

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era revolusi industri 4.0 ini dimana pendidikan merupakan hal yang sangat penting atau dapat dikatakan bahwa pendidikan ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi. Melalui pendidikan tidak hanya kecerdasan yang dibentuk tetapi juga membentuk sikap seseorang agar memiliki tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Pendidikan adalah salah satu usaha terencana untuk menyalurkan ilmu antara guru dengan siswa dengan mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya di masyarakat (Rahman, 2022). Guru berperan sebagai pengatur utama jalannya proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan, guru hendaknya juga dapat membuat pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan bermakna bagi siswa.

Kemendikbud (2013) menjelaskan bahwa kurikulum 2013 pada setiap pembelajaran harus mencakup 4 komponen inti yang mana meliputi aspek sikap (keagamaan dan sosial), pengetahuan dan keterampilan (penerapan pengetahuan). Pada kurikulum 2013, pelajaran IPA dikembangkan sebagai pelajaran *integrative science* bukan sebagai disiplin ilmu. Pembelajaran IPA di sekolah dasar telah terintegrasi dengan pembelajaran lainnya seperti bahasa Indonesia, IPS, Seni dan lain-lain (Lailiyah).

Dalam konteks pendidikan 4.0, minat baca siswa khususnya siswa pada tingkatan sekolah dasar perlu ditingkatkan (Wulanjani, 2019). Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan menuntut setiap siswa memiliki kemampuan baca dan tulis yang lebih, dengan tujuan agar siswa memiliki wawasan dan pengetahuan yang cukup untuk dapat bersaing dan mengikuti perkembangan zaman. Kemampuan membaca memiliki andil dan merupakan salah satu penentu sukses tidaknya seseorang, hal ini disebabkan karena semua akses informasi dan ilmu pengetahuan yang dimiliki selalu berkaitan dengan kegiatan membaca (Rohman, 2017).

Namun, berdasarkan hasil PISA 2022 dinyatakan bahwa siswa di Indonesia ada pada peringkat ke-57 dengan perolehan skor 396 dimana skor rata-rata OECD 493, sedangkan hasil PISA 2012 memperlihatkan bahwa siswa Indonesia berada pada peringkat ke-64 dengan skor 396 dimana skor rata-rata OECD 496 dengan jumlah negara yang berpartisipasi dalam pisa 2022 sebanyak 64 negara (Hidayah, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa praktik pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya berfungsi untuk membentuk kebiasaan yang kuat dikalangan siswa.

Sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan formal yang berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui pengalaman belajar yang diperoleh di sekolah, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kecerdasan dan potensi mereka secara optimal. Pengembangan potensi ini disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa dan dilakukan secara bertahap. Dalam proses pembelajaran, penekanan juga diberikan pada penguatan kecakapan dasar, baik secara intelektual maupun emosional, dengan tujuan

membekali siswa dengan keterampilan hidup yang dapat mendukung kesejahteraan dan masa depan mereka. Keberhasilan dalam mencapai tujuan ini menjadi harapan utama dalam dunia pendidikan. Untuk itu, berbagai upaya perubahan telah dilaksanakan demi merealisasikan harapan tersebut, termasuk pembaruan yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia di bidang kurikulum. Dengan salah satu materi penting adalah keragaman budaya Indonesia, siswa sekolah dasar perlu memahami materi ini agar mereka mengenal keragaman suku dan budaya di Indonesia. Namun, keterbatasan media dan bahan ajar sering kali menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ini.

Selain pentingnya peningkatan kemampuan literasi membaca secara umum, pembelajaran yang mengangkat keragaman budaya juga membutuhkan pemahaman teks yang baik agar siswa dapat mengaitkan isi bacaan dengan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Literasi membaca khusus pada keragaman budaya pada hakikatnya adalah suatu kemampuan dalam memahami dan menghargai hasil budaya dan kearifan lokal sebagai suatu tanda atau ciri dari suatu bangsa atau daerah tertentu (Kurniawati, 2023). Literasi budaya perlu dikenalkan sejak kecil pada anak untuk membentuk sikap menghargai budaya. Gerakan literasi sebagai kemampuan untuk mengakses dan memahami sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan berbicara (Listar, 2023).

