kearifan lokal *Subak* memungkinkan siswa untuk memahami materi IPAS khususnya pada topik Harmoni dalam Ekosistem, melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna. Media ini dirancang untuk menyentuh gaya belajar siswa yang berbeda sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah diterima oleh siswa. Aktivitas seperti melihat ilustrasi, memindai gambar dengan perangkat digital serta berinteraksi dengan animasi *Augmented Reality* menjadi stimulus belajar yang mampu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini serupa pada pengkajian yang menjabarkan jika penerapan media belajar berbasis *Augmented Reality* bisa menaikkan motivasi belajar siswa (Puspita Sari et al., 2025). Fakta ini memperkuat

keyakinan jika integrasi teknologi dan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang inovatif juga sejalan guna mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, kemajuan media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* bisa menjadi tempat edukatif yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, namun serta menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran yang menyenangkan.

Komik merupakan bentuk visual berupa kartun yang menggambarkan tokoh-tokoh dan menyajikan alur cerita secara berurutan melalui ilustrasi dengan tujuan utama memberikan hiburan kepada pembacanya (Syarah & Oktari, 2025). Komik mengandung elemen visual yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, makna, dan arti sehingga tercipta komunikasi visual antar isi yang dijabarkan dalam komik dan pembaca dengan kekuatan imajinasi mereka (Payanti, 2022). Menurut pengkajian, komik dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran yang efektif. Perhatian siswa dapat ditangkap oleh komik, yang juga memudahkan mereka untuk memahami informasi yang diajarkan. Selain meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam belajar, penggunaan materi pendidikan yang menarik dapat membuat ide-ide abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Materi pembelajaran dengan gambar dan ilustrasi yang menarik dapat membantu siswa memahami konten yang sebelumnya sulit dipahami (Nurhalida et al., 2025).

Selaras dengan itu, media komik terbukti efektif mengoptimalkan motivasi dan literasi sains siswa (Shofiyah et al., 2025). Sejalan dengan temuan tersebut, media komik *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* juga dinyatakan valid berdasarkan penilaian guru dan respon siswa terhadap kemenarikan media

(Hasanah et al., 2024). Bahkan pada tahap uji coba, media ini dinilai sangat efektif oleh guru dalam menyampaikan edukasi protokol kesehatan 5M di sekolah (Annisa, 2023). Temuan serupa ditunjukkan oleh komik elektronik AR pada materi sistem peredaran darah manusia yang dinilai sangat layak dipakai saat belajar (Ningrum et al., 2022).

Berlandaskan temuan pengkajian juga analisis, bisa disebutkan jika media komik yang dibuat berfungsi dengan baik sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan literasi sains siswa. Melalui gambar dan penyajian teks yang menarik, komik dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan memfasilitasi pemahaman mereka perihal IPAS. Pengembangan kemampuan berpikir ilmiah dan penerapan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari sama-sama mendapat dampak positif dari penggunaan buku komik (Nafala, 2022). Mencakup pada pemaparan yang sudah dijabarkan, pengkajian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk merancang dan mengembangkan komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan komik yang efektif dan mudah digunakan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Keterbaruan media komik yang diluaskan di pengkajian ini ada di integrasi teknologi *Augmented Reality* yang dipadukan dengan kearifan lokal Bali *Subak* yang masih jarang dijumpai dalam media pembelajaran. Inovasi ini dikehendaki bisa mengoptimalkan kualitas pendidikan yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam media pembelajaran

memberikan manfaat besar dalam meningkatkan proses belajar dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran (Sukmawati et al., 2025). Hal ini karena AR mampu memadukan elemen virtual ke dalam dunia nyata sehingga mendorong minat belajar siswa melalui pengalaman interaktif yang melibatkan panca indera mereka secara langsung dengan teknologi (Kanti et al., 2022). Menghubungkan budaya lokal dengan materi pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih baik, karena mereka sudah kenal dengan budaya lokal tersebut (Rahmawati & Rohim, 2020). Serta, pemakaian *Augmented Reality* juga bisa mengoptimalkan minat belajar siswa karena memungkinkan mereka untuk melihat objek dalam bentuk 3D. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting tidak hanya mempermudah siswa dalam mengenali dan menghargai budayanya sendiri, tetapi juga memunculkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya tersebut (Margunayasa et al., 2024).

