

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pesatnya perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, serta membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mendukung keberlanjutan pembangunan suatu negara (Pradipta et al., 2022). Setiap individu perlu mendapatkan pendidikan yang baik agar memiliki wawasan yang luas dan keterampilan yang memadai. Seiring waktu, dunia pendidikan terus berkembang pesat, didukung oleh kemajuan teknologi yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membuat suasana belajar lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Afifah et al., 2022). Pembelajaran sains memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena melalui pembelajaran ini siswa didorong untuk menganalisis serta mencari solusi atas berbagai permasalahan yang berkaitan dengan alam dan lingkungan di sekitarnya (Nita Loka et al., 2025).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat proses belajar perlu menjadi lebih kreatif, menarik, dan fokus pada kebutuhan siswa. Pembelajaran

sebaiknya dirancang agar siswa aktif ikut serta, dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta merasa nyaman dan senang saat belajar. (Pande et al., 2026) Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di tingkat global. Oleh karena itu, diperlukan pemerataan akses pendidikan yang disertai dengan peningkatan kualitasnya agar tujuan tersebut dapat tercapai (Dwiyanti et al., 2023). Keterlibatan belajar adalah hal penting dalam dunia pendidikan karena menunjukkan seberapa baik siswa berinteraksi dengan proses belajar. (G. Ayu et al., 2025).

Media berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan membantu pendidik menyampaikan materi secara inovatif, kreatif, dan komprehensif. Penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan antusiasme siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sahib et al., 2023). Sebagai sosok yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, seorang guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, termasuk dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Di era digital saat ini, keterampilan dalam menggunakan teknologi menjadi kompetensi tambahan yang perlu dimiliki dan dikuasai oleh guru (Salsabila & Aslam, 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, serta inovatif. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, kreativitas guru dalam merancang pembelajaran juga harus terus berkembang.

Pendidikan IPAS merupakan bidang ilmu yang berperan penting dalam membentuk pelajar berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila. IPAS adalah gabungan

antara ilmu alam dan ilmu sosial yang disederhanakan agar mudah dipahami. Dalam pembelajarannya, IPAS mempelajari hubungan antara makhluk hidup dengan benda mati di alam semesta, serta interaksi manusia dengan sesama dan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial (Sukmawati et al., 2024)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian di SD Negeri 4 Banyuning diperoleh bahwa peserta didik di jenjang kelas IV SD memiliki hasil belajar yang kurang dikarenakan para peserta didik lebih memilih untuk bermain gadget daripada belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Guru kelas IV SD Negeri 4 Banyuning juga menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak menjelaskan tanpa adanya interaksi aktif dari peserta didik. Penanaman nilai-nilai dalam pendidikan karakter sangat penting karena perkembangan zaman membuat generasi muda semakin sulit diarahkan dan dibimbing dengan baik (Setiani et al., 2023).

Penggunaan media komik dalam pembelajaran bisa menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah pembelajar di SD Negeri 4 Banyuning. Komik digital adalah bentuk cerita bergambar yang menampilkan karakter-karakter tertentu serta menyampaikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Karena disajikan secara digital, komik ini memungkinkan pendidik untuk membuat cerita lebih menarik dengan menambahkan elemen animasi dan suara (Abdi Mulia et al., 2023). Selain itu komik juga dapat membantu mengembangkan keterampilan

motorik anak. Bentuk visualisasi tokoh-tokoh dalam komik membuat siswa sebagai pembaca secara tidak langsung masuk ke dalam cerita. Hal ini memungkinkan mereka merasakan emosi yang ada dalam cerita, sehingga lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca sampai selesai.

Komik juga merupakan media yang efektif karena mampu menyampaikan cerita tanpa memerlukan kalimat atau paragraf yang panjang. Tokoh-tokoh dalam komik hanya menggunakan sedikit kata untuk menyampaikan alur cerita. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari penggunaan kosakata dan dialog baru dalam berbagai konteks melalui media ini (Syahmi et al., 2022).

Pembelajaran dengan menggunakan komik *digital* merupakan metode yang menarik dan memotivasi bagi siswa. Media ini juga membantu peserta didik mengingat materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan komik *digital* mencegah kebosanan akibat materi yang didominasi teks, serta mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi modern tanpa membatasi kreativitas mereka (D. Ayu & Payanti, 2022).