Program literasi membaca sudah diterapkan dalam suatu pendidikan selama kurang lebih 15 menit untuk membaca buku non-pelajaran sebelum waktu belajar dimulai kurang 15 menit. Namun kegiatan tersebut dinilai

kurang efektif karena pada lingkungan sekolah dasar rata-rata siswanya cenderung banyak bermain daripada meningkatkan literasi membacanya. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (zzull hijayati,dkk) yang menyatakan bahwa literasi membaca memperoleh data bahwa ada siswa yang masih mengeja, tidak hanya mengeja akan tetapi ketika diminta menulis sebuah kata ada beberapa siswa yang kebingungan karena tidak bisa menulis huruf-huruf yang akan membentuk kata tersebut. Sebagai contoh, ketika suatu kalimat dibacakan siswa sering mengalami kesulitan dalam melafalkan huruf tertentu seperti p,b,d,h dan huruf lainnya. Tidak hanya itu, siswa juga sering kali menulis huruf yang keliru, terutama antara huruf “b” dan “d”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri 5 Jinengdalem pada siswa kelas IV yang menyatakan bahwa literasi membaca siswa yang masih kurang, yang dimana adanya 4 siswa yang masih tidak bisa membaca dengan lancar tetapi hanya mengeja. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterlibatan guru dalam proses pembelajaran dan pembelajaran yang kurang menarik sehingga menurunnya semangat siswa dalam proses membaca.

Analisis lebih lanjut terhadap proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah, dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang tertarik pada materi, sehingga sikap sosialnya tidak optimal. Hasil kuesioner yang disebarkan kepada guru dan siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru dan siswa mengakui perlunya inovasi media pembelajaran, khususnya dalam pemaparan materi keragaman budaya

Indonesia hal ini dikarenakan materi keragaman budaya Indonesia yang luas sehingga guru tidak bisa menjelaskan materi secara keseluruhan. Faktor lain seperti keterbatasan fasilitas, kesiapan guru dalam menggunakan teknologi, dan kurangnya pelatihan juga mempengaruhi terhadap rendahnya literasi membaca siswa.

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 5 Jinengdalem pada 13 Maret 2025 dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di kelas IV guru yang mengajar masih menggunakan media seadanya seperti buku guru, buku siswa dan buku. Kendala yang dialami guru dalam menyusun media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dan hanya berfokus pada 1 materi saja. Hal tersebut menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah dan kegiatan pembelajaran menjadi monoton. Kondisi tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang masih belum pandai membaca dan kurangnya literasi siswa karena pembelajaran yang monoton dan tidak mendapatkan media belajar pendukung yang menarik.

Pemilihan tempat penelitian di SD Negeri 5 Jinengdalem didasari oleh hasil pengamatan yang menunjukkan adanya perbedaan antara potensi alat belajar yang ada dengan cara penggunaannya dalam pembelajaran. Sekolah ini sudah dilengkapi dengan alat bantu seperti proyektor LCD, speaker aktif, dan akses ke teknologi digital yang cukup, tetapi metode pengajaran yang digunakan masih cenderung tradisional. Guru lebih sering mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga partisipasi siswa

dalam pembelajaran terbatas dan kurang interaktif. Situasi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis budaya digital, yang dapat membuat siswa lebih aktif dan relevan dengan lingkungan sosial mereka.

