

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas sembilan pokok pembahasan diantaranya yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah elemen penting bagi kemajuan suatu bangsa, dan globalisasi telah menyebabkan transformasi signifikan dalam sistem pendidikan, terutama di Indonesia (Amadi, 2023). Dengan demikian, untuk memastikan bahwa pendidikan yang diberikan memiliki kualitas yang tinggi dan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia, pelaksanaan pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya. Tujuan pendidikan adalah mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa depan, sehingga perhatian dan peningkatan terhadap pendidikan di suatu negara sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut (Saputri & Purnasari, 2023). Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan manusia dan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan.

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting sebagai dasar awal dalam pembentukan karakter serta pengenalan kekayaan budaya bangsa kepada siswa. Pendidikan dasar menjadi fondasi untuk menentukan kualitas pendidikan di jenjang selanjutnya. Dengan dukungan yang tepat, para guru SD di Indonesia dapat berfungsi sebagai agen perubahan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa (Sutanto, 2024). Transformasi pendidikan di Indonesia adalah upaya krusial untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran di sekolah dasar, di mana guru Sekolah Dasar (SD) memiliki peran sentral dalam proses ini melalui penerapan kebijakan Kurikulum Merdeka dan Program Guru Penggerak (Sutanto, 2024). Dengan demikian, memiliki kualitas pendidikan yang baik menjadi hal yang sangat krusial bagi seorang pendidik.

Kurikulum adalah acuan pendidikan yang digunakan oleh semua satuan pendidikan, termasuk pengelola, penyelenggara, guru, dan kepala sekolah (Maya *et al.*, 2023). Kurikulum memainkan peran krusial dalam menentukan kualitas pendidikan di suatu negara, dan di Indonesia, kurikulum telah beradaptasi seiring waktu untuk memenuhi tuntutan zaman dan kebutuhan masyarakat (Salsabila, 2024). Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal, sejalan dengan teori kebijakan yang menekankan responsivitas dan inklusivitas dalam perubahan kurikulum (Tuerah *et al.*, 2023). Kurikulum Merdeka hadir sebagai langkah untuk meningkatkan fleksibilitas dan relevansi pendidikan, dengan penekanan pada pengembangan keterampilan serta karakteristik unik masing-masing siswa (Siska, 2024). Kurikulum dihadirkan sebagai upaya untuk meningkatkan fleksibilitas dan

relevansi pendidikan, dengan memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal, serta menekankan pengembangan keterampilan dan karakteristik unik masing-masing siswa.

Mata pelajaran IPAS mempelajari makhluk hidup dan interaksinya dengan lingkungan serta alam semesta, seperti fakta bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, dan membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitar mereka untuk memahami cara kerja alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia (Suwignyo *et al.*, 2024). Penggunaan media dalam pembelajaran IPAS membuat siswa lebih antusias, namun ketersediaan media di sekolah masih belum lengkap dan memadai, di mana pengadaan media yang ada saat ini hanya berupa gambar, buku, dan lingkungan sekitar (Khaira & Mustika, 2024). Meskipun demikian, dalam praktiknya, metode yang diterapkan masih cenderung berfokus pada ceramah dan bergantung pada buku teks, yang terbukti kurang efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran adalah sarana yang berperan dalam memperjelas materi pelajaran dan mendukung proses belajar, serta memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efisien (Futri *et al.*, 2025). Media pembelajaran interaktif seperti Canva dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, karena informasi yang disajikan dengan visual menarik lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Kurniawan *et al.*, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran telah diakui sebagai strategi yang efektif untuk memperbaiki proses pembelajaran (Wardani *et al.*, 2024). Penyajian

informasi dalam bentuk visual yang menarik tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka melalui penggunaan media pembelajaran yang berkualitas dan kreatif.

Komik adalah media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mampu memperluas wawasan kosakata siswa dan mengurangi rasa bosan (Urip *et al.*, 2023). Media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam membaca, memahami materi, dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari (Sakilah *et al.*, 2025). Penyajian materi secara visual melalui media seperti komik dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menghubungkan informasi dari teks dan gambar yang mendukung, sehingga komik digital yang menggabungkan unsur teks dan visual menawarkan cara belajar yang lebih menarik (Syahfitri & Saragih, 2025). Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan dapat ditingkatkan melalui berbagai metode, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, seperti komik digital, dalam proses pembelajaran (Narestuti *et al.*, 2021). Sehingga komik dapat menjadi media pembelajaran yang efisien karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membantu siswa dalam memperluas kosakata, serta meningkatkan pemahaman mereka melalui penggabungan teks dan gambar, sehingga menjadikannya sebagai metode belajar yang lebih menarik