Komik bermuatan kearifan lokal *Subak* dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa mengenai sistem pertanian tradisional yang tidak hanya berfokus pada teknik bercocok tanam, melainkan juga mengandung nilai-nilai luhur seperti kebersamaan, semangat gotong royong, dan keseimbangan hubungan antara manusia, alam serta kepercayaan spiritual. Melalui visualisasi cerita dalam komik, siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana *Subak* bekerja sebagai sistem irigasi yang adil dan teratur sekaligus sebagai warisan budaya yang dijaga oleh masyarakat Bali. Dengan pendekatan yang menarik dan kontekstual, siswa juga diajak untuk menghargai dan melestarikan kearifan lokal sebagai bagian penting dari identitas budaya dan ekosistem tempat tinggal mereka.

Media komik yang didukung teknologi *Augmented Reality* juga diharapkan dapat mengoptimalkan dorongan juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan kombinasi visual cerita yang menarik juga elemen interaktif dari AR siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan mendalam. Integrasi *Augmented Reality* dalam media komik juga berpotensi mendukung beragam gaya belajar siswa baik visual, auditori, atau kinestetik hingga tahap belajar yang lebih inklusif dan efektif. Dengan demikian, penggunaan komik berbasis AR bukan hanya sebagai media hiburan namun juga sarana edukatif yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan pemahaman yang lebih kuat terhadap materi khususnya yang berkaitan dengan kearifan lokal seperti *Subak*. Penggunaan materi ajar yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal memiliki potensi untuk memperluas penguasaan kosakata siswa. Ketika materi tersebut disajikan dalam konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, mereka cenderung lebih mudah menyerap dan mengingat istilah-istilah baru yang secara langsung terhubung dengan lingkungan sosial serta budaya yang mereka kenal (Izzatunnisa & Devianty, 2024).

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengkaji hendak menjalankan kemajuan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Komik Bermuatan Kearifan Lokal *Subak* Berbantuan *Augmented Reality* pada Materi Harmoni dalam Ekosistem untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dijelaskan, persoalan yang dijabarkan di pengkajian ini ialah:

1. Motivasi belajar siswa masih tergolong sedang, dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi dan jenis media yang digunakan.
2. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama proses belajar dan mengalami hambatan dalam memahami instruksi tertulis, terutama bagi mereka yang mengalami keterlambatan dalam membaca.
3. Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang bervariasi sehingga menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran IPAS.
4. Belum adanya media pembelajaran IPAS yang dipadukan dengan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan, maka ditentukan batasan permasalahan untuk difokuskan pada kajian ini. Kajian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang memuat kearifan lokal *Subak* dan didukung dengan teknologi *Augmented Reality* guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi kebutuhan gaya belajar yang bervariasi dalam pembelajaran IPAS pada materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, pembatasan ini juga didasarkan pada kenyataan jika motivasi belajar siswa masih tergolong sedang, belum tersedia media pembelajaran inovatif berupa komik, serta belum dikembangkannya media

pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal *Subak* yang relevan dengan materi ekosistem. Pembatasan ini dijalankan supaya pengkajian menjadi lebih terarah dan fokus dalam mengkaji efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemudahan pemahaman konsep ekosistem, khususnya bagi siswa yang menjalani rintangan saat membaca juga mengetahui instruksi tertulis.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pembatasan persoalan yang dijabarkan, hingga perumusan persoalan di pengkajian ini ialah:

1. Bagaimana rancang bangun media komik bermuatan kearifan lokal berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas media komik bermuatan kearifan lokal berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem siswa kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan media komik bermuatan kearifan lokal berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem siswa kelas V SD?
4. Bagaimana efektivitas media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Sambangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras pada perumusan persoalan tersebut, tujuan pengkajian ini ialah:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media komik bermuatan kearifan lokal berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem siswa kelas V SD.
2. Untuk mengetahui validitas media komik bermuatan kearifan lokal berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem siswa kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media komik bermuatan kearifan lokal berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem siswa kelas V SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Sambangan.



1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari kajian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat dalam pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengkajian ini dikehendaki bisa dipakai guna sumber referensi saat pengembangan media belajar di tingkat Sekolah Dasar, terutama dalam kegiatan belajar IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem. Selain itu, hasil kajian ini

dikehendaki bisa memberi partisipasi pemikiran dalam bidang ilmu pengetahuan juga kemajuan dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Kegunaan dari kajian ini meliputi manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah juga pengkaji yang lain, bisa dijabarkan:

a. Bagi Siswa

Kemajuan media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* bisa mempermudah siswa pada tahap belajar dengan meningkatkan motivasi, memberikan warna baru serta mendorong keaktifan dalam kegiatan belajar. Melalui komik ini, siswa tidak hanya membaca cerita namun serta merasakan pengalaman belajar yang lebih hidup jugamenyenangkan. Ilustrasi menarik berupa teks, gambar, dan animasi 3D yang muncul melalui AR mampu menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Cerita dalam komik dirancang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mereka lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan, khususnya topik Harmoni dalam Ekosistem. Animasi 3D yang menampilkan sistem irigasi tradisional *Subak* menjadi jembatan bagi siswa untuk mengenal konsep ekologi sekaligus memahami nilai-nilai budaya lokal yang kaya akan filosofi keharmonisan dengan alam. Dengan menggabungkan media visual yang menarik, teknologi interaktif, dan nilai budaya lokal. Komik ini menjadi media belajar yang tidak hanya mendalam dari sisi materi, tetapi juga kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Hasilnya proses belajar menjadi lebih bermakna, mendorong semangat siswa untuk aktif, dan menumbuhkan motivasi belajar secara alami.

b. Bagi Guru

Secara khusus, materi "Harmoni dalam Ekosistem" pada mata pelajaran Sains Kelas V Sekolah Dasar dapat dipelajari dengan bantuan temuan penelitian pengembangan, yang dapat digunakan sebagai panduan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran dan memudahkan guru dalam mengajarkan konten serta menciptakan lingkungan belajar yang efisien, kreatif, dan menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Temuan pengkajian ini bisa memberi wawasan baru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif di sekolah. Dengan memakai media belajar komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality*, Kepala Sekolah bisa mengoptimalkan kualitas pengajaran di sekolah dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Serta, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkuat peran Kepala Sekolah dalam memfasilitasi perkembangan kurikulum juga cara belajar yang sejalan pada kemajuan zaman.

d. Bagi Peneliti Lain

Temuan pengkajian ini bisa dipakai menjadi referense pada pengkajian lainnya yang terkait pada pengembangan media belajar komik saat menjalankan pengkajian yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang didapat di pengkajian pengembangan ini yakni media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* pada materi Harmoni dalam Ekosistem guna menaikkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah

Dasar. Media komik yang mengangkat unsur kearifan lokal ini berperan seguna tempat pelengkap atau penunjang dalam proses belajar. Berikut adalah spesifikasi produk yang dipakai di komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* ini adalah sebagai berikut:

1. Media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* merupakan media cetak yang menggabungkan teks, ilustrasi, dan animasi digital 3D melalui fitur *Augmented Reality* yang dikaitkan pada keseharian juga sarat akan nilai-nilai kearifan lokal.
2. Media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* dicetak pada art paper menggunakan kertas A5 dalam format landscape dengan ukuran 21 x 15 cm berjumlah 36 halaman.
3. Komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V dipadukan dengan cerita keseharian siswa seperti membantu orang tua di sawah, menyaksikan proses pengairan melalui sistem *Subak*, dan bergotong royong membersihkan saluran irigasi. Cerita ini mengangkat nilai budaya, aturan dalam sistem *Subak* serta hubungan antara manusia, alam, dan makhluk hidup di sawah yang lalu dikaitkan pada materi ekosistem.
4. Media belajar komik dengan muatan kearifan lokal *Subak* yang dikembangkan dengan animasi 3D berbasis *Augmented Reality*, juga bisa dibuka dengan mudah dengan *Handphone*, Tablet atau *Laptop* dengan memindai barcode yang tersedia pada komik.
5. Animasi 3D *Augmented Reality* dalam komik dapat diakses pada sistem operasi Windows 8 atau 10. Guna memakai *Handphone* (HP), Chromebook, dan Tablet

Augmented Reality bisa dibuka dengan sistem operasi Android atau iOS dengan spesifikasi RAM 2 GB dan ROM 64 GB. Semakin besar kapasitas RAM dan ROM, makin berdampak pada kestabilan pemakaian *Augmented Reality*.

6. Komik diluaskan dengan bantuan beberapa aplikasi yaitu *Pixton*, *Canva*, *Wordwall*, dan *Assemblr Edu*. *Pixton* dipakai guna membuat karakter dan animasi pendukung komik, *Canva* berperan dalam menyusun seluruh komponen komik sesuai alur cerita. *Wordwall* dipakai guna membuat kuis interaktif, juga *Assemblr Edu* dimanfaatkan menjadi platform pengembangan *Augmented Reality*.

