

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan paradigma pendidikan pada abad ke-21 menuntut transformasi signifikan dalam sistem pembelajaran. Pendidikan masa kini diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi serta sistem informasi sebagai instrumen untuk mengoptimalkan potensi peserta didik, sehingga memiliki daya saing di tingkat global (Hasibuan & Prastowo, 2019). Pemerintah berupaya meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan sistem pendidikan Indonesia agar selaras dengan kebutuhan pendidikan abad-21 melalui penerapan kurikulum merdeka (Zakarina & Ramadya, 2024). Kurikulum Merdeka dirancang sebagai kurikulum yang bersifat luwes dengan menitikberatkan pada materi esensial, serta penguatan karakter dan kompetensi siswa (Barlian et al., 2022).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan ke dalam satu kesatuan pembelajaran terpadu yang disebut IPAS. Penggabungan tersebut dilakukan karena peserta didik di jenjang sekolah dasar umumnya memandang suatu hal secara menyeluruh dan saling berkaitan, bukan secara terpisah-pisah (Kemendikbud, 2021 ; Rosiyani et al., 2024). Dengan demikian penggabungan antara IPA dan IPS ini bertujuan agar terciptanya pembelajaran yang lebih holistik, sehingga siswa mampu memahami permasalahan alam yang dikemas dalam

pembelajaran sains serta dikaitkan dengan kehidupan sosial (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Pembelajaran IPAS sebaiknya diarahkan pada pengalaman belajar yang bersifat langsung, sehingga peserta didik mampu mengasah keterampilan eksploratif sekaligus membangun pemahaman terhadap lingkungan melalui pendekatan ilmiah (Zukmadini et al., 2021). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diberikan pendidikan dalam hal menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai ilmiah, sikap cinta, dan hormat terhadap ciptaan Tuhan Yang Maha Esa sebagai bentuk syukur yang tertanam pada diri setiap siswa (Kafiliani et al., 2023). Mata pelajaran IPAS dikembangkan untuk memperkuat literasi sains serta membekali peserta didik dengan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai keterkaitan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial pada tingkat SMP, sehingga mereka mampu menganalisis berbagai gejala alam dan sosial secara holistik sebagai fenomena yang saling terhubung (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang bersifat wajib bagi setiap peserta didik di Indonesia. Untuk membentuk generasi yang unggul dan berdaya saing di era abad ke-21, penguatan pembelajaran IPAS perlu diperkenalkan sejak tingkat sekolah dasar. Pada tahap ini, IPAS menjadi suatu mata pelajaran esensial yang wajib dipelajari oleh siswa (Rizky et al., 2024). IPAS dinilai memiliki peran penting, karena setiap kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang bergantung pada alam (Syafliin, 2022). Mengingat pentingnya pembelajaran IPAS, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik agar mampu membangun dorongan belajar siswa melalui tahap pembelajaran yang terstruktur. Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka menghadirkan peluang baru dimana guru

dan siswa diberikan kemerdekaan (Susilawati, 2021 ; Viqri et al., 2024). Kemerdekaan dalam konteks ini merupakan keleluasaan yang diberikan kepada sekolah, guru, serta siswa guna berkreasi secara mandiri, termasuk dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan kurikulum merdeka lebih menekankan pada pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat memfasilitasi tercapainya tujuan pendidikan abad-21 (Heryanti et al., 2023).

Suatu komponen krusial tercapainya tujuan pembelajaran ialah munculnya motivasi dalam diri seorang siswa. Emda (2017) menekankan bahwasanya dorongan belajar memegang fungsi krusial dalam keberlangsungan tahapan belajar, di mana siswa yang memiliki dorongan belajar tinggi umumnya lebih aktif, fokus, serta terlibat dalam kegiatan kelas, sedangkan rendahnya motivasi dapat menyebabkan menurunnya semangat belajar sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi tidak optimal. Sejalan dengan itu, Sardiman (2018) mendefinisikan motivasi belajar sebagai kekuatan pendorong yang bersumber dari dalam maupun luar diri siswa yang memengaruhi arah, intensitas, serta ketekunan dalam aktivitas belajar.

