

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan suatu negara sangat dipengaruhi oleh kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Kualitas Sumber Daya (SDM) sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan negara tersebut (Mardhiyah, 2021). Kualitas sumber daya manusia yang baik dipersiapkan melalui pendidikan. Dengan pendidikan, manusia dapat menjadi individu yang lebih baik dan belajar dari tidak tahu menjadi tahu (Putri Ningrat dkk, 2018). Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Di era globalisasi, semakin banyak kemajuan teknologi yang digunakan di berbagai bidang sehingga teknologi tidak luput dari dunia pendidikan (Astri dkk, 2022). Pendidikan memainkan peran penting dalam mengembangkan kapasitas intelektual generasi muda (Dewi dkk., 2024).

Pendidikan merupakan fondasi penting bagi kehidupan manusia karena tanpa pendidikan, manusia akan sulit untuk mengembangkan diri dan mencapai tujuan hidupnya. Pendidikan adalah proses pengembangan potensi manusia melalui pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai (Dwijendra, 2024). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 (2003:1) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kemajuan teknologi informasi secara pesat di era globalisasi saat ini, memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan segala informasi dengan cepat dan mudah melalui teknologi yang sangat praktis. Teknologi yang berkembang pesat ini sangat memengaruhi segala aspek kehidupan, terutama dunia pendidikan (Sulistianti & Tegeh, 2022). Dunia pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dengan menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Hasanah, dkk 2022). Bidang pendidikan selalu berubah seiring perkembangan zaman. Saat ini, pendidikan tidak hanya dilakukan secara *offline* di kelas, tetapi juga dilakukan secara *online* dengan aplikasi pertemuan yang memungkinkan siswa berkolaborasi dan berinteraksi satu sama lain (Azizah Siti Lathifah, 2024). Pendidikan pada era digital berkembang pesat dan dapat diakses oleh siapa pun. Kondisi tersebut mendorong pengembangan teknologi pendidikan sebagai salah satu sumber informasi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di dunia pendidikan saat ini.

Perubahan pola pendidikan yang dirasakan pada titik ini adalah salah satu karakteristik era globalisasi. Hal ini dapat dilihat melalui pengembangan sains (*science*) dan teknologi (*tecnology*). Era ini sering disebut sebagai abad ke-21. Penekanan atau tuntutan penciptaan kualitas sumber daya manusia di abad ke-21 memiliki perubahan yang sangat mendasar di dunia pendidikan (Rosnaeni, 2021). Saat ini, era digitalisasi menjadi salah satu tolak ukur

kemunculan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar adalah jawaban atas persaingan sumber daya manusia yang ketat di abad ke-21. Kurikulum ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Khusna dkk, 2023).

Pada abad ke-21 sebagai abad pembuka atau abad global di mana masyarakat dalam hal pengetahuan mengalami transformasi. Mewujudkan cita-cita bangsa dalam mensejahterakan bangsa dengan memiliki kedudukan yang setara dengan bangsa lain di dunia global dan memiliki individu yang berkualitas tinggi adalah tujuan pendidikan modern. Pada abad ke-21, pembelajaran mulai menggantikan pembelajaran tradisional, dengan guru menjadi pusat pembelajaran. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan guru tidak hanya bertindak sebagai pusat pembelajaran tetapi juga memberikan fasilitas. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mempelajari lebih banyak tentang apa yang mereka pelajari (Firmansyah dkk, 2022). Pada pembelajaran abad ke-21, siswa dibekali keterampilan yang dikenal sebagai 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*) (Sapitri dkk, 2022). Berkaitan dengan perkembangan abad ke-21, jenis media pembelajaran yang digunakan harus menyesuaikan dengan perkembangan saat ini.

Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan berkualitas, untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan dapat diterima sepenuhnya oleh siswa dan disimpan dengan baik dalam ingatan mereka (Berliana dkk, 2021). Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai

cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi materi pelajaran (Wulandari dkk, 2023). Media pembelajaran pada era globalisasi telah beralih ke model digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga diperlukan kemampuan digitalisasi yang baik untuk menggunakannya (Handiyani & Yunus Abidin, 2023).

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memerlukan penerapan penggunaan teknologi dalam proses pembelajarannya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan secara lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperluas wawasan siswa mengenai materi yang dipelajari. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan tujuan mendorong anak-anak untuk belajar mengelola kedua lingkungan alam dan sosial (Sintiya Safitri dkk, 2024).

