

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era perkembangan zaman yang semakin maju ini dalam proses pembelajaran sangat memerlukan perkembangan teknologi yang berdampak pada bidang Pendidik, sudah layaknya Pendidikan memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pelaksanaan pembelajaran. Didalam proses pembelajaran juga tidak lepas dari media, metode dan hasil belajar peserta didik Nurrita (2018, p. 172). Kegiatan pembelajaran tentunya sangat memerlukan media pembelajaran khususnya bagi peserta didik, guru juga dituntut untuk bisa membuat media pembelajaran agar psoses pembelajaran berjalan lebih maksimal.

Menurut Nurfadillah (2021, p. 13) media pembelajaran adalah sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan pendidik dalam memahami materi selama proses pembelajaran agar peserta didik dapat mudah menerima dan memahami dengan maksimal. Sebagai pendidik tantangan terbesar untuk meningkatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didiknya dan juga harus lebih mempertimbangkan komponen, kebutuhan, ketertarikan peserta didik ketika hendak menggunakan media pembelajaran sehingga akan berjalan lebih efektif . Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat merangsang keinginan dan minat peserta didik memiliki motivasi dalam

mencapai tujuan, hal itu dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan hasil selama proses belajar jauh lebih baik,

Media pembelajaran yang harus dikembangkan harus menyesuaikan karakter peserta didik, adanya media pembelajaran peserta didik dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan serta kemampuan berkomunikasi pendidik dengan peserta didik. Pada tingkat usianya 6-12 tahun umumnya lebih tertarik membaca buku yang bergambar dengan warna yang menarik serta terdapat ilustrasi tokoh, kata-kata yang terletak didalam *ballons* Nur,dkk (2022) yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca . Media yang sangat cocok digunakan untuk peserta didik ini adalah media komik.

Menurut Widayati & Adhe (2020, p. 141) Komik adalah suatu cerita dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca, komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran, komik juga memiliki kelebihan yang mengandung unsur visual dan cerita, ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca akan penasaran ingin membacanya, komik juga dapat meningkatkan minat baca kepada peserta didik.

Pada observasi awal di SD Negeri 130 Palembang dengan bertanya kepada pendidik yang bersangkutan di bulan Januari 2023 yaitu bahan ajar yang digunakan oleh pendidik hanya berupa buku paket dalam

pembelajaran PPKn yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Dari wawancara dari salah satu pendidik yang ada di SD Negeri 130 Palembang menjelaskan penggunaan buku siswa saja kurang memenuhi kebutuhan peserta didik, guru juga kesulitan dalam mendesain bahan ajar agar menarik peserta didik belajar dan sulit menyatukan materi. Sarana dan prasarana pembelajaran PPKn disana kurang memadai.

Karakteristik peserta didik di kelas V pada saat melakukan observasi peserta didik sangat antusias dalam merespon pembelajaran PPKn dengan pemberian media gambar, Sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal dan pendidik juga banyak menggunakan metode *Teacher Center* padahal peserta didik lebih tertarik menggunakan media khususnya berbentuk gambar tidak ada hal yang unik untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar, dapat diartikan terpusatnya konsentrasi mental seseorang terhadap suatu objek. Untuk merangsang motivasi pembelajaran menggunakan media komik dapat mengaktifkan keseriusan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung serta sifat komik yang menghibur cenderung lebih lebih senang membaca komik yang bergambar dibandingkan membaca buku pelajaran jadi sangat efektif jika media komik digunakan dalam pembelajaran karena dapat menumbuhkan motivasi belajar dan merangsang keinginan siswa untuk menyukai membaca serta dapat membantu guru saat menyampaikan materi kepada peserta didik dan peserta didik pun mudah untuk memahami materi.

Maka dari itu peneliti diadakanya pengembangan komik berbasis kearifan lokal di kota Kayuagung yang dikaitkan dengan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Media komik kearifan lokal dikembangkan dengan harapan agar membantu siswa dalam proses pembelajaran, peserta didik juga dapat memiliki pengetahuan lebih terhadap perilaku positif manusia disekitarnya.. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian Setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda antara satu daerah dengan daerah lainnya, menjadikan perbedaan tersebut sebagai identitas daerah. Kearifan lokal sebagai kearifan lokal yang harus ditanamkan kepada peserta didik agar sekolah dapat mempersiapkan generasi yang dapat beradaptasi dengan budaya dan permasalahan lingkungan hidupnya. Salah satunya kearifan lokal yang ada di kota Kayuagung memiliki beberapa kearifan lokal diantaranya bahasa, pakaian adat, rumah adat dan makanan. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut.

