

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor penentu mutu dan kualitas sumber daya manusia yang unggul adalah pendidikan. Karena pendidikan berupaya menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan melalui pendidikan nilai-nilai luhur bangsa akan terwariskan. Dalam upaya tersebut, penyelenggaraan pendidikan memerlukan perkembangan dan inovasi baru agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, kreativitas guru amat diperlukan karena meningkatnya mutu pendidikan akan berdampak pada peningkatan standar pembelajaran.¹ Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu kreatifitas guru. Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terancang untuk informasi dan membangun interaksi.²

Media pembelajaran dibutuhkan untuk semua mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran IPAS. Dalam kurikulum merdeka IPAS adalah mata pelajaran terpadu yang membantu siswa membangun kemampuan berpikir kritis dan logis. IPAS memiliki tujuan agar peserta didik mampu menggali kekayaan kearifan lokal sebagaimana menjadi generasi negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal serta memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, memiliki rasa ingin tahu tinggi, aktif, dan kemampuan memperoleh informasi dalam konteks pendidikan. Pembelajaran IPAS

¹ Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2014), 8.

² Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Pradanamedia, 2018), 7.

memiliki nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral sejak dini.³

Salah satu materi yang termuat dalam IPAS adalah materi tentang keberagaman budaya. Penanaman budaya menjadi hal yang krusial dalam pendidikan saat ini terutama budaya lokal, karena pemahaman terhadap budaya lokal dapat membentuk identitas diri dan menghargai nilai-nilai tradisional. Urgensi tersebut dibuktikan karena budaya Indonesia saat ini seolah mulai dilupakan karena keberadaan budaya baru yang lebih dikenal oleh generasi Indonesia, seolah-olah kebudayaan Indonesia sudah terdiskriminasi di tempatnya sendiri dan budaya luarlah yang menjadi unggulannya.⁴ Di era globalisasi saat ini, pola karakter budaya yang muncul pada diri peserta didik menunjukkan kemerosotan, hal ini ditunjukkan oleh perilaku yang meniru penampilan, bahasa maupun perilaku idola asing, kebiasaan kurang sopan santun, dan kurangnya kepekaan sosial yang belum mencerminkan sikap budaya lokal sesungguhnya.⁵ Untuk itu penanaman pengetahuan budaya perlu lebih diperhatikan terlebih pada anak usia sekolah dasar, mengingat budaya memiliki pengaruh besar dalam perkembangan mental atau perilaku anak sebagaimana yang diungkapkan oleh *Vigotsky*.⁶

³Atikah Dewi Anggita dkk., "ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR," *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 80.

⁴Levy Rohmatilahi dkk., "Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 4271.

⁵Denis Desfriyati dkk., "Menanamkan Sikap Budaya Lokal di Era Globalisasi pada Anak SD," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2022): 129.

⁶John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid I* (Jakarta: Erlangga, 2007), 343.

Kemampuan memahami keberagaman budaya erat kaitanya dengan salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai siswa yaitu literasi budaya.⁷ Literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami, menghargai, dan merespon keberagaman budaya baik budaya lokal maupun budaya nasional.⁸ Literasi budaya menjadi penting karena anak-anak pada tahap ini sedang mengembangkan pemahaman awal mereka terhadap identitas mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka. Melalui literasi budaya, anak-anak dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang berbagai budaya, baik yang ada di lingkungan lokal maupun yang bersifat global.⁹

Proses pembelajaran IPAS khususnya pada materi yang berkaitan dengan budaya secara umum memiliki kendala yaitu kurangnya keseriusan dalam pembelajaran, dan kebosanan yang dialami siswa karena pembelajaran yang terkesan monoton dan pasif. Hal ini terlihat saat observasi pra penelitian, yang mana pembelajaran diawali dengan kegiatan literasi selama 10 – 15 menit. Tetapi dalam kegiatan literasi tersebut banyak siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, melamun, dan hanya membolak-balikan buku. Meski kegiatan literasi tersebut berjalan namun suasana kelas kurang kondusif dan siswa terkesan tidak bersungguh-sungguh.

