

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan sembilan pembahasan pokok yaitu, (1) latar belakang masalah, (2) indentifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat untuk mengenyam pendidikan, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi keberlangsungan sumber daya manusia. Pendidikan dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki diri sendiri yang dapat berguna untuk bangsa dan negaranya baik dibidang akademik maupun non akademik. Mengembangkan kemampuan diri sendiri manusia dapat bersaing dan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi di dalam hidupnya. Pendidikan adalah fondasi penting dalam pembangunan masyarakat yang berdaya saing dan berakhlak. Menurut (Prabawa dkk., 2022) pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan di Negara tersebut. Begitu pentingnya peran dan tujuan pendidikan, maka mutu pendidikan haruslah ditingkatkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui kualitas pembelajaran. Pendidikan di Indonesia memang masih tergolong rendah bila dibandingkan dengan

negara-negara lain. Pendidikan ini diharapkan mampu mengubah tingkah laku, kedewasaan dalam berpikir hingga kepribadian suatu individu (Pristiwanti et al., 2022).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Nurhayati & Rosadi, 2022). Perkembangan kurikulum merdeka di Indonesia terjadi secara bertahap sejak diperkenalkan pada tahun 2020. Proses pengembangannya, kurikulum merdeka telah melibatkan berbagai pembaruan dalam konteks kurikulum, seperti penekanan pada pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik (Ananta & Sumintono, 2020). Menurut (Sudarma, 2024) Pendidikan adalah hak setiap orang, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Pendidikan adalah proses untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan berkewajiban untuk menyediakan pembelajaran optimal bagi siswa. Tidak hanya di sekolah umum, sekolah negeri khusus juga diharapkan mampu menyediakan pembelajaran optimal dan memenuhi hak belajar seperti di era digital dengan penyediaan bahan ajar yang menarik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pada era ini (Sudarma dkk., 2022). Salah satu isi pembelajaran yang diajarkan di sekolah adalah konten lokal.

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan serta berpusat pada siswa, guru serta sekolah leluasa memastikan pembelajaran yang cocok, kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan serta pemikiran kreatif salah satu program yang diluncurkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran merdeka belajar yakni dimulainya program sekolah penggerak buat menunjang tiap sekolah untuk menghasilkan generasi selama hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar pancasila (Warsidah et al., 2022). Kurikulum merdeka ini guru serta peserta didik lebih bebas untuk eksplorasi, kurikulum merdeka lebih menekankan kepada guru untuk menuntun peserta didik, seperti yang disampaikan oleh Kemendikbud (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi terhadap peserta didik pada fasenya sehingga peserta didik dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan serta tidak terburu-buru. Pembelajaran kurikulum merdeka lebih kepada ke pendekatan diferensiasi yaitu apa yang dipelajari oleh peserta didik berkaitan dengan materi pembelajaran, peserta didik dapat mengolah ide dan informasi dengan memilih gaya belajar sendiri (Angga et al., 2022)

Implementasi kurikulum merdeka di Sekolah Dasar bentuk lainnya secara optimal akan meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar yang terwujud. Kurikulum merdeka yang menekankan suatu proses pembelajaran pada pemenuhan kebutuhan dan karakteristik peserta didik tentunya akan memberikan keleluasan pada peserta didik untuk terus berkembang sesuai potensi, minat bakatnya, dalam implementasi kurikulum merdeka disekolah dasar mengacu pada struktur kurikulum (P. M. W. Angga et al., 2020). Menurut Setiawan (2021), Belajar dapat menjadi sarana yang efektif untuk