Meskipun demikian, proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering dihadapkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang berimplikasi terhadap capaian hasil belajar mereka. Rendahnya motivasi belajar pada siswa umumnya berimplikasi pada sikap pasif, menurunnya konsentrasi, serta cepatnya muncul rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Sari et al., 2020; Munawarah et al., 2023). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar; bahkan lebih dari 60% siswa dilaporkan belum mencapai

KKM akibat minimnya motivasi belajar (Widiastiti & Sumantri (2020). Motivasi belajar terbukti berperan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar dan sering kali rendah karena kurangnya inovasi model serta media pembelajaran yang digunakan guru (Mahendra et al., 2022). Selain itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada dorongan belajar siswa serta peran guru pada membangun proses pembelajaran yang menarik serta bermakna (Fahrudin & Ulfah, 2023). Perolehan tersebut konsisten dengan sejumlah studi yang mengungkap bahwasanya pembelajaran berbasis visual memiliki dampak signifikan guna membangun dorongan belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang bersifat menarik serta relevan dengan konteks pembelajaran menjadikan suatu pendekatan strategis untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar (Paramita et al., 2019).

Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dan observasi pada tanggal 10 Maret 2025 di SDN 3 Tamblang diperoleh informasi sebagai berikut.

- (1) Pada proses pembelajaran IPAS, aktivitas pembelajaran hanya didominasi dengan penyampaian materi serta minimnya partisipasi siswa dalam proses diskusi. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal sebab selama penyampaian materi, siswa lebih banyak diam dan tidak menunjukkan keinginan untuk mengetahui materi lebih mendalam. Jumlah siswa yang melebihi batas rombongan belajar menjadi salah satu kendala guru untuk menciptakan suasana kelas yang tetap kondusif.
- (2) Hasil wawancara bersama wali kelas 5 SDN 3 Tamblang menyebutkan bahwa pada proses diskusi, siswa yang cenderung aktif dan fokus mendengarkan hanya siswa yang berada di deretan bangku depan dan sisanya lebih sering

mengobrol dan tidak fokus pada materi. Terkait penggunaan media pembelajaran sudah beberapa kali dilakukan pada proses belajar, hanya saja karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru sehingga belum optimal dalam menyajikan media yang menekankan keterkaitan antara materi yang termuat dalam media dan lingkungan sekitar siswa. Di samping itu, tingginya jumlah peserta didik dalam satu kelas juga berdampak pada efektivitas pembelajaran, karena guru mengalami keterbatasan dalam memberikan perhatian secara individual, sehingga optimalisasi peningkatan motivasi belajar siswa menjadi kurang tercapai.

- (3) Berdasarkan hasil penyebaran angket kuesioner motivasi belajar siswa di kelas SDN 3 Tamblang kepada 34 siswa kelas V, diperoleh bahwa hanya 11 orang siswa atau sebesar 32% yang memiliki tingkat motivasi belajar dalam kategori baik, sedangkan 23 orang siswa atau sebesar 68% berada pada kategori cukup. Temuan tersebut mengindikasikan bahwasanya mayoritas siswa masih berada pada tingkat motivasi belajar yang relatif rendah, sehingga diperlukan penguatan melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual serta bermakna dengan pemanfaatan serta pengembangan media pembelajaran yang sesuai.