Peran guru dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar sangatlah sentral dan menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Mereka berperan sebagai penghubung yang membangun suasana pembelajaran yang inklusif, mendorong

pemahaman yang lebih dalam mengenai keragaman budaya, serta memfasilitasi komunikasi antarbudaya di dalam kelas (Furqan, 2024). Peran guru sebagai fasilitator dapat disimpulkan bahwa mereka harus mampu memfasilitasi, membimbing, dan memberikan pengajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, serta memberikan pelayanan dan kemudahan kepada siswa selama kegiatan belajar mengajar di kelas (Santoso *et al.*, 2021). Peran guru sebagai fasilitator memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih mendalam, meskipun terdapat tantangan seperti kesenjangan digital antara kota dan desa, infrastruktur yang kurang memadai, serta kesiapan guru yang bervariasi (Dwi, 2025). Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, serta kurang menunjukkan inovasi dan kreativitas dalam penggunaannya, yang menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya siap untuk mengintegrasikan media pembelajaran dalam proses pengajaran (Sihombing *et al.*, 2023). Peran guru sebagai fasilitator memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih mendalam, meskipun terdapat tantangan seperti kesenjangan digital antara kota dan desa, infrastruktur yang kurang memadai, serta kesiapan guru yang bervariasi. (Dwi, 2025).

Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar seharusnya dilakukan secara aktif, interaktif, dan menyenangkan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Silangjana, ditemukan bahwa lebih dari 67 % siswa kelas IV yang masih belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara hasil belajar yang diharapkan dan kenyataan di kelas. Hasil ini diperkuat dengan wawancara bersama Ni Ketut Widiastini S.Pd, selaku wali kelas IV, mengungkapkan bahwa siswa

cenderung kurang menunjukkan minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran materi "Indonesiaku Kaya Budaya." Banyak siswa tampak pasif, hanya mendengarkan tanpa memberikan tanggapan, dan beberapa di antaranya bahkan terlibat dalam aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Temuan ini diperkuat oleh pernyataan wali kelas IV yang menyatakan bahwa rendahnya minat siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pembacaan buku paket, tanpa adanya dukungan media visual atau digital yang dapat menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Khaira & Mustika, 2024). Kenyataan tersebut jauh berbeda dengan tuntutan capaian kurikulum saat ini yang menekankan pada peningkatan karakter kemanusiaan siswa melalui pembelajaran yang bermakna (Mulyadin *et al.*, 2025).

Dalam situasi yang ideal, media pembelajaran seharusnya mampu merangsang minat belajar, mempermudah pemahaman, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan budaya siswa. Ketersediaan media ini mendukung proses pembelajaran yang lebih lancar, efektif, dan efisien, serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Nurlaelah *et al.*, 2025). Selain itu, terdapat kesenjangan yang signifikan terkait minimnya integrasi kearifan lokal dalam materi pembelajaran. Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" seharusnya berfungsi sebagai sarana strategis untuk memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya daerah kepada siswa. Kurangnya pemanfaatan media digital mencerminkan kurang inovasi dari guru dalam mengembangkan materi ajar yang kreatif dan relevan dengan konteks lokal.

Dalam hal ini, komik digital muncul sebagai solusi yang menjanjikan, karena mengintegrasikan elemen visual yang menarik dan narasi yang kuat, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Fadilla *et al.*, 2024).

Pembelajaran IPAS yang berbasis kearifan lokal di Bali sangat penting untuk dipahami dalam konteks pendidikan yang relevan, karena integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran tidak hanya menanamkan nilai-nilai cinta tanah air dan karakter baik pada siswa, tetapi juga berfungsi sebagai upaya untuk melestarikan budaya lokal (Widiarini *et al.*, 2025). Kearifan lokal berfungsi sebagai sumber pembelajaran tradisional yang menghubungkan kebudayaan lokal dengan paradigma modern, namun kenyataan ini terlihat di masyarakat yang telah mengalami penurunan dan tergerus oleh modernisasi serta globalisasi, sehingga budaya lokal perlu dilestarikan dan dijadikan sebagai sumber dalam proses belajar mengajar (Manihuruk *et al.*, 2023). Menurunnya nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki oleh siswa disebabkan oleh kemajuan teknologi yang pesat dan minimnya media pembelajaran yang kreatif serta inovatif, sehingga mengakibatkan kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Mukti & Isdaryanti, 2025).