Dalam penggunaan komik *digital* sebagai media pembelajaran, berbagai aspek budaya Bali dapat dimanfaatkan, seperti cerita rakyat, pakaian adat, nama khas, dan bangunan tradisional Bali. Namun, hingga saat ini, unsur budaya Bali dalam komik *digital* masih belum dimanfaatkan secara optimal untuk memperkuat hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Meskipun budaya Bali telah digunakan dalam media pembelajaran, penggunaannya belum secara khusus diarahkan untuk mendukung penguatan hasil belajar siswa (Putri & Putri, 2024). Penelitian tersebut dilakukan oleh (Putu & Rahitasari, 2023) yang memanfaatkan budaya Bali untuk membuat media Komik Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan

Lokal Nyama Bali-Nyama Selam Untuk Meningkatkan Toleransi Beragama menunjukkan bahwa produk memiliki validitas yang tinggi.

Pengembangan media komik digital ini mencakup penggabungan budaya Bali dengan materi gaya, penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami, peningkatan hasil dan keterlibatan siswa, serta kemudahan penggunaan media yang mendukung pemahaman konsep. Pembuatan media pembelajaran komik *digital* dapat ini membantu siswa, terutama siswa kelas IV Sekolah Dasar, dalam mengenal budaya Bali sekaligus memperkuat hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut mengenai rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan para peserta didik lebih memilih untuk bermain gadget daripada belajar dan hal ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik *digital*, dengan komik digital penyampaian maupun pemahaman materi dapat dengan mudah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Bali Pada Materi Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang diteliti yaitu:

- 1.2.1 Banyak siswa yang menunjukkan kurangnya hasil belajar, terutama pada materi gaya, yang dapat menghambat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep fisika dasar.

1.2.2 Penggunaan budaya lokal, seperti budaya Bali, dalam media pembelajaran masih sangat terbatas. Hal ini mengurangi relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa dan potensi untuk meningkatkan hasil belajar.

1.2.3 Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya karena penyampaian materi yang tidak menarik dan tidak kontekstual. Media komik berbasis budaya lokal diharapkan dapat membantu menjelaskan konsep tersebut dengan cara yang lebih menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada proses pengembangan komik digital berbasis budaya Bali sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi gaya dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Komik ini dirancang dengan memasukkan unsur-unsur budaya Bali, tari Bali, alat musik tradisional, yang juga bertujuan untuk memperkuat hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana rancang bangun media komik *digital* berbasis budaya Bali pada materi gaya untuk siswa kelas IV?

1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran komik berbasis budaya Bali terhadap materi gaya siswa Sekolah Dasar kelas IV?

1.4.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik *digital* berbasis budaya Bali terhadap terhadap materi gaya siswa Sekolah Dasar kelas IV?

1.4.4 Bagaimana keefektifan media komik *digital* berbasis budaya Bali pada materi gaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun media komik yang berbasis budaya Bali yang relevan dengan materi gaya untuk siswa kelas IV.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik berbasis budaya Bali terhadap terhadap materi gaya siswa Sekolah Dasar kelas IV.

1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik berbasis budaya Bali terhadap terhadap materi gaya siswa Sekolah Dasar kelas IV.

1.5.4 Untuk mengetahui keefektifan media komik pada materi gaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan oleh penelitian ini dapat digambarkan melalui spesifikasi produk berikut ini :

1.6.1 Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik *digital* berbasis budaya bali materi gaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

1.6.2 Media ini berbentuk komik interaktif untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

1.6.3 Media komik *digital* ini berisikan 5 episode yang membahas tentang materi gaya otot, gravitasi, gesek, magnet, pegas sebagai berikut :