Pembelajaran di kelas yang cenderung pasif membuat siswa mudah jenuh dan menurunkan motivasi dalam memahami pelajaran (Khoirunnisa et al., 2021). Apabila kondisi tersebut terus dibiarkan, maka dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa. Selaras dengan perolehan tersebut, berbagai studi mengindikasikan bahwasanya motivasi belajar berkorelasi positif pada capaian akademik siswa. Tinambunan (2019) membuktikan bahwasanya motivasi belajar berdampak pada hasil belajar IPA. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Sappe et al. (2018) yang

mengindikasikan adanya korelasi antara dorongan belajar dengan capaian belajar IPA peserta didik. Lebih lanjut, Prasetya et al. (2023) menegaskan bahwasanya motivasi belajar mempunyai keterkaitan yang signifikan pada capaian belajar IPAS siswa.

Merujuk pada berbagai temuan penelitian sebelumnya, siswa dengan tingkat dorongan belajar yang besar umumnya mengindikasikan capaian akademik yang lebih optimal dibandingkan dengan mereka yang mempunyai motivasi rendah. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi variabel krusial yang perlu mendapat perhatian pada tahapan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Fenomena serupa juga terlihat pada siswa kelas V SDN 3 Tamblang, di mana selain hasil angket motivasi yang tergolong rendah, capaian belajar pada mata pelajaran IPAS khususnya materi *Harmoni dalam Ekosistem* masih berada di bawah KKM sebagaimana tercantum pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Hasil Penilaian Harian IPAS Siswa Kelas V SDN 3 Tamblang

No.	Kategori Penguasaan	Rentang Nilai (Skala 0-100)	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Baik	≥ 85	5	15%
2	Baik	75 - 84	7	21%
3	Cukup	65 - 74	13	38%
4	Kurang	< 65	9	29%

(Sumber: Wali kelas V SDN 3 Tamblang)

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas didapati gambaran bahwasanya dorongan belajar yang tergolong pada kategori rendah memengaruhi capaian belajar siswa. Dimana dari 34 siswa di kelas V hanya 12 siswa atau 35% yang memiliki nilai di atas batas minimum nilai pembelajaran. Maka dari itu, penting adanya upaya guna membangun dorongan dalam jiwa siswa guna menciptakan proses belajar yang aktif dan kontekstual dengan kehidupan siswa sehingga mendukung tercapainya

tujuan serta peningkatan hasil belajar. Suatu bentuk upaya guna mengantisipasi hal tersebut ialah menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dipandang sebagai elemen krusial terhadap upaya membangun motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar (Magdalena et al., 2021). Pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran mempunyai peranan strategis karena dapat mengoptimalkan efektivitas penyampaian materi, memperkuat keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman konsep melalui sajian visual yang lebih menarik. Hal ini juga diperkuat oleh penerapan pendekatan pembelajaran aktif yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa (Eryang et al., 2025). Media berperan dalam memfasilitasi guru untuk memberikan materi secara lebih terstruktur, jelas, serta mudah ditangkap oleh siswa, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif serta efisien. Ketiadaan media dapat menyebabkan proses transfer pengetahuan berjalan kurang maksimal (Darsyah, 2024). Dengan demikian, diperlukan inovasi media yang selaras dengan keperluan siswa. Sejalan dengan tuntutan abad ke-21, pembelajaran perlu mengintegrasikan teknologi yang didukung oleh kemampuan literasi digital guru dalam memanfaatkan media berbasis teknologi (Diputra et al., 2020). Dengan demikian, pengembangan komik digital yang mengangkat kearifan lokal Subak dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPAS.

Pemanfaatan media pada pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar seharusnya dipadukan dengan pendekatan kontekstual, sehingga siswa dapat mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan realitas keseharian. Pendekatan ini

menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman melalui keterkaitan materi dengan situasi nyata, sekaligus menautkan wawasan yang diperoleh dengan implementasinya dalam kehidupan keseharian (Lawe & Pau, 2019). Selain itu, penanaman budaya lokal sejak dini penting dilakukan agar nilai tersebut dapat diwujudkan pada kehidupan siswa sebagai individu maupun anggota masyarakat (Yunita & Trisiantari, 2019). Pendekatan ini tidak sekadar berjalan pada penguatan ranah kognitif, namun juga menumbuhkan kemandirian belajar, terutama dalam pembelajaran IPA yang memberi ruang bagi siswa guna mengeksplorasi konsep-konsep baru sehingga mampu menangkap esensi materi serta hubungannya dengan realitas kehidupan keseharian (Suhartoyo et al., 2020). Dengan mengintegrasikan media digital dan pembelajaran kontekstual, pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif dan selaras dengan keperluan siswa abad ke-21 (Astini, 2019).