Pemilihan kearifan lokal sebagai landasan dalam media komik digital ini didasari oleh keyakinan bahwa pembelajaran IPAS akan menjadi lebih efektif dan memiliki makna yang lebih dalam jika dipadukan dengan kearifan lokal Bali. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan, serta pengembangan penelitian dalam berbagai konteks pendidikan, diharapkan dapat memaksimalkan manfaatnya (Mekalungi *et al.*, 2025). Pemanfaatan media komik digital disarankan sebagai alat pembelajaran yang kreatif untuk tingkat

sekolah dasar (Mukti & Isdaryanti, 2025). Komik digital menyediakan gambar dan dialog yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa Sekolah Dasar (Urip *et al.*, 2023). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mardiana *et al.*, 2024) menguatkan bahwa media komik digital adalah solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional. Dengan visual menarik dan narasi yang mudah dipahami, komik digital menyederhanakan materi kompleks, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan rata-rata kenaikan sebesar 54,5 % (dari 55 menjadi 85). Akses digital yang fleksibel juga mendukung pembelajaran mandiri.

Meskipun media komik digital menawarkan banyak keuntungan dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD, serta ilustrasi dan tampilan visual yang kurang relevan atau berlebihan, dapat menghambat kemudahan siswa dalam memahami dan mempelajari materi (Sulistriyaniva *et al.*, 2024). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Mardiana *et al.*, 2024) yang hanya mengembangkan komik digital berbasis masalah tanpa mempertimbangkan nilai-nilai budaya setempat, penelitian ini secara khusus mengusung tradisi lokal Bali *Megoak-goakan* sebagai bagian dari isi komik untuk menguatkan identitas budaya siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan juga memanfaatkan platform *flipbook* interaktif melalui *Canva* yang menarik dan mudah diakses dibandingkan format PDF statis yang digunakan dalam penelitian terdahulu. Selain berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kognitif,

penelitian ini juga menekankan pentingnya membangun minat belajar dan menanamkan nilai budaya dalam proses pembelajaran.

Kearifan lokal merupakan kebijaksanaan yang berlandaskan nilai-nilai kebaikan, yang diyakini, diterapkan, dan dijaga secara turun-temurun oleh sekelompok orang dalam suatu lingkungan atau wilayah tertentu. Kearifan lokal berfungsi untuk membentuk karakter siswa sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai mulia yang sesuai dengan warisan budaya yang dimiliki (Nur *et al.*, 2025). *Megoak-goakan* adalah sebuah tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Tradisi ini dilaksanakan sebagai bentuk penghormatan kepada Ki Gusti Panji Sakti, Raja Buleleng. Tradisi *Megoak-goakan* di Bali yang merupakan pementasan sejarah Ki Barak Panji Sakti, adalah contoh kearifan lokal yang masih dilestarikan (Prastya, *et al.*, 2020). Pengembangan komik digital yang berorientasi pada kearifan Bali *Megoak-goakan* bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan tradisi tersebut kepada siswa, sambil memudahkan mereka dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, untuk mengatasi tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, serta memperkenalkan kearifan lokal. Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan dan potensi yang ada, penulis menggagas sebuah penelitian

yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-Goakan* Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SD”

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi permasalahan yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa yang kurang memuaskan pada Pembelajaran IPAS khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.
2. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS disebabkan oleh minimnya penggunaan media yang relevan dan menyenangkan.
3. Guru juga mengungkapkan kurangnya media pembelajaran komik digital yang berorientasi kearifan lokal yang berbau dengan kebudayaan Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pada inti permasalahan yang akan dibahas, sehingga tidak menyimpang dari topik utama penelitian. Selain itu, batasan masalah membantu memperjelas ruang lingkup kajian. Penelitian ini difokuskan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di tingkat sekolah dasar. Hal ini diperburuk oleh kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital oleh guru, yang selama ini masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran pun rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat ditempuh adalah dengan mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* sebagai sarana

pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya, guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan komik digital berorientasi kearifan lokal Bali sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Indonesiaku Kaya Budaya bagi siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas Pengembangan Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesia Kaya Budaya di kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SD.