mendukung implementasi kurikulum merdeka dan memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu implementasi pembelajaran multimedia juga mendukung kurikulum merdeka dengan pembelajaran yang membentuk berpikir kritis pada era teknologi (Sudarma dkk.,2020). Kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran, pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. IPAS merupakan pembelajaran yang sulit dan penuh dengan teori-teori, guru sebagai seorang pendidik harus bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang menarik dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa mampu memahami materi yang di jelaskan dengan baik. Bagian dari kurikulum yang memiliki peran penting adalah asesmen atau evaluasi, kegiatan asesmen pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan selama proses pendidikan berlangsung, tidak semua jenis asesmen dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan tujuan pendidikan. Menggunakan alat ukur yang tepat maka keberhasilan pendidikan dapat diukur dengan jelas. Kegiatan evaluasi dilaksanakan pada siswa dan lembaga baik formal maupun nonformal pada tiap jenjang dan jenis pendidikan (Antara et al., (2020), Bashooir & Supahar, (2018)). Menurut (Suwatra dkk., 2018) Guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran di sekolah. Tanpa bantuan guru, minat, kemampuan, bakat, dan potensi lain yang dimiliki anak tidak dapat dikembangkan

secara optimal. Kinerja guru sangat ditentukan oleh kompetensinya. Untuk berhasil dalam mengajar secara efektif, guru harus memahami perbedaan individu siswa dan merancang sumber daya untuk membantu kebutuhan spesifik tersebut guna mengembangkan potensi setiap anak.

Kearifan lokal merupakan sistem nilai dan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat, yang diwariskan secara turun-temurun dan terbukti mampu menjaga keharmonisan antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Arus globalisasi dan modernisasi yang semakin pesat, kearifan lokal memiliki peran penting dalam mempertahankan identitas budaya dan kelestarian lingkungan. Keberadaan kearifan lokal seringkali terpinggirkan oleh dominasi budaya luar dan kurangnya dokumentasi serta pelestarian oleh generasi muda, sebagaimana diungkapkan oleh Lubis dkk (2026), “kearifan lokal menjadi pondasi penting dalam membangun keberlanjutan sosial dan ekologis di tengah perubahan zaman” oleh karena itu, perlu adanya upaya sistematis untuk menggali, mendokumentasikan, dan mengembangkan kearifan lokal agar tetap relevan dan berdaya guna dalam kehidupan masyarakat.

Tradisi mejaran-jaranan merupakan permainan rakyat khas Desa Adat Banyuning, Buleleng, Bali, yang biasanya dimainkan pada akhir piodalan di Pura Gede Pemayun sebagai bentuk ungkapan syukur atas kelancaran upacara. Permainan ini melibatkan dua kelompok yang masing-masing terdiri dari tujuh orang, dengan formasi dua orang sebagai kuda, dua sebagai pelana, dua sebagai penggotong, dan satu sebagai joki yang akan saling beradu ketangkasan. Secara filosofis, mejaran-jaranan melambangkan pengendalian indria sejak dini, sebagaimana dijelaskan oleh tokoh masyarakat Nyoman Suardika bahwa

"permainan Majaran-jaranan merupakan simbol pengendalian indria yang harus dimulai dan dibiasakan dari diri sendiri, dan sejak dini dalam bentuk permainan" pada tahun 2022, tradisi ini telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) oleh Kementerian, 2018 pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia, sebagai upaya pelestarian budaya lokal di tengah arus modernisasi, yang nantinya tradisi desa adat Banyuning ini akan dikaitkan dengan media pembelajaran.

Menurut (Daniyati et al., 2023) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang menghasilkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu memperjelas konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan dan perlu adanya rumusan yang jelas tentang pemanfaatannya. Teknologi memainkan peran krusial dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, serta membantu mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Teknologi diperlukan untuk menggantikan sistem lama yang sudah tidak relevan, mendukung perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam media pembelajaran (Dewantara et al., 2026). Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan yang abstrak atau materi-materi yang susah dipahami oleh siswa pada materi yang dibahas agar menjadi lebih konkret atau nyata sehingga siswa mampu untuk memahami materi dengan jelas, membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menunjang pencapaian hasil belajar siswa, karena jika media pembelajaran tersebut

dapat menarik siswa untuk belajar maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Pebriyanti., 2021), Menurut (Sudarma dkk., 2022) salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang juga memengaruhi proses dan hasil pembelajaran adalah bahan ajar, bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang berisi materi pembelajaran atau rancangan konten untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar juga merujuk pada bahan yang sudah ada dan bahan yang dikembangkan secara khusus untuk mencapai tujuan, di era digital saat ini dengan akses tak terbatas ke berbagai informasi, kebutuhan akan penyediaan bahan ajar yang menarik dan berkualitas sangat penting untuk dipenuhi.

