# BAB I PENDAHULUAN

## LatarBelakang Masalah

MenurutRangkuti &Sukmawarti(2022) menyimpulkanbahwa“pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. Alda, R & Hasanah (2023) menyatakan bahwapendidikanmemilikiperanan yangsangatpentingbagikehidupanmanusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Selain itu menurut pendapat dari Sihombing & Yarshal, (2023) bahwa pendidikan adalah kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran sehingga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sukmawarti dkk, (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Menurut Karina & Sujarwo (2023) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Tujuan pendidikan juga meliputi pembentukan karakter, pengembangan kecerdasan, pembentukan akhlak mulia, dan persiapan peserta didik untuk berperan dalam masyarakat dan negara. Selain itu sujarwo (2016) juga mengungkapkan bahwa pendidikan berisikan serangkaian proses belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Al-hamuddin(2014)mengatakanbahwadalamsistempendidikandi

Indonesia, pendidikan telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak sebelas kali, di mulai pada tahun 1947, dengan kurikulum yang sangat sederhana kemudian sampai terakhir adalah kurikulum 2013. Sejak tahun ajaran 2021/2022 kurikulum merderka telah diimplementasikan di hampir 2.500 sekolah yang mengikuti program sekolah penggerak sebagai bagian dari pembelajaran dengan paradigma baru. Sumarsih (2022) menyebutkan meskipun berganti-ganti kurikulum tidak lain tujuannya adalah perbaikan terhadap kurikulum sebelumnya. Setiap perubahan yang terjadi merupakan kebijakan dari kementerian pendidikan dan kebudayaan yang bertanggung jawab dalam menangani pendidikan di Indonesia.

Dalam rangka penyempurnaan kurikulum sebelumnya, pemerintah meluncurkan sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Zakso (2022) mengatakan bahwa kurikulum merdeka merupkan kurikulum yang pembelajarannya berbasis proyek dan menawarkan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi topik secara aktif. Dikdasmen (2022)mengungkapkan tujuan kurikulum merdeka adalah untuk mengoptimalkan tersebarluasnya pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran intrakulikuler yang beragam. implementasi kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran yang nyaman,mandiri,aktif, memilikikarakter,bermakna,merdeka danlain-lain.Guru memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar.

Menurut Arsanti, (2018) menyatakan bahwasanya salah satu yang menjadi faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran adalah adanya media pembelajaran. Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajarmengajar. Nur & Sujarwo, (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakanuntukmerangsangpikiran,perasaan,perhatiandankemampuan

atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Arsyad (2011) menyebutkan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Media adalah alat yang mampu memberikan kemudahan kepada guru dalam mengajar serta dapat meningkatkan atensi siswa dalam belajar komik menyediakan cerita sederhana, mudah untuk ditangkap serta untuk dimegerti isinya sehingga lebih disukai oleh anak kecil atapun orang yang telah dewasa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik digital. Media komik digital dikembangkan menggunakan proses penggambaran secara manual dengan komputer.

Mediakomikmerupakansuatubentukceritayangmengungkapkankarakter danmemerankan suatuceritadalamurutan yangeratdihubungkan dengangambar untukmemberikanhiburankepadaparapembacanya(SudjanadanRivai, 2017). Media komik dikombinasikan dengan beberapa animasi bergerak yang didalamnya terkandung pesan-pesan dalam pembelajaran. Komik digital merupakan komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat pada elektronik berperan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Kearifan lokal yang ada di Indonesia beranekaragam, diantaranya memiliki nilai moral serta etik, terdapat pula norma-norma, berisi yang mengutamakan lingkungan harus dilestarikan. Santosa, (2015) Nilai tersebut telah menyatu pada masyarakat yang mendiami suatu wilayah dan menjadi acuan dalam berinteraksi dengan alam serta berperilaku yang dapat memberi pondasi yang kokoh bagi lingkungan hidup yang telah dikelolah, sampai pada hubungan antar alam dengan manusia, bisa jadi lebih berpatutan dan harmonis.