Dalam penelitian ini, aspek membaca ditetapkan sebagai fokus utama karena masih banyak siswa yang menunjukkan kemampuan membaca yang rendah. Hal ini menjadi perhatian yang serius, terutama karena saat ini sudah diterapkan program literasi membaca selama 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Program ini bertujuan untuk membiasakan siswa membaca secara mandiri dengan bimbingan guru. Namun, dalam pelaksanaannya, banyak guru belum mampu memberikan bimbingan yang optimal selama kegiatan literasi tersebut. Akibatnya, sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk membaca dan justru lebih memilih bermain atau melakukan kegiatan lain yang tidak mendukung pengembangan kemampuan membaca. Kondisi ini menyebabkan kompetensi membaca siswa tidak mengalami peningkatan, bahkan cenderung mengalami penurunan. Namun, pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas IV di sekolah tersebut tergolong rendah, terlihat dari kesulitan mereka dalam memahami teks panjang, menginterpretasi makna yang tersirat, serta menarik kesimpulan dari bacaan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbentuk komik digital dengan tema “Keragaman Budaya Indonesia” diharapkan dapat memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan memperkaya pemahaman siswa terhadap teks.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu guru menyampaikan materi. Dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk sekolah dasar akan membantu kelancaran proses pembelajaran. Menurut (Nurhasanah S. , 2022) media pembelajaran dapat dimanfaatkan guru dalam menjelaskan materi agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk meningkatkan literasi membaca pada materi keragaman budaya indonesia yaitu dengan menggunakan media komik digital. Media ini dapat digunakan untuk mengurangi masalah rendahnya pemahaman literasi para siswa terhadap keragaman budaya daerahnya sendiri serta budaya daerah lainnya khususnya pada literasi membaca keragaman budaya. Siswa kelas IV dipilih sebagai objek penelitian karena di tahap ini siswa sudah berada dalam perkembangan berpikir yang lebih rumit, yaitu fase transisi dari operasional konkret ke operasional formal menurut teori Piaget. Pada fase ini, kemampuan membaca literasi mereka mulai berkembang lebih baik, termasuk membaca pemahaman, menganalisis teks, serta menghubungkan informasi dengan konteks budaya dan sosial.

Pemilihan media komik digital dilakukan karena karakteristik visual dan naratifnya yang mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pembelajaran yang lebih relevan serta bermakna. Komik memungkinkan siswa untuk belajar melalui alur cerita dan gambar, sehingga membaca menjadi lebih interaktif dan menyentuh aspek emosional serta budaya. Di sisi lain, konten komik yang mengangkat tema "Keragaman Budaya Indonesia" memberikan kesempatan untuk menanamkan nilai-nilai kebhinekaan, toleransi, dan cinta tanah air kepada siswa. Dengan menyajikan berbagai representasi budaya

seperti pakaian adat, tradisi lokal, bahasa daerah, dan tokoh budaya, komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekaligus membentuk karakter yang menghargai keberagaman bangsa.

Sehingga dalam topik keragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS dipilih karena guru yang masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut kepada siswa. Kesulitan ini disebabkan oleh keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang tersedia, sehingga guru belum dapat menjelaskan konsep keragaman budaya secara menyeluruh dan mendalam. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya menjadi kurang optimal. Materi pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia merupakan materi yang terlalu luas, kompleks dan terdiri dari suku bangsa dan budaya indonesia, selain itu materi keragaman budaya juga berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Oleh karena itu siswa sekolah dasar harus memahami materi ini agar mereka mampu mengetahui apa saja keragaman suku bangsa dan budaya. Dengan keterbatasan materi dan juga media pembelajaran yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa pada materi keragaman budaya.

Dengan memanfaatkan teknologi digital yang berkembang pesat saat ini, maka komik dikolaborasikan dengan teknologi digital, sehingga siswa dapat mengaksesnya dimanapun mereka berada (Nasution, 2019). Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan yaitu media komik digital tidak lebih tahan lama dan hemat kertas karena pembuatan komik digital tidak menggunakan kertas.

Menanggapi hal ini, maka diperlukan suatu pengembangan media alternatif yang dapat memotivasi serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Aziz, 2017). Dengan pemanfaatan perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka dikembangkanlah media komik digital yang dapat membantu proses belajar mengajar. Media komik digital merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, dan teknologi. Penggunaan media saat proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan semangat, motivasi dan rasa ingi tahu siswa terhadap pembelajaran (Nurhasanah N. &., 2018).