Komik digital merupakan komik yang dipublikasikan di aplikasi atau web. Komik digital dinilai mampu menyampaikan informasi secara visual dan naratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nengsih et al., 2024). Penggunaan media ini dapat mendorong kreativitas siswa, karena mereka dapat berpartisipasi dalam pembuatan konten, salah satu media yang digunakan adalah komik digital, komik digital yang dikembangkan ini di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual. Teori dari Sudarma dkk (2015), tentang kesesuaian penggunaan warna, warna yang baik digunakan untuk perpaduan background dengan tulisan adalah jika warna background gelap maka tulisan berwarna terang, begitupun sebaliknya, jika warna background terang maka tulisan berwarna gelap, dalam kajian literatur, ditemukan bahwa komik digital tidak hanya diposisikan sebagai alat bantu visual, tetapi juga memiliki potensi dalam

menumbuhkan kreativitas dan rasa ingin tahu siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Menggunakan media digital, siswa dapat mengeksplorasi dan berkolaborasi, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, terutama ketika mereka tidak terbiasa dengan pendekatan interaktif yang ditawarkan oleh komik digital (Bengu, 2021).

Media komik digital berbasis kearifan lokal Mejaran-jaranan memiliki banyak kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran materi “Indonesiaku Kaya Budaya” di mata pelajaran IPAS kelas IV SD mempunyai kelebihan yaitu, mampu menarik minat baca siswa karena disajikan dalam bentuk visual yang penuh warna dan cerita yang menarik. Gaya penyampaian yang ringan membuat siswa lebih mudah memahami isi bacaan tanpa merasa terbebani. Mengangkat budaya lokal seperti Mejaran-jaranan, siswa tidak hanya belajar tentang keberagaman budaya di Indonesia, tetapi juga mengenal lebih dalam budaya di lingkungan mereka sendiri, hal ini membentuk rasa bangga dan cinta terhadap budaya daerah sejak dini. Komik digital juga memudahkan siswa dalam mengakses materi karena bisa dibaca melalui perangkat elektronik kapan saja, dengan menggabungkan unsur lokal dan teknologi, komik digital menjadikan pembelajaran IPAS lebih hidup, bermakna, dan kontekstual. Cerita yang berpusat pada Mejaran-jaranan mampu menjelaskan nilai-nilai budaya seperti kerja sama, gotong royong, serta kecintaan terhadap kesenian, yang sejalan dengan nilai-nilai karakter dalam kurikulum. Media ini sangat efektif untuk meningkatkan minat baca sekaligus menanamkan nilai budaya pada siswa secara menyenangkan dan edukatif.

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan dalam membaca dan menulis. Literasi juga mencakup kemampuan berhitung dan memecahkan permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat. Literasi memiliki manfaat yang sangat banyak bagi kehidupan seseorang, terutama dalam menambah wawasan. Gerakan literasi sekolah merupakan suatu usaha yang dilaksanakan secara menyeluruh yang bertujuan menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran dimana kegiatan tersebut merupakan proses belajar sepanjang hayat yang melibatkan masyarakat. Kegiatan literasi sekolah merupakan kemampuan dalam mengakses, memahami, serta menggunakan sesuatu dengan cerdas melalui aktifitas seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, atau berbicara (Harahap et al., 2022). Minat baca merupakan dorongan yang kuat bagi seseorang untuk membaca ditunjukkan dengan menunjukkan minat terhadap berbagai simbol. Minat baca juga diartikan sebagai kegiatan membaca yang dilakukan oleh siswa di luar sekolah. Minat baca juga ditentukan oleh jumlah buku yang dibaca, genre yang disukai, dan jenis teks bacaan. Minat baca merupakan dorongan internal seseorang untuk melakukan membaca kegiatan di luar kegiatan sekolah (Khusna et al., 2022).

