

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan antara mata pelajaran IPA dengan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran baru dalam kurikulum ini berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, di mana salah satu elemennya adalah berkebinekaan global. Dalam elemen ini, peserta didik diarahkan untuk memiliki sikap toleransi terhadap berbagai bentuk keberagaman, termasuk keberagaman budaya (Azzahra et al., 2023). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami prinsip-prinsip dasar ilmu pengetahuan serta fenomena yang terjadi di lingkungan mereka (Mahendra et al., 2022). Teori project-based learning ini mengutamakan pembelajaran kontekstual yang diintegrasikan langsung ke dalam kehidupan nyata (Suhelayanti et al., 2023).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS adalah bagian tumbuhan dan fungsinya yang mencakup pengetahuan mengenai struktur utama tumbuhan, yaitu akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, beserta perannya dalam mendukung kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya (Nuriyah et al., 2022). Setiap bagian tumbuhan memiliki fungsi khusus yang berperan penting dalam siklus hidup tumbuhan serta interaksinya dengan lingkungan. Sebagai contoh, akar berfungsi menyerap air dan unsur hara dari tanah, batang berperan sebagai penopang sekaligus jalur transportasi, daun sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis,

sedangkan bunga, buah, dan biji berfungsi sebagai alat reproduksi tumbuhan (Wenas et al., 2024). Konsep ini membantu peserta didik memahami peran tumbuhan dalam ekosistem, seperti menghasilkan oksigen, menjadi habitat makhluk hidup, dan sumber makanan bagi manusia serta hewan. Pemahaman tentang bagian tumbuhan dan fungsinya juga berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya pelestarian tumbuhan guna menjaga keseimbangan ekosistem. Kondisi ini selaras dengan tujuan pendidikan dasar dalam membentuk generasi yang memiliki kepedulian lingkungan sejak dini (Widiantari et al., 2025).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah seperti mengamati, mengidentifikasi, dan menganalisis. Peserta didik dibimbing untuk mengamati struktur tumbuhan secara langsung melalui kegiatan eksplorasi, misalnya dengan mengamati tumbuhan di lingkungan sekitar atau melakukan eksperimen sederhana terkait fungsi bagian tumbuhan (Susilawati et al., 2025). Aktivitas tersebut membangun dasar pemahaman yang kuat bagi peserta didik untuk mempelajari konsep-konsep sains yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya, seperti fotosintesis, interaksi antarorganisme, dan siklus karbon. Selain itu, penguasaan materi ini juga membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan sains dengan kehidupan sehari-hari, misalnya dalam memahami peran tumbuhan sebagai sumber bahan makanan, pakaian, dan obat-obatan (Armando, 2019). Dengan demikian, pembelajaran tentang bagian tumbuhan dan fungsinya tidak hanya menambah wawasan sains peserta didik, tetapi juga menumbuhkan pola pikir

ilmiah serta kepedulian terhadap pelestarian lingkungan yang bermanfaat sepanjang hayat.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia-Inggris, istilah kearifan lokal terbentuk dari dua kata, yaitu kearifan yang berarti kebijaksanaan (*wisdom*), dan lokal yang berarti tempat atau wilayah tertentu (*local*). Dalam konteks bahasa asing, istilah ini kerap diidentifikasi sebagai *local wisdom*, *local knowledge*, atau *local genius*, yang seluruhnya merujuk pada pengetahuan, kebijakan, atau kecerdasan khas suatu komunitas yang terbentuk dari interaksi dan pengalaman hidup dalam lingkup budaya lokal (Jayanti et al., 2022). Kearifan lokal merepresentasikan wujud kecerdasan kolektif yang melekat pada kelompok etnis tertentu sebagai hasil dari akumulasi pengalaman hidup masyarakat setempat. Secara konseptual, kearifan lokal merupakan produk pengetahuan yang bersifat partikular, kontekstual, dan unik, sehingga karakteristik tersebut belum tentu ditemukan pada entitas atau komunitas sosial lainnya. Karakteristik nilai tersebut telah melewati fase kristalisasi historis yang panjang dan diestafetkan secara turun-temurun, sehingga melekat kuat sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari jati diri budaya kelompok masyarakat setempat. Kearifan lokal merupakan bentuk pengetahuan asli masyarakat, atau bisa juga disebut sebagai kecerdasan lokal, yang bersumber dari nilai-nilai luhur tradisi budaya. Pengetahuan ini berfungsi sebagai pedoman dalam menata kehidupan sosial dan menjadi landasan dalam mewujudkan kemajuan komunitas, baik dari segi kedamaian hidup maupun kesejahteraan bersama (Wiratmaja et al., 2021).