Pengetahuan dan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia sebatas pada budaya, tradisi dan kesenian yang familiar. Sebagaimana hasil wawancara dengan siswa. Hal ini disebabkan karena, siswa hanya menghafal macam-macam budaya dan tradisi yang ada di buku paket IPAS. Masih sedikit siswa yang

⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, diakses pada <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/yuk-mengenal-6-literasi-dasar-yang-harus-kita-ketahui-dan-miliki> 21 Agustus 2023.

⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Materi Pendukung Literasi Kebudayaan dan Kewargaan: Gerakan Literasi Nasional," 2017.

⁹ Hartono dkk., "Strategi Penanaman Literasi Budaya dan Kreatifitas bagi Anak usia dini melalui Pembelajaran Tari," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5480.

mengetahui bahwa di setiap daerah memiliki keberagaman budaya masing-masing, bahkan sebagian besar peserta didik belum mengetahui macam-macam budaya dan tradisi di daerahnya, sehingga siswa belum bisa menyebutkan ragam budaya yang ada di lingkungan tempat tinggalnya ataupun di daerah lain

Data lain didapat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada 26 September 2023 terhadap guru IPAS kelas IV-C MIN 7 Prambon Nganjuk Ibu Upit Sarimanah. Pembelajaran IPAS siswa kelas IV-C MIN 7 Nganjuk mengacu pada buku paket IPAS Kurikulum merdeka. Siswa membutuhkan contoh langsung berupa gambar atau contoh nyata terkait kebudayaan di lingkungan tempat tinggalnya. Sedangkan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru sejauh ini terbatas pada media gambar dan sesekali menggunakan media audiovisual. Guru IPAS mengatakan, khusus pada materi IPAS yang bertema budaya belum ada inovasi media yang dilakukan karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru. Adapun penggunaan bahan ajar yang digunakan guru mengacu pada *handout* dan buku paket IPAS untuk guru. Sejalan ini literasi budaya siswa kelas IV-C dibangun melalui pengenalan terhadap budaya di lingkungan tempat tinggal siswa seperti budaya *jaranan* dan *nyadran* semata. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa permasalahan yang ada pada pembelajaran IPAS yaitu kurangnya media pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Prambon Nganjuk menjadi kendala dalam meningkatkan literasi budaya siswa.

Berdasarkan pada teori, urgensi dan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan literasi budaya peserta

didik. Literasi budaya di SD dapat diintegrasikan kedalam kurikulum dengan pendekatan yang menyeluruh seperti, guru dapat melakukan berbagai sumber daya, termasuk buku-buku cerita, materi pembelajaran, dan aktifitas-aktifitas kreatif untuk membangun literasi budaya siswa di dalam kelas.¹⁰ Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dari permasalahan tersebut yaitu mengintegrasikan nilai-nilai keberagaman budaya lokal dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS melalui media pembelajaran. Media yang sesuai dan menarik dengan permasalahan tersebut, yang mampu mengemas materi pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan menanamkan literasi budaya adalah media komik.

Media adalah media pembelajaran non proyeksi yang memadukan gambar dan tulisan yang menarik yang dapat dibaca dan dilihat oleh peserta didik.¹¹ Komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media komik akan memudahkan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam merealisasikannya konsep pembelajaran yang abstrak melalui contoh yang lebih konkrit dalam kehidupan sehari-hari yaitu syarat dengan nilai karakter.¹²

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Tri Andika, dkk tahun 2021 yang berjudul "*Pengembangan Media Komik Bermuatan*

¹⁰ Mochammad Fahri Iskandar, Dinie Anggraeni Dewi, dan Rizky Saeful Hayat, "Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur," *Indo-MatchEdu Intellectual Journal* 5, no. 1 (2024): 788.

¹¹ Aan Putra dan Ines Feltia Milenia, "Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika," *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2021): 31.

¹² Nofha Rina dkk., "Character Education Based On Digital Comic Media," *IJIM: International Journal of Interactive Mobile Technologies* 14, no. 03 (2020): 109.