Kurikulum merdeka mendukung penggunaan Kearifan Lokal sebagai sumber belajar. Generasi muda harus menjaga budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Hal ini sesuai dengan upaya pemerintah, khususnya dalam bidang pendidikan, untuk meningkatkan karakter generasi muda sehingga sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Sesuai dengan definisi pendidikan Ki Hadjar Dewantara, yang berarti upaya untuk memajukan

pertumbuhan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak (N. K. A. M. A. Dewi & Suniasih, 2023). Kearifan lokal adalah refleksi dari kecerdasan lokal masyarakat yang telah berkembang sejak lama, mengembangkan berbagai tradisi yang sesuai dengan budaya atau prinsip-prinsip yang dipegang oleh masyarakat setempat. Bali dikenal dengan sebutan Pulau Dewata, memiliki banyak ritual yang memuja kemurahan hati dan kebesaran Tuhan yang Maha Esa. Masyarakat Bali tidak pernah meninggalkan praktik keagamaan mereka yang penuh dengan nilai-nilai kearifan lokal, salah satunya adalah ritual keagamaan *tumpek* (Made Alit dkk, 2022).

Namun kenyataannya, perubahan sosial dan globalisasi telah mengubah cara orang memandang kearifan lokal. Banyak tradisi dan nilai budaya telah tergerus oleh modernisasi, yang menyebabkan generasi muda kehilangan komponen penting yang membangun fondasi budaya (Anggreni dkk, 2025). Sebagai penerus bangsa, generasi muda seringkali menghadapi dilema antara mengikuti perkembangan global dan mempertahankan identitas budaya mereka (Liska dkk, 2025). Generasi muda pada era globalisasi yang sangat maju cenderung enggan mempertahankan tradisi daerah yang dianggap usang. Akibatnya, warisan budaya leluhur sering terabaikan karena dianggap tidak relevan dengan kehidupan digital yang mereka jalani.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal, 17 Maret 2025 dengan Ibu Ni Kadek Ery Nuraini, S.Pd., selaku guru wali kelas III di SD No. 2 Sangeh. Adapun permasalahan yang sedang dihadapi sekolah ini pada kegiatan pembelajaran khususnya di kelas III sebagai berikut:

(1) Hasil rata-rata belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran IPAS, khususnya

pada materi ekosistem yang masih tergolong rendah. Hasil belajar dari 30 siswa hanya 12 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 18 orang siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan sehingga memicu rasa jenuh dan bosan siswa selama pembelajaran di kelas. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan optimal; (2) Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di kelas masih belum optimal, sehingga proses pembelajaran kurang mampu menarik perhatian serta minat siswa dalam memahami materi secara mendalam; (3) Siswa lebih sering diajarkan materi secara verbal hanya melalui ceramah, tanpa diberikan contoh kehidupan nyata sehari-hari. Selain itu, kearifan lokal Bali melalui media pembelajaran belum diintegrasikan kepada siswa untuk menambah pemahaman.

Memperhatikan kesulitan yang dialami siswa, maka salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat menarik dan digemari adalah komik digital (Sulistriyaniva & Gunansyah, 2024). Komik adalah jenis seni yang menggunakan gambar yang tidak bergerak dan disusun sehingga membuat alur cerita (Nugraha dkk, 2024). Komik digital dapat menyampaikan pesan atau informasi melalui gambar, narasi dan unsur visual lainnya. Dengan demikian, dapat merangsang perkembangan kognitif siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar serta menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi. Dengan

menggabungkan elemen teks dan visual, komik digital dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna (Pawitra & Kusumadewi, 2025).

Media komik digital berbasis kearifan lokal Bali yang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran yang dirancang berbantuan aplikasi *Ibis Paint X*, *Adobe After Effect* dan *capcut* mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan Kearifan Lokal Bali yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran, khususnya pada materi ekosistem adalah *Tumpek Uye* dan *Tumpek Wariga*. Dengan adanya media komik digital ini suasana kelas menjadi lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa semangat selama proses pembelajaran dikarenakan terdapat elemen-elemen yang menarik di dalamnya. Media komik digital ini dikembangkan dengan Kearifan Lokal Bali sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ayu dkk, (2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA” Diperoleh hasil, bahwa pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik layak dan efektif diterapkan pada muatan IPA. Media tersebut sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa dan memiliki desain yang menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta memotivasi siswa dalam belajar, khususnya pada muatan IPA. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Devi & Basilius Redan (2023) dalam penelitian yang berjudul “Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana” Diperoleh hasil bahwa, media komik digital berbasis kearifan Lokal Tri Hita Karana sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