Kearifan lokal merupakan warisan budaya yang tumbuh dari nilai-nilai yang diyakini dan dipraktikkan oleh suatu masyarakat secara turun-temurun. Filosofi Tri Hita Karana merupakan salah satu pilar kearifan lokal yang paling fundamental dan

melekat kuat dalam tatanan kehidupan masyarakat di Bali. Falsafah tersebut menggambarkan cara pandang masyarakat Bali dalam menjaga keharmonisan hidup melalui tiga aspek utama, yakni hubungan manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), hubungan antarsesama manusia (*Pawongan*), dan hubungan manusia dengan alam lingkungan (*Palemahan*). *Tri Hita Karana* bukan sekadar simbol budaya, tetapi menjadi landasan dalam setiap aspek kehidupan masyarakat Bali baik dalam kehidupan sehari-hari, tata ruang desa, hingga praktik pembangunan. Hubungan harmonis dengan Tuhan diwujudkan melalui ritual keagamaan dan pemujaan. Hubungan dengan sesama tampak dari kuatnya solidaritas sosial, nilai gotong royong, dan rasa kebersamaan. Sementara itu, hubungan dengan alam tercermin dari cara masyarakat menjaga kesucian lingkungan, seperti dengan adanya kawasan suci, sistem irigasi subak, dan penghormatan terhadap ekosistem (Pendidikan & Vol, 2025).

Dalam konteks masa kini, terutama saat dunia menghadapi krisis lingkungan, sosial, dan spiritual, nilai-nilai *Tri Hita Karana* menjadi sangat relevan. Keseimbangan yang ditawarkan oleh konsep ini bisa menjadi acuan dalam membangun masyarakat yang berkelanjutan dan harmonis. Oleh karena itu, penting untuk menggali, memahami, dan menerapkan nilai-nilai luhur ini, tidak hanya di Bali, tetapi juga dalam skala yang lebih luas sebagai bentuk kontribusi budaya lokal terhadap peradaban global (Wiratmaja et al., 2021).

Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) merupakan proses belajar yang menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya (Ummah, 2019). Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik mengaitkan pengalaman atau informasi baru dengan

pengetahuan yang sudah dimilikinya, kemudian mengintegrasikannya dengan materi pelajaran sehingga melahirkan pemahaman dan konsep baru. Proses ini juga bersifat menyenangkan karena memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman secara utuh, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemampuan mereka (Kholifah Al Marah Hafidzhoh et al., 2023).

Reading engagement atau keterlibatan membaca merupakan integrasi dari berbagai elemen membaca yang mendorong pembaca untuk memiliki motivasi, keterampilan, dan kemampuan dalam memahami teks secara mendalam (Whitaker, 2009). Keterampilan ini menjadi fondasi krusial bagi peningkatan kompetensi literasi peserta didik. Ketika anak terbiasa membaca, mereka cenderung mengalokasikan usaha yang lebih besar, membangun kedekatan emosional terhadap aktivitas tersebut, dan terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas. Melalui proses inilah kompetensi membaca siswa akan berkembang secara bertahap (Whitaker, 2009). Kendati demikian, realitas di lapangan menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akibat penerapan model mengajar yang monoton. Keterbatasan ruang dan kebebasan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri membuat isu *reading engagement* ini tetap menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan (Ummah, 2019).

Keterlibatan membaca mencakup tingkat ketertarikan, motivasi, serta konsistensi peserta didik dalam melakukan aktivitas literasi, yang bermanifestasi baik di lingkungan domestik sekolah maupun di luar sekolah (Paramartha & Sukadana, 2024). Dalam PISA, keterlibatan membaca dinilai melalui indikator seperti kesenangan membaca, frekuensi membaca, dan persepsi peserta didik terhadap kompetensi membaca mereka. Peserta didik dengan ketertarikan yang

besar terhadap aktivitas membaca terbukti cenderung memperoleh hasil penilaian literasi yang lebih tinggi (Rojas-Torres et al., 2021). Data PISA 2022 mengungkapkan bahwa peserta didik yang menyatakan menikmati membaca memiliki skor literasi yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak. Selain itu, faktor-faktor seperti persepsi positif terhadap kemampuan membaca dan dukungan emosional dari orang tua juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan skor literasi (Koyuncu & Fırat, 2020).