Media pembelajaran yang baik hendaknya bersifat menarik dan menyenangkan serta mampu menyajikan informasi melalui berbagai bentuk penyampaian, seperti perpaduan antara visual dan audio (Mana, 2021). Suatu alternatif media yang dapat dipakai guna menunjang pembelajaran yang lebih inovatif ialah komik digital. Komik sendiri merupakan media visual berbentuk ilustrasi kartun yang menampilkan karakter-karakter tertentu dengan peran dalam alur cerita yang tersusun secara berkesinambungan dan saling berkaitan (Wicaksono et al., 2020). Komik merupakan media pembelajaran yang baik diterapkan, terutama pada siswa jenjang sekolah dasar yang umumnya menyukai ilustrasi menarik yang ditampilkan pada komik digital sehingga mereka akan merasa terhibur selama proses belajar (Ntobuo et al., 2018; Udayani et al., 2021). Dalam praktiknya komik dapat

diinovasikan sebagai media digital. Media komik digital banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa hal ini lebih tertarik pada mengikuti tahapan pembelajaran (Kanti et al., 2018; Guntur et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital menjadi alternatif inovatif dalam menyajikan materi agar lebih atraktif sekaligus mempermudah pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran. Konsep-konsep abstrak dalam IPAS, seperti keseimbangan ekosistem, dapat dijelaskan secara konkret melalui visualisasi yang menarik dalam komik digital (Kanti et al., 2018; Wicaksono et al., 2020).

Lebih lanjut, komik digital dipahami sebagai salah satu media pembelajaran yang mengombinasikan elemen visual berupa gambar, teks, serta pemanfaatan teknologi digital dalam penyajiannya (Riwanto & Wulandari, 2018; Ayuni et al., 2023). Komik digital dapat dimanfaatkan sebagai pilihan media pembelajaran untuk menyajikan materi, pesan, maupun informasi kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif. Integrasi alur cerita, visual, ilustrasi, warna, serta unsur audio dalam komik digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran (Putra & Yudha, 2021). Pemanfaatan sarana komik digital pada pembelajaran di sekolah dasar perlu diintegrasikan dengan situasi keseharian serta lingkungan yang dekat dengan siswa agar tahap belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini dikarenakan pengalaman belajar yang paling kuat diperoleh melalui interaksi langsung dengan lingkungan, objek, hewan, maupun manusia melalui aktivitas atau keterlibatan secara nyata (Primayana et al., 2019). Pemanfaatan *media e-comic* yang bersifat kontekstual

dalam pembelajaran IPA berpotensi meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa, sebab materi dikemas secara visual, relevan dengan konteks, serta lebih sederhana untuk dipahami (Mahayani et al., 2024).

Menciptakan pembelajaran yang kontekstual bermula dari kehidupan sehari-hari siswa sebagai titik awal yang paling dekat dengan pengalaman mereka. Hidup di tengah-tengah masyarakat Bali yang sarat akan nilai budaya serta tradisi, peserta didik secara tidak langsung tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang kental dengan kearifan lokal. Lingkungan sosial dan budaya yang mereka jumpai sehari-hari menjadi wadah untuk membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai luhur, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas. Perolehan kajian ini mengindikasikan bahwasanya integrasi kearifan lokal pada pembelajaran IPA dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik serta meningkatkan kemampuan berpikir dan keterampilan proses siswa (Dewi et al., 2017). Oleh karena itu, pengintegrasian nilai dan tradisi kearifan lokal Bali pada tahapan pembelajaran menjadikan suatu strategi guna membuat materi lebih relevan serta bermakna bagi siswa. Penggunaan kearifan lokal selain dapat menjadi salah satu inovasi dalam upaya melestarikan budaya yang dimiliki setiap suku maupun bangsa serta dapat dijadikan sebagai solusi dalam pembentukan karakter siswa melalui nilai luhur yang terdapat pada budaya lokal (Ismiyanti & Afandi, 2022).