7. Spesifikasi tampilan di produk media komik berkearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* yakni:

a. Bagian Pembuka

1. Sampul komik memuat judul media, topik, nama penyusun, dan kelas sasaran.
2. Bagian pendahuluan memuat prakata, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, sinopsis cerita serta pengenalan tokoh.
3. Panduan penggunaan memuat petunjuk penggunaan komik, petunjuk mengakses fitur AR, dan penjelasan elemen interaktif dalam komik (kode QR).

b. Bagian Isi

Penyampaian topik Memakan juga Dimakan pada Rantai Makanan dan Jaring-jaring Makanan yang dikutip di muatan IPAS disajikan dalam bentuk dialog antartokoh. Dialog dibagi menjadi 3 bagian yakni dialog awal, dialog inti (penjabaran materi dikaitkan dengan kearifan lokal *Subak*), dan dialog

akhir. Di dalam dialog memuat beberapa diskusi (studi kasus) untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Di beberapa bagian slide dialog akan ada *QR Code* guna membuka *Augmented Reality*.

c. Bagian Penutup

Ucapan selamat, salam penutup, biografi kreator, sampul akhir, epilog (kesimpulan dan refleksi pembelajaran), pertanyaan latihan, serta permainan dan kuis interaktif yang dapat digunakan siswa untuk mengukur tingkat pemahaman mereka setelah membaca komik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Komik Bermuatan Kearifan Lokal *Subak* Berbantuan *Augmented Reality* pada Materi Harmoni dalam Ekosistem untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar berlandaskan pada asumsi sebagai berikut:

1. Guru dan siswa di SD Negeri 3 Sambangan sudah memiliki perangkat *Handphone* atau beberapa unit *Laptop* yang dapat digunakan untuk mengakses fitur *Augmented Reality* pada media pembelajaran yang diluaskan.
2. Sebagian besar guru dan siswa kelas V sudah terbiasa dan mampu mengoperasikan *Handphone* maupun *Laptop*.
3. Siswa kelas V di sekolah dasar tersebut sudah memiliki motivasi belajar, kemampuan literasi membaca dan menulis yang baik.
4. SD Negeri 3 Sambangan didukung oleh fasilitas internet yang cukup memadai untuk mengakses dan menjalankan media berbantuan *Augmented Reality*.

Namun guna keterbatasan kemajuan media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa yakni:

1. Kemajuan media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* diluaskan berlandaskan persoalan belajar pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sambangan hingga produk yang diperoleh difokuskan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Kemajuan media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* difokuskan pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V Sekolah Dasar.
3. Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal *Subak* berbantuan *Augmented Reality* memerlukan penggunaan *Handphone* sebagai alat bantu serta koneksi internet yang stabil dalam penerapannya.

1.9 Definisi Istilah

Supaya tidak ada kekeliruan pada sejumlah istilah yang dipakai di pengkajian pengembangan ini butuh diberi penjelasan atau batasan terhadap istilah-istilah tersebut, mencakup:

1. Media komik merupakan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yang dirancang secara menarik dengan menggabungkan elemen teks, ilustrasi, dan animasi pendukung guna mempermudah siswa dalam proses belajar. Kombinasi visual dan narasi dalam komik dapat membantu meningkatkan perhatian, minat belajar, serta mempermudah penyampaian konsep secara lebih konkret dan komunikatif.

2. Kearifan lokal ini merujuk pada keahlian, pengetahuan, atau kebiasaan kelompok atau komunitas asli di suatu wilayah tertentu. Frasa ini sering digunakan untuk menggambarkan cara hidup, kepercayaan, dan kebiasaan suatu komunitas yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Metode pertanian, demokrasi, budaya, dan interaksi dengan lingkungan adalah semua komponen dari kearifan lokal..
3. Kearifan lokal sistem *Subak* merupakan warisan budaya masyarakat Bali yang diwariskan secara turun-temurun. *Subak* adalah sistem pengelolaan irigasi tradisional yang mengatur pembagian air secara adil untuk pertanian, sekaligus mencerminkan nilai-nilai spiritual dan kebersamaan. Dalam pelaksanaannya, *Subak* melibatkan kerja sama antar petani dalam satu komunitas, disertai dengan upacara keagamaan sebagai ungkapan syukur dan permohonan keberkahan hasil panen kepada Tuhan. Sistem ini menggambarkan keharmonisan hubungan antara manusia, alam, dan Sang Pencipta yang dikenal dengan konsep Tri Hita Karana.
4. *Augmented Reality* yakni teknologi yang menampilkan objek digital dalam bentuk dua atau tiga dimensi ke lingkungan nyata. Teknologi ini menjabarkan elemen virtual ke dunia nyata dengan langsung dan waktu nyata, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih interaktif.
5. Motivasi belajar yakni sebab kunci yang menyokong seseorang guna terus belajar, mengasah kemampuan, dan mencapai tujuan pendidikan. Motivasi berperan sebagai penggerak yang menentukan semangat, ketekunan, dan arah belajar siswa. Motivasi yang kuat dapat meningkatkan partisipasi aktif,

konsistensi dalam belajar, dan keberhasilan dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