Singapura menempati posisi teratas dengan skor membaca 543, menunjukkan dominasi Asia Timur dalam bidang literasi. Negara-negara seperti Irlandia (516), Jepang (516), Korea Selatan (515), dan Chinese Taipei (515) juga masuk dalam lima besar. Negara-negara Eropa seperti Estonia (511) dan Kanada (507) menunjukkan performa kuat, menandakan bahwa sistem pendidikan mereka berhasil mempertahankan kualitas tinggi dalam kemampuan membaca peserta didik. Indonesia berada di peringkat ke-70 dari 80 negara, dengan skor membaca 359. Posisi ini masih tertinggal dibandingkan negara-negara Asia Tenggara lainnya seperti Brunei Darussalam (429), Malaysia (388), dan Thailand (379). Hanya Filipina dan Kamboja yang berada di bawah Indonesia dalam kawasan ini. Rata-rata skor membaca di negara-negara laporan *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) adalah 476. Sebagian besar negara mengalami penurunan performa dibandingkan siklus sebelumnya, yang sebagian besar disebabkan oleh dampak pandemi *COVID-19* terhadap proses pembelajaran. Namun, negara-negara dengan sistem pendidikan yang adaptif dan dukungan teknologi yang baik, seperti Singapura dan Estonia, mampu mempertahankan atau bahkan meningkatkan performa mereka (Koyuncu & Fırat, 2020).

Proses pembelajaran ialah suatu kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dalam proses pendidikan karena melalui proses pembelajaran seseorang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek yakni, kognitif, afektif dan psikomotor. Interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran memegang peranan yang sangat krusial. Dalam hal ini, pembelajaran esensinya merupakan fasilitasi atau bantuan dari guru agar siswa dapat menguasai pengetahuan sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Ramadhani Kurniawan & Afi Parnawi, 2023).

Dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik dibutuhkan proses pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara mengenai sistem among yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih cepat memperoleh ilmu pengetahuan jika proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik (Efendy, 2023).

Guna menyelaraskan dengan kodrat zaman peserta didik, guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital yang relevan ke dalam proses pengajaran (Novela et al., 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat meliputi, 1) membangun interaksi dinamis antara siswa, pendidik, dan media itu sendiri untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan komunikatif, 2) mendorong motivasi guru dalam mengeksplorasi gagasan kreatif dan inovatif, terutama dalam mengembangkan desain instruksional berbasis digital, 3) dapat mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran, 4) integrasi ini mempermudah guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif sekaligus efektif. Sebagai alat, metode, dan teknik, media pembelajaran

berfungsi memperlancar jalur komunikasi serta interaksi antara guru dan peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran (Yusup, A et al., 2023).

Pada kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran digital belum berjalan secara optimal. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik, sehingga mereka cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian Novita & Harahap (2020), yang menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik, di mana mereka cenderung hanya menjadi penerima informasi pasif dalam kelas yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Dampak visual yang terlihat di lapangan meliputi penurunan motivasi belajar siswa, seperti munculnya rasa kantuk, kurangnya atensi terhadap materi, hingga kecenderungan mengobrol dengan rekan sejawat akibat materi ceramah guru yang sulit dipahami. Hal tersebut sesuai dengan kenyataan di lapangan ketika peneliti melaksanakan observasi di SD N 1 Nawa Kerti.

Observasi dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan timbal balik yang positif karena mereka berpandangan bahwa sumber ilmu pengetahuan berasal dari guru. Hal ini secara tidak langsung mengakibatkan peserta didik pasif dan mengalihkan rasa kebosanan mereka dengan mengobrol bahkan bermain dengan teman sebangkunya (Yestiani & Zahwa, 2020).

Di era digital saat ini, tantangan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik sekolah dasar terhadap aktivitas membaca semakin kompleks. Banyak

peserta didik membaca hanya untuk memenuhi tugas, bukan karena dorongan intrinsik atau rasa ingin tahu. Permasalahan ini diperkuat oleh kontrasnya materi bacaan dengan lingkungan riil peserta didik, serta belum dioptimalkannya pemanfaatan teknologi digital dalam metodologi pembelajaran yang diterapkan. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan media cerita digital yang mengintegrasikan kearifan lokal. Penelitian oleh (Rahman & Fadlillah, 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital berbasis budaya lokal Madura mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap substansi materi di sekolah. Demikian pula, (Faizah et al., 2024) menemukan bahwa media animasi cerita digital dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap cerita rakyat, yang pada gilirannya memperkuat keterlibatan mereka dalam membaca.