Suatu bentuk kearifan lokal Bali yang berhubungan pada materi IPAS adalah subak. Subak diartikan sebagai wujud kearifan lokal Bali berbentuk organisasi kemasyarakatan yang memiliki peran khusus dalam pengelolaan sistem pengairan sawah atau irigasi untuk pertanian padi (Suryawati & Santhiarsa, 2020). Seiring

dengan perkembangan zaman, banyak budaya lokal mulai tergerus oleh zaman. Pada masa kini, fenomena konversi lahan oleh masyarakat kian meluas, yang berdampak pada menyusutnya eksistensi subak di Bali serta semakin rendahnya ketertarikan generasi muda setempat terhadap sektor pertanian. Secara tidak langsung, adanya alih fungsi lahan yang tidak terkontrol dan kurangnya minat dalam melestarikan kearifan lokal seperti subak tentu dapat memengaruhi keseimbangan ekosistem di Bali (Sriyanti & Sriartha, 2019). Suatu bentuk upaya guna mencegah hal ini ialah melakukan inovasi pada proses pembelajaran yang menggabungkan materi ajar seperti keseimbangan ekosistem alam berbasis kearifan lokal subak untuk dikemas ke dalam media pembelajaran inovatif berupa komik digital. Melalui pengembangan sarana komik digital dengan basis kearifan lokal ini, siswa tidak sekadar belajar tentang materi, namun juga dibentuk karakter peduli akan keseimbangan ekosistem alam.

Sejumlah studi sebelumnya mengindikasikan bahwasanya penerapan komik digital dengan basis kearifan lokal mampu mendukung guru dalam menyajikan materi yang selaras dengan karakteristik perkembangan siswa, hal ini berdampak pemahaman siswa pada materi pembelajaran menjadi lebih optimal (Supartayasa & Wibawa, 2022). Media komik yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan perolehan belajar siswa (Ngazizah et al., 2022). Sementara itu, kajian lain juga mengindikasikan bahwasanya komik digital dengan basis kearifan lokal efektif diterapkan sebagai sarana pembelajaran pada tingkat sekolah dasar (Guntur et al., 2023).

Sebagaimana temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, media komik digital dengan basis kearifan lokal pada dasarnya telah dinilai memiliki kelayakan guna

diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Meski demikian, sebagian besar studi yang ada masih menitikberatkan pada peningkatan capaian belajar serta penguatan pemahaman konsep siswa. Di samping itu, muatan kearifan lokal yang diintegrasikan cenderung bersifat umum, belum secara spesifik mengangkat Subak sebagai konteks utama dalam pembelajaran IPAS.

Sementara itu, kajian yang secara khusus mengembangkan komik digital dengan fokus pada penguatan motivasi belajar siswa terutama pada materi ekosistem harmonis di kelas V sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, motivasi belajar merupakan elemen krusial yang menentukan tingkat keterlibatan serta keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan media komik digital dengan basis kearifan lokal Subak yang tidak sekadar menekankan aspek kognitif, namun juga dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar dengan penyajian materi yang kontekstual, visual, dan bermakna.

1. 2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan seperti berikut.

- 1.2.1 Proses pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi oleh guru, sementara interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi dan eksplorasi materi tergolong rendah.
- 1.2.2 Hasil penyebaran angket motivasi belajar mengindikasikan sebagian besar siswa (68%) berada dalam kategori cukup sehingga mengindikasikan

bahwasanya motivasi belajar siswa masih tergolong rendah serta perlu ditingkatkan.