di sekolah dasar. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Waisakanitri dkk, (2023) dengan judul “Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar” Diperoleh hasil bahwa, pengembangan media komik digital berbasis model *problem based learning* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga media ini layak dan efektif diterapkan pada muatan IPA (ekosistem) kelas V.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media komik digital terbukti layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Komik digital mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa, serta berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk melanjutkan dan mengembangkan media komik digital dengan inovasi tertentu sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran yang relevan.

Rendahnya nilai siswa disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan kurang berkualitas (Tegeh dkk, 2019). Pembelajaran yang ideal dapat mendukung meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, sangat diperlukan adanya pengembangan media komik digital berbasis Kearifan Lokal Bali, selain itu salah satu cara pelestarian Kearifan Lokal Bali dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Hasil rata-rata belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem yang masih tergolong rendah. Hasil belajar dari 30 siswa hanya 12 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 18 orang siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan sehingga memicu rasa jenuh dan bosan siswa selama pembelajaran di kelas. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan optimal
- 2) Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di kelas masih belum optimal, sehingga proses pembelajaran kurang mampu menarik perhatian serta minat siswa dalam memahami materi secara mendalam
- 3) Siswa lebih sering diajarkan materi secara verbal hanya melalui ceramah, tanpa diberikan contoh kehidupan nyata sehari-hari. Selain itu, kearifan lokal Bali melalui media pembelajaran belum diintegrasikan kepada siswa untuk menambah pemahaman.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada beberapa aspek agar tetap fokus pada tujuan penelitian dan menjadi lebih terarah serta mendalam. Dalam penelitian ini, fokus utama diarahkan pada beberapa permasalahan yang saling berkaitan

dalam proses pembelajaran IPAS pada topik materi para penghuni alam materi ekosistem. Ditemukan permasalahan bahwa hasil rata-rata belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem yang masih tergolong rendah. Hasil belajar dari 30 siswa hanya 12 orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 18 orang siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan sehingga memicu rasa jenuh dan bosan siswa selama pembelajaran di kelas. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan optimal, serta pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di kelas masih belum optimal, sehingga proses pembelajaran kurang mampu menarik perhatian serta minat siswa dalam memahami materi secara mendalam. Siswa lebih sering diajarkan materi secara verbal hanya melalui ceramah saja, serta kearifan lokal bali belum diintegrasikan dalam pembelajaran untuk menambah pemahaman siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan pengembangan media untuk dapat memecahkan masalah tersebut melalui pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh.

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimanakah Rancang Bangun Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh?

- 2) Bagaimanakah Validitas Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh?
- 3) Bagaimanakah Kepraktisan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh?
- 4) Bagaimanakah Efektivitas Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk Mengetahui Rancang Bangun Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh.
- 2) Untuk Mengetahui Validitas Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh.
- 3) Untuk Mengetahui Kepraktisan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh.
- 4) Untuk Mengetahui Efektivitas Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Bali Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD No. 2 Sangeh.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal Bali yaitu *Tumpek Uye* dan *Tumpek Wariga*. Media Komik digital ini berfokus pada materi ekosistem kelas III sekolah dasar. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk yang dibuat merupakan media pembelajaran komik digital pada materi Bab 3 topik C, Hubungan yang Unik pada Makhhluk Hidup materi ekosistem kelas III sekolah dasar.
- 2) Komik digital pada materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali yaitu *Tumpek Uye* dan *Tumpek Wariga* dibuat dengan bantuan aplikasi *Ibis Paint X*, *Adobe After Effect*, dan *Capcut*.
- 3) Produk yang dikembangkan berupa komik digital dengan alur cerita yang ringan dan mudah dipahami. Karakter dalam komik tersebut digambarkan secara realistis agar siswa dapat merasa dekat dan terlibat secara emosional dengan cerita. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa melalui penyajian materi yang menarik dan menyenangkan.
- 4) Tampilan komik digital yang menarik dan penuh warna memberikan daya tarik *visual* yang lebih kuat dibandingkan media pembelajaran konvensional. Hal ini dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan komik digital diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar.