Pendekatan *meaningful learning*, yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi peserta didik, juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Asnawi et al. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model kelas digital berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik sekolah dasar di Indonesia. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran tidak hanya memperkaya konten edukatif tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya. (Faizah et al., 2024) menekankan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis animasi dengan muatan kearifan lokal dapat menjadi strategi efektif dalam pendidikan karakter peserta didik di era digital. Dengan mempertimbangkan berbagai temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* menjadi

sangat penting. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam membaca tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka, serta memanfaatkan teknologi digital secara positif dalam proses pembelajaran (G. Ayu et al., 2026).

Ditambah dengan wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas IV, diperoleh informasi bahwa media yang digunakan oleh guru belum mampu meningkatkan interaktivitas peserta didik karena media yang digunakan yaitu power point biasa yang belum inovatif. Selanjutnya, sarana penunjang proses pembelajaran masih terbatas dan ruang kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif masih minim. Untuk menunjang hasil observasi dan wawancara dilakukan study dokumen. Adapun data yang diperoleh setelah melaksanakan studi dokumen dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Hasil Kuesioner *Reading Engagement* Peserta didik Kelas IV

Nama Sekolah	Kelas/Jumlah Peserta didik	Kategori			
		Sangat sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
SD N 1 Nawa Kerti	IV / 25 Peserta didik	5	5	7	8

Untuk mengatasi permasalahan diatas solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif salah satunya yaitu cerita digital berbasis kearifan lokal bali. Buku cerita dipahami sebagai karya naratif yang dikemas dengan gaya bahasa ringan atau komunikatif, serta diperkaya oleh ilustrasi gambar yang menyatu secara utuh untuk menyampaikan fakta maupun gagasan tertentu. Sementara itu, istilah "digital" yang secara historis berasal dari bahasa Yunani *digitus* yang berarti jari-jemari kini identik dengan

ekosistem internet. Sebagai contoh, pemasaran digital memanfaatkan internet, perangkat seluler, media sosial, hingga mesin pencari untuk menjangkau konsumen. Dalam konteks teknologi, media digital diartikan sebagai instrumen informasi yang dikodekan ke dalam format khusus agar dapat dibaca oleh mesin (*machine-readable*) (Raharja & Natari, 2021).

Penelitian ini memiliki kebaruan karena menggabungkan antara teknologi digital dan kearifan lokal Bali dalam bentuk cerita yang dikemas secara menarik untuk peserta didik sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya menyampaikan isi cerita, tapi juga dirancang agar benar-benar bermakna bagi peserta didik melalui pendekatan *meaningful learning*. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya membaca, tapi juga bisa memahami dan mengaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari mereka. Yang membuat penelitian ini berbeda adalah fokusnya pada peningkatan *reading engagement*, bukan hanya sekadar kemampuan membaca. Artinya, penelitian ini ingin mendorong agar peserta didik lebih tertarik, terlibat, dan menikmati aktivitas membaca. Selain itu, cerita yang digunakan dalam media ini juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SD, baik dari segi bahasa maupun isi. Hal lain yang menjadi nilai tambah adalah upaya memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal melalui media digital sesuatu yang masih jarang dilakukan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Jadi, penelitian ini tidak hanya bermanfaat untuk pendidikan, tapi juga ikut menjaga budaya Bali di era teknologi.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pendekatan edukasi yang mengintegrasikan berbagai potensi unggulan daerah termasuk sektor ekonomi, seni budaya, sumber daya manusia, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, serta