- 1.2.3 Media pembelajaran yang diterapkan pada tahap pembelajaran belum optimal pada membangun dorongan belajar siswa karena belum bersifat kontekstual dengan kehidupan dan lingkungan sekitar mereka.
- 1.2.4 Media pembelajaran IPAS yang diterapkan pada kelas belum mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Bali, seperti subak, sebagai bagian dari materi pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dalam menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan budaya sekitar.
- 1.2.5 Belum dikembangkannya media pembelajaran digital yang memadukan kearifan lokal Bali dengan materi ekosistem yang harmonis pada mata pelajaran IPAS di SDN 3 Tamblang.

1.3 Pembatasan Masalah

Sebagaimana identifikasi permasalahan yang sudah dijabarkan, kajian ini dibatasi guna menjaga fokus kajian agar tidak melebar ke aspek lain di luar variabel yang diteliti, sehingga hasil yang diperoleh lebih optimal. Adapun ruang lingkup kajian ini diarahkan pada pengembangan media komik digital dengan basis kearifan lokal Subak pada materi ekosistem harmonis guna membangun dorongan belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

1. 4 Rumusan Masalah

Sebagaimana paparan konstruktif argumentatif yang sudah dijelaskan, dapat dirumuskan sejumlah permasalahan penelitian seperti berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media komik digital dengan basis kearifan lokal *Subak* guna meningkatkan motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah kevalidan media komik digital dengan basis kearifan lokal *Subak* guna meningkatkan motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan media komik digital dengan basis kearifan lokal *Subak* guna meningkatkan motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas media komik digital dengan basis kearifan lokal *Subak* guna meningkatkan motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD?

1. 5 Tujuan Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya, penelitian pengembangan ini diarahkan guna mencapai tujuan seperti berikut.

- 1.5.1 Mengkaji desain dan pengembangan media komik digital dengan basis kearifan lokal *Subak* sebagai sarana peningkatan motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis di kelas V SD.

- 1.5.2 Menganalisis tingkat validitas sarana komik digital dengan basis kearifan lokal Subak dalam upaya meningkatkan motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD.
- 1.5.3 Menelaah aspek kepraktisan penggunaan sarana komik digital dengan basis kearifan lokal Subak untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis kelas V SD.
- 1.5.4 Menguji efektivitas sarana komik digital dengan basis kearifan lokal Subak dalam membangun motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem yang harmonis di kelas V SD.

1. 6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Luaran dari kajian ini berupa media pembelajaran pada bentuk komik digital yang mengintegrasikan kearifan lokal subak, yang ditujukan bagi peserta didik kelas V SD. Adapun rincian spesifikasi produk yang dikembangkan adalah seperti berikut.

- 1.6.1 Produk yang tercipta dari kajian ini berupa media komik digital. Produk ini mengintegrasikan fitur audio-visual, dimana narasi suara akan aktif secara otomatis melalui interaksi sentuhan pada balon percakapan masing-masing tokoh.
- 1.6.2 Media pembelajaran komik digital ini menyajikan materi ekosistem yang harmonis dengan mengintegrasikan subak sebagai bentuk kearifan lokal masyarakat Bali.
- 1.6.3 Proses pembuatan komik digital diawali dengan pembuatan *storyline*, merancang desain tokoh karakter, dan pembuatan *background* menggunakan aplikasi *ibis Paint X*. Pada tahapan penempatan karakter,

ilustrasi pendukung, audio, dan balon kata menggunakan bantuan aplikasi Canva.

