

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di tengah era globalisasi, teknologi semakin berkembang di setiap aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Teknologi sebagai alat pembelajaran untuk memperkuat kemampuan belajar (Mardhiyah, 2021). Pendidikan di abad ke-21 adalah pergeseran dari media pembelajaran yang nyata ke media digital dan mengikuti perkembangan zaman. Pada saat ini masyarakat sangat bergantung pada teknologi dari anak-anak dan orang dewasa mereka menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Perkembangan Teknologi digital sekarang telah mengubah peran manusia dalam kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi pembelajaran semakin penting dalam belajar mengajar. Pendidikan perlu inovasi agar bisa terus maju dan mengikuti perkembangan di berbagai bidang lain. Penggunaan teknologi memiliki dampak baik dan buruk, dampak yang ditimbulkan bisa lebih positif dan dampak negatif dapat dikurangi dengan baik jika semua pihak bekerja sama untuk memastikan teknologi digunakan sesuai dengan tujuannya (Ambarwati et al., 2022).

Teknologi kini dianggap penting bagi kehidupan manusia, mendukung berbagai aktivitas, baik di tempat kerja maupun di dunia pendidikan. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran maupun sebagai media transfer ilmu pengetahuan kepada

siswa melalui berbagai aplikasi seperti Zoom, Google Classroom, Google Meetings, atau grup WhatsApp. Dengan memanfaatkan media pembelajaran ini, guru dapat menciptakan penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton, sehingga minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tetap terjaga (Lailan, 2024).

Media adalah alat atau benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dimanipulasi, atau ditiru dengan menggunakan instrumen yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pendidikan merupakan seperangkat alat atau wadah untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti materi yang dapat meningkatkan minat belajar dan mencapai tujuan pendidikan (Zahwa & Syafi'i, 2022). Melalui media pendidikan, proses belajar mengajar dapat lebih efektif, dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih efektif. Lebih lanjut, media pendidikan juga dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Jika media ini dirancang dengan baik, media tersebut dapat digunakan bahkan tanpa kehadiran guru (Dandung & Prasasti, 2023). Dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai pelengkap proses pembelajaran, guru berkesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Teknologi digital memungkinkan pemanfaatan beragam sumber daya pendidikan, seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan potensi teknologi digital, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih adaptif, efektif, dan responsif, serta beradaptasi dengan beragam kebutuhan belajar siswa (Asmawati, 2021).

Media pendidikan digital menggabungkan materi pendidikan, teknologi, dan strategi pembelajaran. Umumnya, media digital mencakup konten audio, visual, dan interaktif (Hendra, 2023). Media digital menawarkan presentasi yang menarik dan beragam yang dapat diakses dengan mudah kapan pun dan di mana pun. Penggunaan teknologi digital memudahkan proses pembelajaran karena mudah diakses oleh siswa dan guru. Jika guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber pembelajaran yang berisi informasi bidang studi seperti motivasi, tujuan, dan peran. Dalam hal ini, jika guru tidak menggunakan sumber belajar dan media yang sesuai saat mengajar dalam pembelajaran, maka pembelajaran dapat menjadi membosankan dan tidak efektif (Dandung & Prasasti, 2023).

Salah satu hal yang sedang populer sekarang ialah penggunaan media digital dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif, media digital seperti *e-comic* menampilkan materi pembelajaran secara visual dan naratif. *E-comic* adalah media yang menyajikan informasi secara interaktif dan menarik, memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan cerita melalui kombinasi gambar dan teks. Karakteristiknya yang mudah dipahami dan desain yang menarik *e-comic* dapat digunakan untuk berbagai tujuan yang edukatif termasuk pengajaran di sekolah yang meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Sadiman, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-comic* membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena menggabungkan teks, gambar, dan alur

cerita (Nugroho 2019). Menggunakan media *e-comic* dalam pembelajaran bisa membuat siswa lebih tertarik dan menarik sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta tidak membosankan. Selain itu, *e-comic* bisa menyampaikan materi yang sulit dengan cara yang mudah agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan memasukkan unsur kearifan lokal, *e-comic* juga dapat menjadi sarana untuk mengenalkan budaya, tradisi, dan nilai-nilai luhur daerah kepada siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga belajar menghargai dan melestarikan warisan budaya bangsa (Rahmawati et al., 2022).