Etnosains Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". Media komik yang dikembangkan mampu meningkatkan literasi sains siswa berdasarkan pada hasil uji *pretest* literasi sains dengan skor 275 dan hasil *posttest* literasi sains dengan skor 400, dengan nilai N-gain 0,55 kriteria "Sedang" yaitu antara $0,55 \leq 0,77$.¹³

Penelitian dan pengembangan media komik telah banyak dilakukan, namun pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya peserta didik pada mata pelajaran IPAS agar memiliki kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran di abad-21 masih jarang dilakukan. Media pembelajaran komik berbasis budaya yang dikembangkan akan menjadi alternatif yang dapat membantu peserta didik dalam membangun literasi budaya dan menanamkan sikap budaya lokal pada mata pelajaran IPAS. Media komik yang dikembangkan merupakan media komik cetak berjenis komik edukasi yang didesain dengan *cover* menarik dan penuh warna sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Sehingga media komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat memvisualisasikan secara nyata budaya-budaya daerah Nganjuk sehingga mudah diterima oleh peserta didik. Dengan demikian media komik yang dikembangkan dapat menginternalisasi budaya di dalamnya dan meningkatkan literasi budaya peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan pada permasalahan yang ada dan tuntutan pendidikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Literasi**

¹³ Tiwi Andika Putri, "Pengembangan Media Komik Bermuatan Etnosains Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," 2021, 23.

Budaya Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Prambon Nganjuk pada Mata Pelajaran IPAS”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV MIN 7 Prambon Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV MIN 7 Prambon Nganjuk?
3. Bagaimana peningkatan literasi budaya siswa kelas IV MIN 7 Prambon pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV MIN 7 Prambon.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV MIN 7 Prambon.

3. Mengetahui peningkatan literasi budaya siswa kelas IV MIN 7 Prambon pada mata pelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa media buku komik. Adapun spesifikasi produk komik yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Media komik yang dirancang berbasis edukasi yang memuat materi terkait budaya lokal yang dikembangkan dari BAB 6 mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD/MI.
- b. Media komik yang dikembangkan berbentuk media cetak (*non digital*) berfungsi sebagai komik edukasi.
- c. Media komik disertai warna (*full color*) dan karakter animasi, dengan 34 halaman.
- d. Media komik dicetak pada kertas dengan kualitas tinggi yaitu kertas *ivory* untuk sampul depan belakang dan kertas *art paper* dengan ukuran komik edukasi yang disarankan yaitu 15x22 cm.
- e. Media komik dibuat melalui aplikasi *Canva dan Bing Image Creator AI*
- f. Bagian pertama komik terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, halaman petunjuk penggunaan komik dan pengenalan tokoh.
- g. Bagian kedua komik terdiri dari Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, penjelasan materi melalui cerita disertai dialog antar tokoh yang dikembangkan dari materi IPAS Bab 6 “Indonesia Kaya akan Budaya”, dan indikator literasi budaya.

- h. Bagian ketiga berisi evaluasi atau uji kompetensi siswa berupa soal kognitif di setiap akhir cerita pada topik.

Keunikan produk yang dikembangkan yaitu produk berupa buku komik cetak berwarna (*full colour*) yang mengeksplor kebudayaan di daerah Nganjuk. Media komik menggunakan bahasa baku yang mudah di pahami siswa dan dikembangkan berdasarkan pada Tujuan Pembelajaran IPAS BAB 6 dan indikator literasi budaya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi peserta didik
 - a. Penggunaan media komik peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam kegiatan membaca (literasi).
 - b. Mengenal budaya lokal dan bersikap nasionalis melalui literasi.
 - c. Media komik dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
 - d. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik.
2. Bagi Pendidik
 - a. Menjadi alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.
 - b. Memberikan motivasi kepada pendidik untuk terus berinovasi mengembangkan media pembelajaran.
 - c. Meningkatkan keterampilan dan menambah wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang efektif.
3. Bagi peneliti
 - a. Memberikan pengalaman baru kepada peneliti dengan harapan dapat menjadi guru Madrasah Ibtida'iyah yang imajinatif dan kreatif.

- b. Memperdalam pemahaman peneliti tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.
- c. Penelitian ini merupakan sarana mewujudkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media komik pada mata pelajaran IPAS kelas IV tingkat sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Media komik sebagai upaya meningkatkan pengetahuan terkait keberagaman budaya dan meningkatkan literasi budaya.
2. Media komik berbasis budaya lokal sebagai inovasi baru dalam pembelajaran IPAS.
3. Subjek penelitian memiliki wawasan dan pemahaman terkait budaya lokal.
4. Subjek penelitian mampu membaca dan memahami materi dengan lancar dan tuntas.