- 1.6.4 Media komik digital dengan basis kearifan lokal *Subak* pada topik ekosistem yang harmonis kelas V SD terdiri atas tiga susunan yang membuat bagian-bagian di dalam media tersebut tersusun secara sistematis. Adapun tiga bagian yang dimaksud adalah pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian pembuka akan memuat salam pembuka, judul, prakata, petunjuk penggunaan komik digital, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan pengenalan tokoh. Pada bagian isi, terdapat prolog, dialog antar tokoh yang membahas komponen biotik dan komponen abiotik yang terdapat pada ekosistem subak, peran subak dalam menjaga keharmonisan alam, serta nilai yang tercermin dari kehidupan petani yang menerapkan sistem subak. Pada bagian penutup memuat simpulan, profil pengembang, dan salam penutup.

1. 7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik digital yang mengangkat kearifan lokal Subak ini berlandaskan pada sejumlah asumsi dasar sebagai berikut.

- 1.7.1 SD Negeri 3 Tamblang telah didukung oleh ketersediaan perangkat digital/elektronik seperti *handphone*, laptop, dan proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
- 1.7.2 Tenaga pendidik di SD Negeri 3 Tamblang sudah memiliki kemampuan dalam mengoperasikan perangkat digital seperti *handphone*, laptop, serta proyektor secara efektif dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

- 1.7.3 SD Negeri 3 Tamblang berada pada wilayah pedesaan yang masih mempertahankan sistem Subak sebagai pola pengelolaan irigasi pertanian tradisional.

Adapun batasan dalam proses pengembangan produk yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1.7.4 Pengembangan sarana komik digital dengan basis kearifan lokal Subak dirancang selaras dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar, sehingga produk yang dihasilkan difokuskan khusus untuk penggunaan pada jenjang tersebut.
- 1.7.5 Sarana komik digital dengan basis kearifan lokal Subak ini dibatasi pada muatan IPAS dengan tema ekosistem harmonis untuk siswa kelas V sekolah dasar.
- 1.7.6 Sarana komik digital dengan basis kearifan lokal Subak ini memiliki keterbatasan penggunaan karena memerlukan perangkat elektronik atau digital sebagai sarana pendukung dalam menayangkannya
- 1.7.7 Keterbatasan waktu, tenaga, sumber daya, serta pendanaan membuat penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba skala kecil guna melihat efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga belum mencakup pengujian dalam skala yang lebih luas.

1. 8 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang diterapkan pada kajian ini disusun guna meminimalisasi potensi kekeliruan pemaknaan terhadap konsep yang dipakai. Dengan demikian,

beberapa terminologi pokok yang relevan dalam penelitian ini dijabarkan secara ringkas sebagai dasar pemahaman.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan ialah jenis kajian yang mengembangkan produk yang sudah ada dan menghasilkan produk yang berguna untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 1.8.2 Motivasi belajar IPAS merupakan segala bentuk hal yang mendorong siswa untuk memiliki dorongan atau hasrat dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif sehingga terjalin aktivitas pembelajaran yang lebih bermakna.
- 1.8.3 Media komik digital ialah bentuk cerita bergambar yang didukung dengan karakter serta tampilan yang menarik. Strukturnya bersifat dua dimensi, sehingga dapat diperhatikan dan diakses di mana saja melalui perangkat elektronik.
- 1.8.4 Model ADDIE ialah suatu model kajian pengembangan yang digunakan dalam merancang serta mengembangkan produk atau program pembelajaran. Proses dalam model ini mencakup lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluate*).
- 1.8.5 Media komik digital dengan basis kearifan lokal subak ialah media cerita bergambar yang tersusun atas beberapa isi meliputi teks, grafis, foto, animasi, serta pemaparan materinya memvisualkan bagaimana peranan subak dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Ekosistem yang harmonis adalah salah satu topik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang tercantum pada BAB 2 kelas V semester I. Harmoni dalam ekosistem

merupakan sebuah upaya untuk memastikan setiap spesies memiliki peranan dan kontribusi terhadap keberlangsungan hidup ekosistem.