Langkah pemerintah dalam meningkatkan kemampuan minat baca siswa adalah dengan program gerakan literasi sekolah (Safitri & Dafit, 2021). Gerakan literasi sekolah merupakan salah satu solusi untuk mengatasi siswa dalam perkembangan zaman. Tujuan literasi salah satunya adalah mampu meningkatkan pengetahuan seseorang disertai dengan peningkatan karakter yang baik (Khusna et al., 2022). Gerakan literasi sekolah melibatkan semua masyarakat

sebagai komponen dalam pendidikan. Implementasi dari gerakan literasi sekolah adalah dengan membaca buku selama 15 menit sebelum jam pembelajaran dimulai. Kegiatan tersebut memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat membaca pada siswa, sehingga ketrampilan membaca tersebut dapat menambah wawasan dan pengetahuan (Pujiati et al., 2022).

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyuning pada Rabu, 7 Mei 2025, dapat disimpulkan bahwa minat baca siswa masih tergolong rendah jika dilihat dari lima indikator. Indikator kesukaan terhadap bacaan, sebanyak 66,67% (20 siswa) menyatakan tidak suka membaca, 13,33% (4 siswa) kurang suka, dan hanya 20% (6 siswa) yang menyatakan suka membaca, ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memiliki ketertarikan terhadap kegiatan membaca, dari sisi frekuensi membaca, sebanyak 76,67% (23 siswa) hanya membaca selama 15 menit per hari, 16,67% (5 siswa) membaca selama 30 menit, dan hanya 6,67% (2 siswa) yang membaca hingga 1 jam. Durasi membaca yang singkat ini mencerminkan rendahnya kebiasaan membaca secara rutin dan mendalam.

Indikator kesadaran akan manfaat membaca juga menunjukkan hasil yang kurang menggembirakan, sebanyak 56,67% (17 siswa) menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan, 33,33% (10 siswa) merasakan membaca itu biasa saja, dan 10% (3 siswa) yang merasakan membaca itu menyenangkan. Pandangan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menyadari pentingnya membaca sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Indikator tindakan mencari bacaan, hampir seluruh siswa (93,33%) membaca tiga buku dalam seminggu, sementara hanya dua siswa yang membaca lebih dari tiga buku.

Menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa mencari atau menambah bahan bacaan di luar yang diberikan guru. Indikator perhatian dan ketelitian dalam membaca tidak ditanyakan secara langsung, rendahnya kesukaan, frekuensi, dan kesadaran akan manfaat membaca menunjukkan bahwa kemungkinan perhatian dan ketelitian siswa saat membaca juga masih kurang. Rendahnya minat baca disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih menarik untuk menumbuhkan minat baca siswa.

Menurut (Prabawa et al., 2022) Proses pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah profesionalisme guru dalam menggunakan media pembelajaran, namun media pembelajaran yang digunakan guru menjadi salah satu faktor kurangnya minat baca siswa, guru hanya mengandalkan buku ajar dan lingkungan sekitar sekolah saja untuk menjadi contoh dalam proses pembelajaran sehari-hari, yang dimana pada saat ini siswa sudah dituntut untuk bisa berpikir kritis dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan terutama dalam mata pelajaran IPAS karena pada mata pelajaran IPAS ini perlu menghadirkan objek yang dipelajari oleh siswa agar dapat memahami materi dan mendapatkan pembelajaran yang bermakna serta siswa juga dapat mengetahui ragam budaya dan tradisi yang ada dilingkungan sekitar mereka. Media komik digital ini dapat menjadi solusi terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SD Negeri 1 Banyuning khususnya pada Kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Bahan ajar yang kurang dapat menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal, kompetensi yang termuat dalam mata pelajaran IPAS,