Adapun keterbatasan yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media komik IPAS kelas IV tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dalam media komik terbatas pada materi IPAS kelas IV BAB 6 yang mengacu pada buku paket IPAS Kurikulum Merdeka edisi 2021.
2. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas IV-C MIN 7 Nganjuk sebanyak 32 siswa.
3. Pengembangan dilakukan untuk mengukur keberhasilan produk terhadap peningkatan literasi budaya siswa.

4. Gambar, latar, alur cerita maupun pembuatan tokoh dalam komik menggunakan imajinasi penulis dan animasi yang tersedia pada *websaite*.

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mengidentifikasi persamaan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya yang berfungsi untuk mendukung posisi penelitian dan menunjukkan keunikan penelitian. Peneliti mencantumkan temuan-temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan setelah mencantumkannya di bagian ini. Berikut adalah penelitian terdahulu yang masih relevan dengan pokok bahasan yang penulis telaaah.

1. Penelitian oleh Freddy Widya, dkk dalam Jurnal Ilmiah pendidikan Dasar Vol 3 tahun 2018 yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*”. Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik berbasis masalah. Media yang dikembangkan berada pada kategori “Valid” mendapatkan nilai sebesar 82,9%. Produk yang dikembangkan memperoleh nilai kepraktisan dari angket respon siswa dan guru sebesar 84,4% untuk respon siswa dan 86,9% untuk respon guru dengan kriteria “Sangat Praktis”. Keefektifan media yang dikembangkan dianalisis dengan N-Gain dan mendapatkan perolehan 0,651 kategori “Sedang”. Dari perolehan yang sudah dipaparkan, media komik

berbasis masalah yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD.¹⁴

2. Penelitian Nila Rakasiwi, dkk dalam Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika Vol.10 tahun 2019 yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV*”. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan metode RnD model ADDIE yang bertujuan untuk mengemabangkan dan menguji kevalidan, praktis dan efektifitas media komik dengan metode *picture and picture* untuk meningkatkan literasi matematika siswa kelas IV. Hasil penelitian ini Media komik terbukti praktis berdasarkan angket respon siswa. Media komik juga terbukti efektif berdasarkan hasil *pretest, post-test* dan uji *Paired Samples T-tes*.¹⁵
3. Penelitian oleh Suwarti, dkk tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar*”. Bertujuan untu mengetahui respon guru dan siswa terhadap media, validasi media dan efektifitas media dalam meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng. Penelitian ini memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 89%, ahli media sebesar 82%, dan ahli bahasa sebesar 84,44%. Keefektifan komik dilihat dari perolehan *pre-test* sebesar 68 dan nilai *post-test* sebesar 84. Sedangkan nilai angket guru sebesar 92% dan nilai

¹⁴ Freddy Widya Ariesta dan Erlina Novi Kusumayati, “Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2018): 23.

¹⁵ Nilam Rakasiwi, “Pengembangan media komik dengan metode picture and picture untuk meningkatkan keterampilan literasi matematika kelas IV,” *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2019): 60.

angket siswa sebesar 93,75%. Berdasarkan hasil tersebut, maka komik yang dikembangkan dibutuhkan oleh siswa dan guru, sangat valid, dan sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng.¹⁶

4. Penelitian oleh Tri Handayani, dkk dalam jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar Vol 4 tahun 2021 yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*” bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis STEM dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa khususnya dimensi proses, konten, dan konteks. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Hasil dari penelitian ini media komik digital berbasis STEM sangat layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran muatan IPA kelas VI pada tema 9 Menjelajah Tata Surya. dengan hasil perhitungan pretest sebesar 47,25 hasil posttest 76,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik mampu meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik.¹⁷
5. Penelitian oleh Tri Andika, dkk tahun 2021 yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Bermuatan Etnosains Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*”. Bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran komik bermuatan etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa SD, mengetahui validitas

¹⁶Suwarti Suwanti, Alfi Laila, dan Erwin Putera Permana, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar,” *Profesi Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 140.