- (a) Episode yang pertama berisikan tentang gaya otot yang dihubungkan dengan saat menari Bali. Dalam tarian Bali, seperti Tari Baris atau Tari Pendet, penari menggerakkan tangan, kaki, leher, serta mata dengan bantuan kerja otot sehingga menghasilkan gerakan yang khas.
- (b) Episode yang kedua berisikan tentang gaya gravitasi yang dihubungkan dengan pancoran penglukatan. Dalam upacara penglukatan, air dari pancoran mengalir turun ke bawah karena adanya tarikan gaya gravitasi bumi.
- (c) Episode yang ketiga berisikan tentang gaya gesek yang dihubungkan dengan menulis aksara Bali. Menulis aksara Bali di lontar adalah cara menulis tradisional dengan mengukir huruf di daun lontar memakai alat tajam yang disebut pengrupak, bukan memakai tinta. Setelah itu, daun digosok dengan jelaga supaya hurufnya terlihat jelas. Cara ini sudah digunakan sejak lama untuk menulis cerita, ajaran agama, dan berbagai pengetahuan di Bali.
- (d) Episode yang keempat berisikan tentang gaya magnet yang dihubungkan dengan denah letak bangunan adat Bali. Dalam tata letak rumah adat Bali, Dapur biasanya ditempatkan di bagian selatan karena dianggap sebagai area yang sederhana. Sementara itu, kamar tidur berada di bagian utara karena dianggap lebih penting. Dapat diasumsikan bahwa kamar tidur menunjukan kutub utara dan dapur menunjukan kutub selatan dalam istilah medan magnet.
- (e) Episode yang kelima berisikan tentang gaya pegas yang dihubungkan dengan alat musik tradisional Bali yaitu genggong. Pada alat musik genggong, lidah bambu ditarik lalu dilepas sehingga bergetar oleh gaya pegas, dan getaran tersebut menghasilkan bunyi khas saat berpadu dengan resonansi rongga mulut pemain.
- (f) Ilustrasi berwarna dan menarik.

(g) Bahasa mudah dimengerti, menggunakan bahasa Indonesia dengan sedikit istilah lokal.

(h) Berisikan *link/barcode Quiz* di akhir halaman komik.

1.6.4 Media pembelajaran komik ini ditujukan secara khusus untuk siswa kelas IV SD.

1.6.5 Media pembelajaran komik digital berbasis budaya Bali pada materi gaya ini disajikan dalam bentuk digital yaitu PDF (*Portable Document Format*).

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan komik *digital* dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan untuk penguatan hasil belajar siswa.

1.7.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

(a) Bagi Siswa

Dengan penggunaan media pembelajaran komik *digital*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa mampu belajar mandiri kapan saja maupun dimana saja.

(b) Bagi Guru

Pengembangan komik *digital* mampu membantu guru dalam penyampaian materi gaya, mengetahui tahapan membuat dan merancang materi gaya yang disampaikan dalam komik.

(c) Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media komik *digital* dapat digunakan sebagai referensi maupun dilanjutkan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan komik digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1.8.1 Media komik yang mengangkat budaya Bali dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar pada materi IPAS tentang gaya.
- 1.8.2 Penggunaan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran membantu siswa lebih mudah memahami materi karena relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 1.8.3 Siswa kelas IV sudah memiliki kemampuan literasi dasar yang memadai untuk membaca dan memahami isi komik digital.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

- (a) Media komik yang dikembangkan hanya fokus pada materi gaya sesuai dengan kurikulum IPA kelas IV, tanpa memasukkan materi lain.
- (b) Unsur budaya Bali yang digunakan dalam komik bersifat representatif dan tidak mencakup keseluruhan aspek budaya secara detail.
- (c) Uji coba media dilakukan secara terbatas di satu sekolah dasar pada wilayah tertentu, sehingga hasilnya belum dapat diterapkan secara luas di semua sekolah.

Adapun solusi dari keterbatasan pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

- (a) Pengembangan bisa dilakukan sedikit demi sedikit dengan menambah materi IPA lain sesuai kurikulum kelas IV atau kelas selanjutnya. Komik bisa dibuat dalam bentuk seri, misalnya seri tentang gaya, energi, sistem pernapasan, dan seterusnya, supaya isinya jadi lebih lengkap.
- (b) Pengembangan bisa diperluas dengan mempelajari lebih banyak tentang budaya Bali, seperti tradisi, bangunan khas, pakaian adat, upacara, dan kesenian, supaya isi media jadi lebih beragam dan menarik.
- (c) Uji coba sebaiknya dilakukan lagi dengan jangkauan lebih luas, melibatkan beberapa sekolah di daerah yang berbeda.

1.9 Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi atau batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1.9.1 Pengembangan Media Komik merupakan kegiatan merancang atau memperbaiki media pembelajaran berbentuk komik agar lebih menarik dan dapat digunakan dengan lebih efektif saat belajar.

1.9.2 Berbasis Budaya Bali merupakan mengadaptasi elemen-elemen khas budaya Bali, seperti cerita, gambar, atau nilai-nilai tradisional, sebagai tema utama dalam media komik.

1.9.3 Materi Gaya merupakan pokok bahasan pelajaran yang menjelaskan tentang konsep gaya, misalnya tentang dorongan dan tarikan dalam fisika.

1.9.4 Meningkatkan Hasil Belajar merupakan usaha untuk membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pelajaran.