kurang dipahami oleh siswa, materi kearifan lokal termasuk ke dalam mata pelajaran IPAS materi yang dijelaskan oleh guru di SD Negeri 1 Banyuning masih sangat umum dan diperlukannya media pembelajaran untuk menjelaskan materi tersebut. Menggunakan media komik digital dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan oleh guru ke siswa. Kelebihan dari media komik digital ini yaitu mampu memotivasi siswa serta media komik digital dapat memberikan contoh-contoh nyata yang dipadukan dengan dialog percakapan dan tentunya juga dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran, dengan adanya media komik digital ini dapat memperkuat ingatan siswa dalam mengingat materi. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dilakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Mejaran-Jaranan Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Media yang digunakan belum variatif dalam pembelajaran.
2. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran kearifan lokal serta kurangnya minat baca siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajarana.
4. Masih belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik digital pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar tidak meluas dan sesuai. Fokus pada permasalahan yang diteliti dibatasi pada perkembangan media komik digital pada muatan IPA materi indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pembatasan materi yaitu pada materi indonesiaku kaya budaya pada Bab 6. Media komik ini disusun dengan mengambil macam-macam dan manfaat kearifan lokal dan budaya yang ada di lingkungan sekitar siswa, di dukung dengan gambar-gambar menarik ini dilakukan dengan menguji pengembangan kualitas produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran) dan untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan dari media komik ini dilakukan uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal mejaran-jaranan untuk meningkatkan minat baca siswa pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal mejaran-jaranan untuk meningkatkan minat baca siswa pada muatan IPAS materi indonesiaku kaya budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat baik secara teoritis maupun praktis, berikut merupakan manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal Mejaran-Jaranan memberikan kontribusi dalam penguatan teori pembelajaran berbasis budaya lokal (*local wisdom-based learning*), media visual dalam pendidikan, serta teori minat baca pada anak usia sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar, dengan menambahkan dimensi lokalitas sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap bahan bacaan. Penelitian ini juga mendukung teori bahwa media visual yang menarik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Media komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, karena disajikan dengan cerita dan gambar menarik yang dekat dengan kehidupan mereka.

2. Bagi guru

Memberikan alternatif media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, terutama dalam menjelaskan materi budaya lokal secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

3. Bagi kepala sekolah

Mendukung pelestarian budaya lokal melalui integrasi dalam pembelajaran serta sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital.

4. Bagi peneliti lain

Menjadi referensi dan landasan awal bagi pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal lainnya dalam konteks dan mata pelajaran yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi indonesiaku kaya budaya adapun beberapa uraian singkat pada media komik digital sebagai berikut.

1. Media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan oleh guru dan siswa baik dalam proses pembelajaran langsung maupun proses pembelajaran daring.
2. Media pembelajaran komik digital ini memuat kearifan lokal pada materi indonesiaku kaya budaya.
3. Produk yang dikembangkan nantinya akan disajikan dengan beragam gambar-gambar yang berkaitan dengan kearifan lokal materi indonesiaku kaya budaya, yang berwarna yang diciptakan semenarik mungkin untuk menumbuhkan minat baca siswa yang di buat dengan bantuan teknologi.
4. Media pembelajaran komik digital ini menggabungkan unsur kata, gambar dan contoh-contoh yang dapat menambah wawasan dan minat baca siswa kelas IV.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat baca siswa materi indonesiaku kaya budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Banyuning, di dasari atas asumsi sebagai berikut