Penggunaan media komik tentunya dapat meningkatkan kemampuan siswa pada proses belajar mengajar. Siswa dapat lebih memahami dan memaknai materi pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi alternatif yang dapat memudahkan guru memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap siswa dalam pembelajaran IPAS (Indriasih, 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik digital berbasis keragaman budaya indonesia kelas IV sekolah dasar serta mendeskripsikan kelayakan media komik sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Desy, Sutrisna, Marzuki, dkk 2024), yang menyatakan bahwa media komik digital berbasis keragaman budaya dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran IPAS. Adanya keterbatasan sumber belajar dan kurangnya daya tarik yang menyebabkan kurangnya minat membaca siswa. Oleh karena itu,

pengembangan komik digital menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat baca dan antusiasme siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital yang mengimplementasikan nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas literasi siswa sejak dini, sekaligus menanamkan rasa cinta terhadap budaya bangsa (Nurjanah, 2022). Hal ini memperkuat dasar dilakukan penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 5 Jinengdalem ditemukan sejumlah permasalahan yang menjadi akar rendahnya kemampuan literasi membaca siswa kelas IV, maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan membaca pemahaman siswa yang masih rendah.
- 2) Pembelajaran yang cenderung membosankan.
- 3) Siswa mengalami kesulitan memahami konsep keragaman budaya.
- 4) Kegiatan literasi membaca belum terlaksana secara optimal.
- 5) Kesulitan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya secara menarik dan mendalam karena keterbatasan media dan bahan ajar.
- 6) Belum tersedia media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan literasi membaca siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan dapat berlangsung secara fokus, terarah, dan sistematis. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan nomor 1, 3, 5, dan 6, yaitu rendahnya

kemampuan membaca pemahaman siswa, kesulitan siswa dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia, keterbatasan guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan mendalam akibat minimnya media serta bahan ajar, dan belum tersedianya media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung peningkatan literasi membaca siswa. Sementara itu, permasalahan nomor 2 dan 4, yaitu pembelajaran yang cenderung membosankan serta pelaksanaan kegiatan literasi membaca yang belum optimal, tidak menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Kedua aspek tersebut berkaitan dengan strategi pembelajaran dan pengelolaan program literasi sekolah yang membutuhkan kajian lebih luas di luar ruang lingkup penelitian pengembangan ini. Pembatasan masalah dilakukan karena permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan membaca pemahaman, kesulitan memahami konsep keragaman budaya, serta keterbatasan media pembelajaran dapat diatasi secara langsung melalui pengembangan media komik digital keragaman budaya Indonesia. Media yang dikembangkan difokuskan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan tujuan membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana rancang bangun media komik digital berbasis keragaman budaya Indonesia pada materi IPAS untuk siswa kelas IV SD?

- 2) Bagaimana tingkat validitas media komik digital keragaman budaya Indonesia pada materi IPAS untuk siswa kelas IV SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media komik digital keragaman budaya Indonesia pada materi IPAS untuk siswa kelas IV SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital keragaman budaya Indonesia dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di SD Negeri 5 Jinengdalem?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka adapun tujuan dari pengembangan media komik digital ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media komik digital keragaman budaya Indonesia untuk kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas media komik digital keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media komik digital keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di SD Negeri 5 Jinengdalem.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah dan tujuan pengembangan yang diuraikan diatas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan media komik digital keragaman budaya