¹⁷Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto, “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2021): 22.

media pembelajaran komik bermuatan etnosains untuk meningkatkan literasi sains siswa SD, dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran komik bermuatan etnosains terhadap peningkatan literasi sains siswa SD. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Media ini mendapat skor ahli media dengan rata-rata 3,8 “Valid”, mendapat skor ahli materi rata-rata 3,9 “Valid”; 3) penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 4 “Valid”, dan respon peserta didik dengan skor rata-rata 4,7 “Sangat Baik”. Sedangkan hasil *pretest* literasi sains dengan skor 275 dan hasil *posttest* literasi sains dengan skor 400. Berdasarkan nilai *N-gain* 0,55 kriteria “Sedang” yaitu antara $0,55 \leq 0,77$ artinya penggunaan media komik bermuatan etnosains dapat meningkatkan literasi sains siswa.¹⁸

6. Penelitian oleh Anisa Noverita, dkk pada tahun 2023 dalam jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi lingkungan Siswa SMP” yang bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal dan untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran komik berbasis kearifan lokal serta untuk mengetahui pengaruh media komik berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan literasi lingkungan. Pengembangan media memperoleh skor 77,7% ahlimateri, dan 85,8% ahli media. Efektifitas produk untuk meningkatkan literasi lingkungan ditunjukkan analisis data dari pretest dan posttest dari hasil uji-T yang dilakukan dengan menggunakan Uji Paired Samples

¹⁸ Putri, “Pengembangan Media Komik Bermuatan Etnosains Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” 23.

dengan taraf kebenaran 95% di peroleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan literasi budaya siswa.¹⁹

7. Penelitian oleh Sifa'un Nazilah dan Vanda Rezania dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar tahun 2023 yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa komik yang mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hasil penelitian berdasarkan hasil validasi ahli materi 88%, ahli media 96%, angket keterlaksanaan, 96%, angket respon peserta didik 91%, dan tes hasil belajar peserta didik 92 dimana nilai ini diatas KKM peserta didik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV.²⁰

Tabel 1. 1: Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Freddy Widya Ariesta & Erlina Novi Kusmuyanti (2018)	Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar	1. Subjek Kelas 4 2. Teknik analisis data 3. Mata Pelajaran IPS (k-13) 4. Metode RnD model	1. Efektifitas poduk untu meningkatkan literasi budaya Media komik berbasis budaya lokal 2. Metode Rnd model ADDIE	Mengembangkan media komik berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV.

¹⁹Anisa Noverita, Eka Darliana, dan Trysanti Kisria Darsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI LINGKUNGAN SISWA SMP," *Jurnal Bionatural* 10, no. 2 (2023): 125.

²⁰Sifaun Nazilah dan Vanda Rezania, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 4535.

			<i>Borg and Gall</i>		
2	Nila Rakasiwi, dkk (2019)	Pengembangan Media Komik Dengan Metode <i>Picture And Picture</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang dikembangkan 2. Metode dan model penelitian 3. Jenis media cetak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Basis media 2. Efektifitas produk untuk meningkatkan literasi budaya 3. Mata pelajaran 	Mengembangkan media komik berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV
3	Suwarti, dkk (2020)	Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis media 2. Basis media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran 2. Metode dan model pembelajaran 3. Efektifitas produk untuk meningkatkan literasi budaya 	Mengembangkan media komik berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi siswa kelas IV.
3	Tri Handayani, dkk (2021)	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar	Jenis media yang dikembangkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Basis media 2. Mata pelajaran 3. Model 4. Jenis media 5. Efektifitas produk untuk meningkatkan literasi budaya 	Mengembangkan media komik berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV
4	Tiwi Andika, dkk (2021)	Pengembangan Media Komik Bermuatan Etnosains Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V di Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis media yang dikembangkan 2. Model dan metode penelitian 3. Mata pelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Basis media 2. Mata pelajaran 3. Efektifitas produk untuk meningkatkan literasi budaya 	Mengembangkan media komik berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi siswa kelas IV

		Dasar			
6	Anisa Noverita, dkk (2023)	Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi ingkungan Siswa SMP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis media 2. Basis media 3. Metode dan model penelitian 4. Mata pelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkatan 2. Efektifitas produk untu meningkatkan literasi budaya 3. Tingkatan subjek 	Mengembangkan media komik berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV
7	Sifa'un Nazilah dan Vanda Rezania (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis media 2. Mata pelajaran 3. Tingkatan subjek penelitian 4. Metode dan model penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengukur peningkatan literasi budaya (efektifitas produk) 	Mengetahui keefektifan dari media komik untuk yang dikembangkan dalam meningkatkan literasi budaya pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV dengan metode dan model penelitian yang sama.