- 5) *Icon-icon* dan elemen-elemen yang digunakan menarik dan sesuai dengan isi di dalamnya. Hal ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dalam menggunakan media komik digital.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan komik digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Penggunaan media pembelajaran berupa komik digital masih tergolong jarang diterapkan dalam proses pembelajaran di lingkungan pendidikan. Padahal, komik digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.
- 2) Pemanfaatan media komik digital dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Melalui visualisasi yang menarik, alur cerita yang kontekstual, serta penyajian materi yang ringan namun bermakna, komik digital mampu membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- 3) Media komik digital berbasis kearifan lokal Bali hingga saat ini belum pernah dikembangkan maupun digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Padahal, pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal bali ke dalam media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk menanamkan karakter, memperkuat identitas budaya, serta meningkatkan

relevansi materi ajar dengan lingkungan sosial siswa. Ketidakhadiran media tersebut menunjukkan masih terbatasnya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital secara kontekstual sesuai dengan budaya lokal.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan komik digital ini memiliki keterbatasan penelitian anatari lain sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media komik digital ini terbatas, sehingga hanya dapat digunakan pada pembelajaran IPAS kelas III di sekolah dasar dan hanya terbatas pada 1 bab pembelajaran yaitu pada bab 3 “Hubungan yang Unik pada Makhluk Hidup materi ekosistem”.
- 2) Pengembangan media komik digital ini hanya tersebar pada SD No. 2 Sangreh karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan dan dapat diakses atau dibaca secara *online* dengan difasilitasi dengan kuota maupun *Wi-fi* serta dapat di akses secara *offline* dengan mengunduhnya terlebih dahulu menggunakan *handphone* maupun PC/Laptop.
- 3) Pengembangan media komik digital materi ekosistem berbasis kearifan lokal Bali ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa disituasi pembelajaran saat ini, maka media komik digital ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi lapangan.
- 4) Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal Bali hanya menjurus akan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru berupa alat, desain, materi, media, atau produk pembelajaran lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
- 2) Komik digital merupakan cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu dengan tulisan yang disajikan melalui informasi atau pesan dalam media elektronik tertentu, yang membantu pembelajaran lebih menarik bagi siswa.
- 3) *Ibis Paint X* adalah aplikasi menggambar digital yang digunakan untuk membuat ilustrasi, komik, dan desain grafis. *Adobe After Effects* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *animasi*, *motion graphic*, dan *efek visual* pada video. *Software* ini sering dimanfaatkan dalam proses pengeditan video animasi agar tampilan menjadi lebih menarik dan interaktif. *CapCut* adalah aplikasi edit video yang digunakan untuk menggabungkan video, menambahkan teks, musik, efek, serta transisi.
- 4) Kearifan lokal Bali merupakan nilai-nilai, pengetahuan, dan praktik yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat Bali dan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Kearifan ini tercermin dalam berbagai aspek, seperti adat istiadat, sistem kepercayaan, seni budaya, arsitektur tradisional, serta cara masyarakat menjaga keharmonisan dengan alam.

- 5) Dalam tradisi Hindu Bali, *Tumpek Uye* dan *Tumpek Wariga* adalah hari suci, yang memiliki makna yang berbeda, tetapi keduanya menekankan pentingnya hubungan harmonis antara manusia dan alam. *Tumpek Uye* atau *Tumpek Kandang* merupakan perayaan yang memuliakan binatang, baik hewan ternak maupun hewan liar, sebagai bentuk rasa syukur terhadap tuhan atas manfaatnya bagi manusia. Sementara itu, *Tumpek Wariga* merupakan perayaan yang memuliakan tumbuhan dan keanekaragaman alam sebagai rasa syukur atas anugerah Tuhan.
- 6) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran tematik integratif dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan di jenjang Sekolah Dasar (SD). Tujuan dari Mata Pelajaran IPAS adalah untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 7) Ekosistem merupakan bagian dari ilmu biologi yang mempelajari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Dalam materi ini, dibahas komponen-komponen ekosistem yang terdiri atas komponen biotik (makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme) dan komponen abiotik (faktor fisik dan kimia seperti air, udara, cahaya matahari, suhu, dan tanah).
- 8) Model ADDIE adalah sebuah model penelitian pengembangan dengan lima tahapan. Kelima tahap ini adalah *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).