Indonesia diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan penelitian lain. Manfaat tersebut sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Dengan hadirnya media pembelajaran berbasis komik digital yang mengangkat tema keragaman budaya Indonesia, peserta didik merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami. Media ini mampu meningkatkan minat baca siswa karena informasi disajikan secara visual, naratif, dan kontekstual. Alur cerita yang dikemas dalam bentuk komik memungkinkan siswa untuk terlibat secara emosional dan kognitif, sehingga mereka tidak hanya membaca, tetapi juga dapat memahami isi bacaan dengan lebih mendalam. Hal ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa, baik dari segi pemahaman teks, kosakata, maupun kemampuan menyimpulkan isi bacaan bagi peserta didik.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Media komik digital menawarkan alternatif inovatif bagi para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan budaya dan sosial. Dengan menggunakan komik digital, guru dapat memberikan dukungan pembelajaran yang berbasis visual dan naratif, sehingga memudahkan mereka menjelaskan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak. Di samping itu, komik digital mampu

meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar, berkat sifatnya yang interaktif dan mampu memicu diskusi. Selain itu, penggunaan komik ini memungkinkan guru untuk menghemat waktu dalam menyampaikan informasi, karena komik menyajikan konten secara ringkas dan berarti.

c. Bagi Sekolah

Dengan pengembangan media ini, Penggunaan komik digital dalam pembelajaran di sekolah menunjukkan upaya untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, berbasis teknologi, dan kontekstual. Hal ini membantu program literasi sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Sekolah juga dapat menggunakan media ini untuk membangun budaya literasi berbasis kearifan lokal. Ini akan membantu siswa menjadi lebih baik dalam membaca dan memupuk rasa cinta budaya sejak dini. Komik digital yang diterapkan secara sistematis juga dapat memperkuat keyakinan bahwa sekolah adalah lembaga pendidikan yang responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian yang dilakukan mengenai media komik digital keragaman budaya ini bisa digunakan sumber referensi atau kajian guna mendukung penelitian yang akan mendatang dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang beragam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah pembelajaran

yang menarik sehingga dapat membantu guru dalam membangkitkan literasi membaca siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, peneliti hendak mengembangkan sebuah media berupa komik digital yang dirancang untuk meningkatkan literasi membaca terutama pada materi keragaman budaya indonesia. Adapun beberapa spesifikasi dari media komik digital keragaman budaya ini yaitu sebagai berikut:

1. Konten pengembangan media komik digital

Pada media komik digital ini, digunakan suatu pendekatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan fokus pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Materi ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya yang dimiliki oleh bangsa indonesia. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diajak untuk memahami konsep keragaman budaya, yakni perbedaan kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat dari berbagai daerah. Budaya yang dimaksud mencakup berbagai aspek kehidupan seperti bahasa daerah, adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional maupun tarian daerah. Melalui media komik digital yang menarik dan interaktif, siswa tidak hanya akan memperoleh informasi, tetapi juga akan diajak untuk bersikap toleran, dan menghargai setiap daerah baik budaya mereka itu sendiri. Jadi dengan pendekatan ini juga membantu siswa memahami bagaimana budaya yang dimaksud.

2. Media komik digital adalah sebuah media komik dengan judul “KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA” Dalam komik digital ini, saya

menggunakan gambar salah satu jenis rumah adat serta beberapa pakaian adat dari berbagai daerah. Gambar yang ditampilkan pada sampul atau cover disesuaikan dengan materi yang terdapat pada pokok isi komik tersebut. Pada bagian pembuka, komik digital ini menyajikan cara untuk memulai sesi pelajaran, yang meliputi menyapa siswa dengan menanyakan kabar mereka dan meminta agar siswa berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan literasi. Penelitian ini menggunakan materi tentang Keberagaman Budaya Indonesia yang terdapat dalam buku tema kelas IV, yaitu Tema 1, Sub Tema 1 yang berjudul “Keberagaman Budaya Bangsaku”. Pembahasan terkait materi ini mencakup orientasi tentang Keberagaman Budaya Indonesia, termasuk berbagai aspek seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Nantinya akan terdapat 4 karakter, font yang akan digunakan tentunya yang mudah dibaca oleh siswa, akan terdapat 20 halaman pada komik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dengan pengembangan media komik digital keragaman budaya indonesia di kelas IV berasumsi bahwa:

- a. Di SD Negeri 5 Jinengdalem sudah memiliki perangkat handphone dalam proses pembelajaran.
- b. Media komik digital sudah dapat membantu siswa memahami bagaimana keragaman budaya indonesia secara menyeluruh.