1. Asumsi Teoretik

Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal didasari oleh asumsi teoretik bahwa media visual yang menarik, seperti komik, mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam membaca. Berdasarkan teori belajar kognitif dan afektif, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi jika materi disampaikan melalui media yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, pendekatan kontekstual yang memasukkan unsur kearifan lokal, seperti tradisi Mejaran-Jaranan, diyakini dapat memperkuat keterhubungan antara materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memunculkan rasa memiliki, meningkatkan keterlibatan, dan memperdalam pemahaman konsep IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

2. Asumsi Empirik

Secara empirik, telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa sekolah dasar. Siswa cenderung lebih menyukai materi yang disajikan dalam bentuk visual dan naratif, seperti komik, dibandingkan dengan buku teks konvensional. Selain itu, hasil pengamatan dan studi lapangan juga mengindikasikan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi

belajar dan membangun koneksi emosional siswa dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, media komik digital yang mengangkat tema Mejaran-Jaranan diyakini memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Asumsi Eliminatif

Agar pengembangan dan implementasi media komik digital ini dapat berjalan dengan lancar, terdapat beberapa asumsi eliminatif yang harus dipenuhi. Pertama, diasumsikan bahwa siswa kelas IV telah memiliki kemampuan dasar dalam membaca sehingga dapat memahami isi dari komik digital yang disediakan. Kedua, sarana dan prasarana pendukung seperti perangkat digital (tablet, komputer, atau proyektor), listrik, dan jaringan internet (jika dibutuhkan) tersedia dalam kondisi baik dan dapat digunakan selama proses pembelajaran. Ketiga, guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran bersedia bekerja sama dan mendukung proses penggunaan media komik digital ini di kelas. Terakhir, diasumsikan bahwa tidak terdapat gangguan teknis maupun non-teknis yang signifikan yang dapat menghambat proses pelaksanaan kegiatan penelitian ini di lapangan.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media komik digital ini adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas IV SD Negeri 1 Banyuning tahun ajaran 2025/2026.
2. Komik digital yang dikembangkan hanya difokuskan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya pada muatan IPAS kelas IV, sehingga ruang

lingkup penggunaannya masih terbatas pada topik tertentu dan belum mencakup keseluruhan materi pelajaran.

3. Penelitian dilakukan dengan melibatkan jumlah sampel terbatas pada satu sekolah, sehingga hasil uji coba belum dapat digeneralisasikan untuk populasi siswa sekolah dasar secara luas.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari adanya kekeliruan maka terdapat berbagai istilah yang di pergunakan pada penelitian ini, istilah yang digunakan perlu di berikan batasan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, baik berupa alat, metode, media, bahan ajar, kurikulum, atau perangkat lainnya, agar lebih efektif, efisien, dan aplikatif dalam konteks tertentu.
2. Pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) adalah model pengembangan instruksional yang sistematis dan terstruktur yang banyak digunakan dalam perancangan pembelajaran dan pelatihan.
3. Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, praktik, dan aturan yang berkembang dalam suatu masyarakat lokal dan menjadi pedoman dalam berperilaku, selain itu kearifan lokal juga merupakan hasil dari interaksi masyarakat dengan lingkungan dan budaya mereka selama bertahun-tahun, diwariskan secara turun-temurun, dan menjadi ciri khas suatu daerah.

4. Media komik digital merupakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital.
5. Mejaran-Jaranan adalah tradisi budaya masyarakat Desa Adat Banyuning, yang terletak di Kecamatan/Kabupaten Buleleng, Bali. Tradisi ini merupakan bagian dari ritual keagamaan dan kebudayaan yang dilakukan secara turun-temurun dan memiliki nilai spiritual, sosial, dan estetika yang kuat.
6. Mata pelajaran IPAS merupakan 2 kombinasi disiplin ilmu yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), mata pelajaran IPAS sangat membantu siswa mengaitkan teori dengan praktik, sehingga mereka dapat melihat ilmu pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-hari.
7. Indonesiaku kaya budaya merupakan materi yang terdapat pada muatan IPAS kelas IV Bab 6 yang menjelaskan tentang kearifan lokal di lingkungan seki