Kearifanlokaldatangmulaidarimasyarakat,kemudiandisebar dengancara

non-formal dan dipunyai secara beramai-ramai di masyarakat yang terkait, namun kemajuan teknologi moderen memicu terjadinya sebuah perkembangan kebudayaan, hal ini disebabkan oleh kehidupan yang bertabiat dinamis. Tetapi kearifan lokal juga dibudidayakan selama beberapa generasi dan berdiam didalam cara hidup manusia yang bersangkutan sebagai sarana untuk mempertahankan kehidupannya. Kearifan lokal terdiri dari duakata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*), atau sering disebut dengan *local wisdom*. Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawabberbagai masalahdalampemenuhankebutuhanmereka.Halinipenting penting bagi guru, untuk mengembangkan buku ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karena dengan adanya penggabungan kearifan lokal denganbuku ajar yang akan dikembangkan merupakan salah satu alternatif dengankondisi buku ajar yang saat ini masih bersifat umum.

Salah satu materi yang terdapat di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah tentang dongeng. Istilah dongeng dipahami sebagai cerita rakyat yang belum pasti kebenarannya. Dongeng dipandang sebagai cerita fantasi yang memiliki misi untuk memberikan pelajaran moral Nurgiyantoro (2013). Kemunculan dongeng selain berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dan berbagai cerita rakyat dipandang sebagai satu- satunya sarana yang ampuh untuk mewariskan nilai-nilai, sehingga dengan misi yang sedemikian rupa dongeng mengandung ajaran moral. Setiap daerah pasti memiliki dongeng tersendiri yang diturunkan secara lisan maupun tulisan. Dongeng yang diceritakan kepada anak pasti memiliki pesan moral yang terkandung didalamnya. Salah satu unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng yaitupesanatauamanat.Ceritadalamdongengmemilikipesan-pesanyang

berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pesan adalah harapan atau maksud yang hendak disampaikan dalam suatu dongeng kepada pendengar atau pembaca Kosasih (2013)

Untuk mengetahui pesan dalam dongeng, pembaca harus membaca atau mendengar dongeng hingga tuntas. Dongeng yang terdapat di Indonesia berasal dari kearifan lokal masingmasing daerah sehingga pesan moral yang didapatkan sesuai dengan kebiasaan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh pesan moral dari cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari Sumatra Barat yaitu wajib menghargai dan mengormati orang tua. Selanjutnya cerita dari Jawa Timur,Keong Mas, juga memberi pesan moral bahwa kebenaran akan mengalahkan kejahatan atau kebatilan. Pesan moral yang disampaikan oleh cerita dari daerah yang berbeda sesuai dengan budaya suatu masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi pada saat peneliti magang di UPT SD 060925 Medan Amplas, terdapat beberapa permasalahan diantaranya pada proses pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng ditemukan permasalahan yang ditemukan terletak pada kurangnya minat siswa dalam kegiatan bercerita ketika diminta untuk menceritakan kembali hasil bacaan yang telah dibaca. Siswa kesulitan memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita. Oleh karena itu, melalui keterampilan mendongeng siswa dapat lebih mudah memilih dan menggunakan kosakata yangtepat ketika bercerita. Selain itudenganketerampilan mendongeng siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Fokus permasalahan yang diteliti adalah pada keterampilan mendongeng siswa SD dalam menceritakan kembalihasilbacaan.Pengamatandilakukanpadaketerampilanbahasakhususnya keterampilan mendongeng kelas V SD. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaranyangmenarik,guruhanyamenggunakanmediabukucetakyangtersediadi

sekolah. Sutarini &Ningrum (2023) mengungkapkan bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar dan kesulitan memahami materi dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan belum dapat memaksimalkan pembelajaran mendongeng. Terbatasnya penggunaan media menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa dan juga siswa kesulitan untuk lebih ekspresif dan menggunakan kreativitasnya dalam kegiatan mendongeng. Media yangdigunakan belum berbasis kearifan lokal.

Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa di UPT SD 060925 Medan Amplas telah memiliki fasilitas yang memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor yang dapat mendukung proses pembelajaran.Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para guru, karena hanya sebagian dari mereka yang sering menggunakan fasilitas tersebut dalam pembelajaran. Lestari, N. (2022) guru sebagai salah satu dari faktortersebut memiliki peranan sebagai pengatur jalannya suatu pembelajaran di kelas. Sukmawarti dan Hidayat (2021) mengatakan bahwa sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajarantersebut Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi dongeng. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan semangat belajar siswa. Padahal, perkembangan teknologi yang pesat seharusnya dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi yang disampaikan, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menekankan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Sutarini & Tiara, D (2023) mengungkapkan bahwa dunia pendidikan perlu mengikutiperkembanganzamandenganmengoptimalkanpendidikansesuai

denganrevolusiindustri4.0yangberbasis IT(InformasidanTeknologi). Revolusi industri 4.0 sering dikaitkan dengan teknologi, sehingga pendidikan perlu menerapkannya, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti pengembangan media komik berbasis kearifan lokal melayu. Agar pembelajaran mendongeng siswa dapat berjalan lebih baik diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa.Media komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam memilih kosa kata yang tepat ketika bercerita, meningkatkan imajinasi siswa ketika mendongeng, serta dapat menjadi semangat belajar bagi siswa. Sehingga tujuan dari materi mendongeng dapat dicapai lebih maksimal. Berdasarkan uraian di atas media komik digital sesuai digunakan dalam pembelajaran mendongeng siswa kelas V sekolah dasar. Oleh karena diperlukan penelitian pengembangan. Adapun judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah- langkah pengembangan media komik digital dan mengetahui kualitas mediakomik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas V SD pada aspek kevalidan dan kepraktisan media.

## IdentifikasiMasalah

Darilatarbelakangmasalahdiatas,makabeberapamasalahyangdapat diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

* + 1. Kurangnyaminatsiswadalamkegiatanberceritaketikadimintauntuk menceritakan kembali hasil bacaan yang telah dibaca.
		2. Siswakesulitanmemilihkosakatayangtepatketikabercerita.
		3. Padakegiatanpembelajaranguruhanyamenggunakanbukusiswasebagai sumber belajar.
		4. Mediayangdigunakanbelumberbasis kearifanlokal.
		5. Terbatasnyapenggunaanmediapembelajaranmenyebabkangurukesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa dan juga siswa kesulitan untuk lebih ekspresif dan menggunakan kreativitasnya dalam kegiatan mendongeng.

## Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan maka peneliti membatasi masalah penelitian pada “Pengembangan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 Medan Amplas”

## Rumusan Masalah

Berdasar hasil latar belakang untuk rumusan masalah dari pengembangan bahan ajar komik ini adalah sebagai berikut:

* + 1. Bagaimana kelayakan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas?
		2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas?

## TujuanPenelitian

Dari perumusan masalah diatas, maka dapat diambil tujuan dari penelitian ini adalah:

* + 1. Untuk mengetahui kelayakan media animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas.
		2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap animasi komik digital berbasis kearifan lokal pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas V UPT SD 060925 medan amplas.

## Manfaat Penelitian

Manfaatdaripenelitianiniadalahsebagaiberikut:

## Manfaat Teoritis

* + - 1. Menjadi referensi untuk pengembangan salah satu sumber belajar di SD sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.
			2. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki relevansi terkait pengembangan media pembelajaranberbasis kearifan lokal.

## Manfaat Praktis

* + - 1. **BagiPesertaDidik**
				1. Mempermudahsiswauntukmemahamimateridalampembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng.
				2. Menambahpengetahuansiswadalamkebudayaanyangadadisekitar.

## SpesiikasiProdukyangdi Kembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik digital berbasis kearifan lokal mata pelajaran bahasa indonesia materi cerita dongeng kelas VSDyang berisi materidongeng. Media komik digitalberfungsi

sebagai pengantar pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media komik didesain menggunakan aplikasi canva. Komikdigital merupakan mediapembelajaran duadimensi. Berikut ini spesifikasi produk pada media komik digital yang akanpeneliti kembangkan :

1. Komik pada umumnya berfungsi sebagai media hiburan namun media komik digital berbasis canva yang dikembangkan peneliti berfungsi sebagai media pengantar pembelajaran untuk menarik minat baca peserta didik.
2. Komik pada umumnya berisi cerita utuh yang berkesinambungan pada satu bukukomik, tetapi pada komik yang peneliti kembangkan berisi dongeng berbasis kearifan lokal melayu dilingkungan sekitar Medan Amplas.
3. Apabila hendak membaca komik pada umumnya harus meminjam ataupun membelinya di toko buku terlebih dahulu, namun pada komik yang peneliti kembangkan ini dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan syarat mempunyai smartphone atau perangkat komputer dan sejenisnya tanpa menggunakan koneksi internet.