- c. Media komik digital membantu pembelajaran IPAS lebih menyenangkan dan interaktif.
- d. Media komik digital dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran komik digital keragaman budaya indonesia ini hanya diperuntukkan untuk membantu guru kelas 4 pada pembelajaran IPAS dengan materi keragaman budaya indonesia serta pembelajaran yang telah ditentukan.
- b. Uji coba media komik digital ini hanya akan dilakukan pada siswa kelas 4 sekolah dasar saja yaitu SD Negeri 5 Jinengdalem.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mengidentifikasi istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai suatu sarana yang penting dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dibutuhkan dalam proses pendidikan. Dengan adanya media, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih baik, sementara siswa dapat lebih mudah mengakses dan memahami konsep yang diajarkan. Menurut Asra (2007: 5-5), istilah "media" dalam konteks "media pembelajaran" secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan "pembelajaran" merujuk pada kondisi

yang diciptakan untuk mendorong seseorang agar terlibat dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran menekankan perannya sebagai wahana untuk menyampaikan informasi dan membantu menciptakan suasana yang mendukung proses belajar. Dengan memanfaatkan beragam alat dan bahan, media pembelajaran menjadi metode yang efektif dalam menyalurkan materi pembelajaran kepada para peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih optimal.

2. Komik Digital

Komik digital adalah jenis komik yang disajikan dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Menurut Kurniawan dan Indriani (2020) dalam Jurnal Ilmiah Komunikasi, komik digital merupakan evolusi dari komik cetak yang menggabungkan elemen visual, teks, dan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif. Di sisi lain, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang efektif, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi, salah satu keunggulan komik digital terletak pada fleksibilitas distribusinya dan potensi integrasi multimedia, seperti suara dan animasi, yang tidak dapat ditemukan dalam komik konvensional. Dengan demikian, komik digital menjadi media kontemporer yang mampu menggabungkan kebutuhan akan visual, informasi, dan hiburan dalam satu wadah yang interaktif.

3. Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia

Materi mengenai keragaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar bertujuan untuk menanamkan pemahaman kepada siswa tentang betapa pentingnya menghargai perbedaan dan keberagaman yang ada di tanah air kita. Dalam proses pembelajaran ini, siswa diajak untuk mengenal berbagai suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, tarian dan lagu-lagu daerah, serta makanan khas dari beragam daerah di Indonesia. Dengan pendekatan IPAS yang mengintegrasikan ilmu sosial dan ilmu alam, siswa tidak hanya mempelajari bentuk-bentuk budaya, tetapi juga memahami faktor-faktor geografis, lingkungan, dan sejarah yang mempengaruhi keragaman budaya tersebut. Pembelajaran ini juga dirancang untuk menumbuhkan sikap toleransi, gotong royong, dan rasa cinta tanah air pada diri siswa.

Selanjutnya, materi ini sering terkait dengan nilai-nilai Pancasila serta penguatan profil pelajar Pancasila, sehingga siswa sejak usia dini dapat mengembangkan identitas kebangsaan yang inklusif dan menghargai kebhinekaan.

4. Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks, yang berperan penting dalam pengembangan pengetahuan dan partisipasi aktif dalam masyarakat. Lebih dari sekadar mengenali huruf dan kata, literasi membaca juga mencakup kemampuan untuk memahami makna dan berpikir kritis tentang isi bacaan. Literasi membaca menjadi landasan

penting dalam pengembangan keterampilan belajar sepanjang hayat. Melalui aktivitas membaca, siswa dapat memperluas wawasan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Pendapat Rahmawati (2021) mendukung hal ini dengan menekankan pentingnya pengembangan literasi membaca sejak dini, menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, agar siswa tidak hanya memiliki minat baca yang tinggi, tetapi juga mampu memahami teks dengan mendalam. Dengan demikian, literasi membaca memainkan peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik secara keseluruhan.