2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepratisan Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi akademis melalui analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media komik digital berbasis kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil penelitian dapat memperkaya referensi pembelajaran IPAS di SD, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta menumbuhkan rasa cinta budaya lokal melalui pendekatan kontekstual dan inovatif. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya pendekatan yang relevan dengan konteks budaya setempat dalam pengembangan literasi sains dan sosial di kalangan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses belajar, karena penggunaan komik digital menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Adanya muatan kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* dalam komik digital memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda bagi siswa. Komik digital yang berlandaskan kearifan lokal ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel. Selain itu, integrasi elemen kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* dalam materi "Indonesiaku Kaya Budaya" tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, tetapi juga mengenalkan mereka pada nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang budaya mereka, tetapi juga mengembangkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya yang dimiliki.

b. Bagi Guru

Pengembangan komik digital berorientasi kearifan loka; Bali *megoak-goakan* diharapkan mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendorong mereka untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan belajar, dan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik

c. Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan media komik digital berorientasi kearifan lokal Bali dengan berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* diharapkan mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendorong mereka untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan belajar, dan materi yang akan disampaikan. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik

d. Bagi Penelitian Lainnya

Hasil dari penelitian pengembangan komik digital yang mengangkat kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal Bali, baik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun pada materi pembelajaran lainnya

1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan media ini ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran IPAS di kelas IV SD, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Produk yang dihasilkan berupa komik digital yang mengangkat Kearifan Lokal Bali, khususnya permainan tradisional *Megoak-goakan*. Adapun karakteristik dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media ini berupa komik digital yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Komik ini memiliki ukuran 19:6. Komik akan dirancang dengan format *flipbook* yang diakses melalui link.

2. Media yang dikembangkan berfokus pada kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* untuk materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD.
3. Komik digital ini menggabungkan unsur gambar dan teks yang menarik, dengan konten yang menyesuaikan budaya lokal Bali dan topik pembelajaran.
4. Pengembangan komik digital ini dilakukan melalui aplikasi Canva yang dirancang menarik dan menyenangkan, guna mengurangi kebosanan siswa saat belajar.
5. Media komik digital ini bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja melalui tautan/*link* yang tersedia.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media visual ini berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV SD ini dilandaskan pada asumsi berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media visual ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran visual yang mengangkat kearifan lokal *Megoak-goakan* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya diyakini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna, membangkitkan semangat belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS, khususnya di kelas IV.

- 2) Komik digital yang berfokus pada kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya juga diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi IPAS kepada siswa kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Media komik digital yang membahas materi Indonesiaku Kaya Budaya mampu mendorong antusiasme serta memperluas wawasan siswa kelas IV SD, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan komik digital berorientasi kearifan lokal Bali pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya siswa kelas IV SD ini memiliki keterbatasan penelitian yang sebagai berikut.

- 1) Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk visual dan secara khusus dirancang untuk digunakan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya, dengan mengusung kearifan lokal Bali *Megoak-goakan*, serta ditujukan untuk siswa kelas IV SD.
- 2) Komik digital berbasis visual yang dikembangkan hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti proyektor, LCD, handphone, atau laptop yang berfungsi untuk menampilkan media saat proses pembelajaran berlangsung.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Media ini mencakup segala bentuk alat atau bahan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga mampu mendorong berlangsungnya proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 2) Kearifan lokal adalah identitas atau karakter khas suatu daerah yang mencerminkan kepribadian budayanya, berfungsi sebagai pedoman dalam mengatur kehidupan masyarakat serta mencerminkan karakter wilayah tersebut. Kearifan dapat dipahami sebagai seperangkat nilai-nilai luhur yang berkembang di tengah-tengah masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal dapat dipahami sebagai seperangkat nilai-nilai luhur yang berkembang di tengah-tengah masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Brata et al., 2024).
- 3) *Megoak-goakan* adalah sebuah tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Tradisi ini dilaksanakan sebagai bentuk penghormatan kepada Ki Gusti Panji Sakti, Raja Buleleng. Hingga kini, tradisi budaya ini masih terus dilestarikan dalam bentuk permainan tradisional yang diadakan pada hari raya Ngembak Geni, sehari setelah Nyepi. Terdapat berbagai nilai budaya dalam tradisi *Megoak-goakan*, seperti nilai religius, persatuan, sosial budaya, dan gotong royong. Tradisi ini juga berperan dalam membentuk karakter masyarakat, termasuk karakter religius, gotong royong, nasionalis, integritas, dan mandiri (Putu, Prastya, et al., 2020).

- 4) Materi “Indonesiaku Kaya Budaya” merupakan materi yang diajarkan siswa kelas IV yang mengandung tentang keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar kekayaan budaya Indonesia dan mafaat keberagaman serta melestarikan keberagaman budaya sehingga membentuk generasi yang bangga serta mencintai kebudayaan daerah.