E-comic berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) menjadi media kreatif untuk melestarikan budaya nusantara mengenai cerita rakyat, adat istiadat, dan nilai-nilai tradisional kepada generasi muda dengan cara yang modern dan menarik. Kearifan lokal juga dikenal sebagai "*local wisdom*," merupakan bagian dari budaya yang ada dalam masyarakat dan mencerminkan nilai, norma, dan identitas dari lingkungan lokal. Kearifan lokal penting dalam membentuk karakter dan identitas siswa, karena merupakan bagian dari budaya masyarakat. Dengan memperkenalkan siswa pada budaya dan nilai-nilai lokal di sekitar mereka, kearifan lokal bisa membantu memperkuat rasa identitas dan cinta mereka terhadap budaya Indonesia (Setiawan, 2020).

Kearifan lokal dalam media pembelajaran digital seperti *e-comic*, bisa membantu mencapai pembelajaran dengan efektif. Media *e-comic* yang berbasis kearifan lokal membantu siswa belajar materi dengan cara yang

menarik dan sesuai dengan budaya setempat. Sebagai contoh, studi yang menemukan bahwa siswa yang menggunakan media *e-comic* dengan tema kearifan lokal menunjukkan minat dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Mereka dapat melihat nilai-nilai lokal yang relevan dalam konteks visual dan naratif. Dengan begitu, media ini tidak hanya membantu dalam proses belajar tetapi juga membentuk karakter siswa yang kuat dan berbudaya (Rahayu 2022).

Kearifan lokal melalui media digital dapat menguatkan identitas budaya siswa dan meningkatkan penghargaan terhadap nilai-nilai lokal. Ini sesuai dengan pendidikan karakter yang diperlukan, di mana siswa diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan akademik, namun juga tahu serta menghargai nilai-nilai budaya mereka. E-comic menggunakan memanfaatkan kearifan lokal bisa membantu siswa terhubung menggunakan lingkungan sosial mereka dan mewujudkan pembelajaran yang berorientasi pada budaya yang diangkat dalam pembelajaran melalui teks narasi yang menggambarkan aktivitas berbasis kerifan lokal, sehingga siswa dapat lebih muda memahami dan mengapresiasi peran budaya dalam kehidupan sehari-hari (Ningsih & Suryani 2023).

Teks narasi adalah teks yang menyajikan suatu karangan yang disusun secara runtut sesuai dengan waktunya (Rusmilawati, 2020). Narasi dapat menyampaikan kepada pembaca suatu peristiwa dalam suatu rangkaian waktu tertentu. Maka dari itu, unsur yang paling penting dalam narasi adalah adanya perbuatan atau tindakan dan waktu. Hal ini agar

pembaca mampu membedakan antara teks narasi dan deskripsi (Ambarsari et al., 2023).

Bedasarkan hasil survei awal pada 19 November 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri Muhammadiyah 1 Lamongan jarang memanfaatkan media digital, meskipun fasilitas pendukungnya sudah memadai. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami struktur teks narasi masih tergolong rendah, khususnya di kelas V. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan menyusun teks narasi berdasarkan struktur yang benar, seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Keterampilan memahami struktur teks narasi sangat penting, karena menjadi dasar dalam menyusun cerita yang runtut, logis, dan menarik, serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

Kurangnya pengalaman membaca menjadi salah satu kendala utama. Siswa yang jarang membaca cenderung sulit memperkaya imajinasi dan memahami pola-pola struktur teks narasi. Selain itu, minimnya pemahaman tentang gaya bahasa juga memengaruhi kemampuan mereka, di mana tulisan sering kali tidak memanfaatkan elemen estetika seperti deskripsi, dialog, atau penggambaran karakter.

Dari sisi guru, tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu untuk membimbing setiap siswa secara mendalam, kurangnya keterampilan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran, serta terbatasnya sumber belajar tambahan yang relevan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur teks narasi.