Dari gambaran dan uraian pada tabel di atas dapat dipetik persamaan. dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini untuk menjaga orisinalitas. Penelitian ini lebih fokus pada pengembangan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

H. Definisi Istilah

Untuk mencegah kesalahpahaman mengenai kata-kata penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah-istilah berikut:

1. Media komik

Komik merupakan cerita bergambar yang terdiri dari teks bacaan serta dialog singkat. Media komik adalah media pembelajaran bahasa *non* proyeksi yang memadukan tulisan dengan ilustrasi yang menarik yang dapat dibaca dan dilihat oleh peserta didik.²¹

Media komik yang dikembangkan merupakan jenis media komik yang berfungsi sebagai edukasi, yaitu media komik sebagai penyampai informasi yang memadukan gambar dan dialog singkat yang menarik.

2. Budaya Lokal

Budaya adalah segala daya dari budi, yakni cipta, rasa dan karsa. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Sedangkan budaya lokal kumpulan nilai-nilai, norma, adat istiadat, tradisi, bahasa, seni, dan praktik sosial yang berkembang dalam suatu komunitas atau daerah tertentu dan diwariskan secara turun-temurun. Budaya lokal mencerminkan identitas unik dan karakteristik khusus dari masyarakat yang mendiami wilayah tersebut.²² Jadi budaya lokal adalah kebudayaan yang berlaku dan dimiliki tiap daerah atau suku bangsa.

²¹ Putra dan Milenia, "Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika," 31.

²² Rosdalina Bukido dan Ismail Suardi Wekke, *Menyempurnakan Setengah Agama Akulturasi Islam dan Budaya dalam Perkawinan Masyarakat Sulawesi Utara dan Gorontalo* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2021), 26.

Budaya lokal dalam penelitian ini mengkhususkan pada budaya daerah Nganjuk yang meliputi tradisi, kesenian, makanan khas, peninggalan sejarah, tokoh berpengaruh, kekayaan alam daerah Nganjuk, dan beberapa kebudayaan yang ada di daerah Kediri sebagai literasi.

3. Literasi Budaya

Literasi secara harfiah berarti kemampuan seseorang untuk membaca dan menulis. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menghargai, dan menilai berbagai aspek budaya dalam masyarakat. Ini mencakup pengetahuan tentang tradisi, nilai-nilai, kepercayaan, adat istiadat, bahasa, seni, dan sejarah suatu kelompok masyarakat. Literasi budaya tidak hanya melibatkan pengetahuan tentang budaya sendiri, tetapi juga tentang budaya lain, yang mendorong sikap terbuka, toleran, dan menghormati keragaman.²³

Penelitian ini akan mengukur peningkatan literasi budaya peserta didik dari ranah pengetahuan dan pemahamannya terhadap budaya daerah Nganjuk dan pengetahuan peserta didik terhadap budaya daerah lain, Kediri.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS adalah Ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, dalam kamus besar bahasa Indonesia ilmu

²³ Ali Romdhoni, *Al-Qur'an dan Literasi* (Depok: Literatur Nusantara, 2013), 90.

pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.²⁴ IPAS dalam penelitian ini akan mengkaji hubungan sosial yaitu tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, yang berkaitan dengan keberagaman budaya.

Dalam penelitian ini, materi IPAS yang diambil merupakan materi BAB 6 IPAS kelas IV yang erat kaitanya dengan keberagaman budaya yaitu “Indonesia Kaya Budaya” dengan topik A Keunikan dan kebiasaan masyarakat di sekitarku, topik B kekayaan budaya Indonesia, dan topik C manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.

Berdasarkan penjelasan dari poin-poin diatas, definisi istilah penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa cerita yang memuat unsur edukasi yang mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, serta memuat materi tentang kebudayaan yang berlaku dan dimiliki tiap daerah atau suku bangsa sebagai upaya untuk memperkuat kecakapan literasi budaya peserta didik tingkat sekolah dasar.

²⁴ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, “*Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C*”. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi, (2022): 4.