Berikut penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran komik . Penelitian pertama yang dilakukan oleh Asmara (2022) dalam pembelajaran IPS yang menghasilkan uji validasi dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi terhadap Media Pembelajaran Berbasis Komik. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Abdurrohimi,dkk (2020) dalam pembelajaran IPA yang menghasilkan uji coba memenuhi kriteria,valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas IV

materi perubahan bentuk energi dan sumber energi alternatif. Penelitian ketiga, yang dilakukan oleh Widyawati (2016) dalam pembelajaran IPA yang menghasilkan uji coba ahli media, ahli materi, pendidik, dan sejawat dengan kriteria sangat baik yang terdapat motivasi belajar dan karakter peserta didik sudah menggunakan media komik IPA. Artinya, Pengembangan media komik sudah sangat banyak dikembangkan dari peneliti sebelumnya sehingga penulis tertarik untuk pada mengembangkan media komik tetapi pembedaanya menggunakan tema tematik dan kearifan lokal.

Berdasarkan uraian pengembangan komik diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah komik tematik berbasis kearifan lokal, Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan media komik yang berjudul **Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal di Kota Kayuagung dikelas 5 sekolah dasar.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Kurangnya Penggunaan media pembelajaran disekolah sehingga sulit untuk menyampaikan materi pembelajaran karena siswa disana sangat aktif.
2. Pendidik juga mengalami kesulitan untuk mengembangkan media Komik berbasis kearifan lokal karena mendesain bahan ajar agar dapat menarik siswa.

3. Belum pernah ada pengembangan Komik berbasis kearifan lokal di kota Kayuagung.
4. Peserta didik juga sangat membutuhkan media pembelajaran terutama Komik untuk merangsang pikiran dan serta kemampuan berkomunikasi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, maka peneliti berfokus dalam membatasi masalah agar diluas konten yaitu :

1. Analisis kebutuhan dilakukan di SD Negeri 130 Palembang pada kelas V.
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk buku komik. Buku tematik kelas V pada pada pembelajaran PPKn tema 8 Subtema 1 pembelajaran 3, KD 3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat, 3.4 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.
3. Penelitian hanya dilakukan di kelas V di SD Negeri 130 Palembang.

1.4. Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan komik berbasis kearifan lokal kota kayuagung di SD Negeri 130 Palembang valid?

2. Bagaimana pengembangan komik berbasis kearifan lokal kota kayuagung di SD Negeri 130 Palembang praktis?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk

1. Mengetahui pengembangan komik berbasis kearifan lokal kota kayuagung di SD Negeri 130 Palembang valid.
2. Mengetahui pengembangan komik berbasis kearifan lokal kota kayuagung di SD Negeri 130 Palembang praktis.

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber pembelajaran tematik mengenai pengembangan media komik berbasis kearifan lokal kota kayuagung di SD Negeri 130 Palembang . Diharapkan menambah minat siswa dalam belajar dan komet ini menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran dengan mudah dan praktis serta bisa mengenalkan kerifan lokal.

b. Bagi pendidik

Dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan pengetahuan, serta dapat dijadikan sumber alternatif untuk memecahkan suatu masalah khususnya bagi peserta didik disekolah dasar.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas Pendidikan disekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau sumber referensi selanjutnya.

1.7. Spesifikasi Produk Yang DiKembangkan

1. Produk yang dikembangkan berupa komik berbasis kearifan lokal di kota Kayuagung.
2. Material media komik terbuat dari kertas A5.
3. Ukuran komik yaitu 21 cm, lebar 29,7 cm.

4. Komik berukuran kertas A5 kertas yang digunakan untuk sampul adalah *A5 art paper 210 gsm* dilaminating dove dan kertas untuk isi buku adalah *A5 art paper 150 gsm*.
5. Komik dibuat *full color* yang menggunakan font jenis *Times New Roman Mt Bold*.
6. Komik berisi dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, Tujuan pembelajaran yang akan dicapai, Petunjuk penggunaan komik, komik tentang kearifan lokal kota Kayuang berbasis tematik.
7. Desain komik ini menggunakan aplikasi canva.