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi fokus utama dalam penelitian ini untuk mencari solusi yang efektif, sehingga kemampuan siswa kelas V dalam memahami dan menyusun teks narasi sesuai struktur dapat berkembang secara optimal.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Bihasvilian, S., Asrin, & Hidayati, Vivi, R. (2024). Yang berjudul " Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ipas Kelas IV SDN" Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan komik berbasis kearifan lokal yang memuat tema makanan dan minuman tradisional sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi. Penilaian dari validator ahli media menunjukkan bahwa komik tersebut sangat valid dengan skor 93,3%, sementara dari validator ahli materi, komik ini memperoleh skor 84,6% pada penilaian akhir. Uji coba pada kelompok kecil dan besar juga menunjukkan bahwa komik ini sangat praktis, dengan skor 91,1% dan 93,2% masing-masing. Berdasarkan hasil ini, komik berbasis kearifan lokal tersebut dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Menurut (Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN" dari peneliti tersebut mendapatkan hasil Tujuan penelitian ini adalah agar dapat mengembangkan media pembelajaran berupa buku bergambar

berbasis kearifan lokal Suku Sasak pada materi Bahasa Indonesia kelas II serta mengevaluasi kelayakannya. Inovasi yang dihadirkan adalah integrasi bahasa daerah Suku Sasak ke dalam materi pembelajaran untuk mendukung pelestarian budaya lokal. Penelitian menggunakan metode pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan berdasarkan penilaian validator materi dengan skor rata-rata 84,70%, validator media 83%, dan respons siswa sebesar 86,53%. Dengan hasil tersebut, media pembelajaran ini dinilai efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas II SDN 7 Sakra.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah dari segi materi yang diambil dan lokasi yang memiliki karakteristik yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini mengembangkan media *e-comic* berbasis *local wisdom* dengan mengangkat cerita rakyat Asal-Usul Lamongan bertema Bandeng dan Lele. Penelitian ini bukan hanya bertujuan dalam mengembangkan keterampilan siswa kelas 5 Sekolah Dasar dalam memahami teks narasi, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai budaya lokal kepada siswa. Penelitian ini menghadirkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan emosi dan budaya siswa, sekaligus membantu melestarikan identitas budaya lokal. Karena hal di atas peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* sebagai media dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti

mengambil judul “Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis *Local Wisdom* Pada Pembelajaran Teks Narasi Kelas V Di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana hasil validitas pembelajaran Teks Narasi dengan menggunakan media *e-comic* berbasis *local wisdom* di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan pembelajaran Teks Narasi dengan menggunakan media *e-comic* berbasis *local wisdom* di kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan validitas media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* pada pembelajaran Teks Narasi.
2. Untuk menghasilkan kepraktisan media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* pada pembelajaran Teks Narasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat penggunaan media *e-comic* berbasis *local wisdom* :

1. Manfaat bagi siswa

- a. Dengan adanya media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.
- b. Dengan adanya media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* dapat menarik minat belajar siswa.

2. Manfaat bagi guru

- a. Dengan adanya media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* dapat digunakan sebagai bahan pilihan untuk menyampaikan materi dengan baik.
- b. Dengan adanya media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* dapat digunakan sebagai bahan referensi pilihan tentang media pembelajaran *digital*.

3. Manfaat bagi sekolah

- a. Sebagai alat bantu atau media pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan baik.
- b. Sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang inovatif.

4. Manfaat bagi peneliti

- a. Untuk peneliti lanjutan, penelitian pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *local wisdom* ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian berikutnya.
- b. Dapat dijadikan inspirasi dan bahan pertimbangan dalam penelitian lanjutan.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pengembangan ini diringkas sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Lamongan
2. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *e-comic* pada materi teks narasi “Asal-Usul Lamongan” bertema Bandeng Lele.
3. Media pembelajaran *e-comic* bisa diakses dimanapun dan kapanpun, bisa digunakan melalui Komputer dan HP.
4. Dilakukan pada tanggal 27 Mei 2025- selesai di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Lamongan.