ekologi ke dalam kurikulum sekolah. Integrasi ini bertujuan untuk mengoptimalkan kompetensi sekaligus mendukung perkembangan peserta didik secara holistik (Suantara et al., 2023). Dalam konteks masa kini, terutama saat dunia menghadapi krisis lingkungan, sosial, dan spiritual, nilai-nilai *Tri Hita Karana* menjadi sangat relevan. Keseimbangan yang ditawarkan oleh konsep ini bisa menjadi acuan dalam membangun masyarakat yang berkelanjutan dan harmonis. Oleh karena itu, penting untuk menggali, memahami, dan menerapkan nilai-nilai luhur ini, tidak hanya di Bali, tetapi juga dalam skala yang lebih luas sebagai bentuk kontribusi budaya lokal terhadap peradaban global (Wiratmaja et al., 2021). Hal tersebut dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi karena konten tidak hanya dijelaskan dengan tulisan namun dilengkapi dengan elemen lain dalam bentuk digital. Oleh sebab itu dilaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Dengan Pendekatan *Meaningful Learning* Untuk Meningkatkan *Reading Engagement* Peserta didik Kelas IV SD".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat disajikan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas membaca memegang peranan krusial terhadap tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, realitas di lapangan menunjukkan rendahnya partisipasi membaca di kelas akibat dominasi metode ceramah yang masih digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kompleksitas dan luasnya cakupan materi mengenai struktur serta fungsi bagian-bagian tumbuhan sering kali menyulitkan peserta didik dalam mencerna dan memanggil kembali (*recall*) informasi yang telah disampaikan.
3. Belum optimalnya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah berdampak pada dominasi metode ceramah di kelas. Akibatnya, atmosfer pembelajaran cenderung berjalan monoton dan kurang variatif.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas mengakibatkan proses belajar-mengajar terasa kurang menarik bagi peserta didik selama aktivitas instruksional berlangsung.
5. Pemanfaatan media pembelajaran spesifik seperti Ceditl sejauh ini masih terbatas. Selain itu, potensi media visual maupun audiovisual juga belum dioptimalkan oleh guru untuk memfasilitasi pemahaman materi yang lebih efektif bagi peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini berjalan secara terstruktur, sistematis, dan terarah. Fokus penanganan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada tiga aspek utama, yaitu: (1) ketiadaan media pembelajaran yang memadai untuk menunjang materi berbasis kebudayaan; (2) belum optimalnya pemanfaatan media yang tersedia di sekolah selama proses pembelajaran; serta (3) rendahnya tingkat *reading engagement* peserta didik. Berdasarkan identifikasi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media "Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal" untuk siswa kelas IV. Produk yang dikembangkan dikemas dalam bentuk komik pembelajaran

interaktif yang mengintegrasikan video kebudayaan Bali, dengan tujuan utama meningkatkan *reading engagement* peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan bangun media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SDN 1 Nawa Kerti?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan bangun media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui bagaimana validitas media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran cerita digital berbasis kearifan lokal Bali dengan pendekatan *meaningful learning* untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SDN 1 Nawa Kerti.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk cerita digital untuk materi IPA tentang bagian tumbuhan dan fungsinya, yang dirancang untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV SD N 1 Nawa Kerti.
2. Media cerita digital ini memuat komponen-komponen materi tentang bagian tumbuhan dan fungsinya.
3. Media cerita digital ini dirancang dalam bentuk video berdurasi 15-30 menit
4. Media cerita digital ini dirancang sebagai media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan peserta didik dapat mengakses kapan saja dan di mana saja, atau memproyeksikannya untuk pembelajaran di kelas.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media Cedil berbasis Kearifan Lokal Bali untuk meningkatkan *reading engagement* peserta didik kelas IV sekolah dasar ini, ialah sebagai berikut,

1. Asumsi Pengembangan

- a. Materi yang diberikan terlebih dahulu sudah disesuaikan dengan pembelajaran di sekolah dasar.
- b. Media yang disajikan dapat dengan mudah menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih antusias untuk mempelajari materi dan media dapat dibawa kemana saja oleh peserta didik untuk dipelajari.
- c. Proses pembelajaran akan lebih mudah, karena media dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan dalam pembelajaran.
- d. Dengan mengembangkan media cedil berbasis Kearifan Loakal Bali ini diharapkan dapat membantu guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas IV sekolah dasar.
- e. Media cedil berbasis kearifan lokal Bali yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di SD N 1 Nawa Kerti.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini ialah,

- a. Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SD N 1 Nawa Kerti, sehingga media dikembangkan sesuai dengan keadaan sekolah.
- b. Media cedil berbasis kearifan lokal Bali hanya dibuat dalam materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya peserta didik kelas IV SD.

- c. Media yang dikembangkan ini harus menggunakan handphone sebagai alat bantu dalam penerapan media ini, serta sinyal yang digunakan harus cukup stabil.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan produk yang berkategori layak digunakan sesuai kebutuhan, sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi.
2. Media cerita digital merupakan media digital yang dapat berisi video animasi sebagai dasarnya yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
3. Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) merupakan suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. *Reading engagement* atau keterlibatan membaca merupakan gabungan dari elemen-elemen membaca pada umumnya, yang mana keterlibatan membaca akan membantu pembaca merasakan keinginan, keterampilan, serta kemampuan untuk membaca lebih mendalam dengan teks bacaan yang sedang dibaca.