

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tahap penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Melalui pendidikan tidak hanya kecerdasan yang dibentuk tetapi juga sikap seseorang agar memiliki tingkah laku yang sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat (Prahastiwi *et al.*, 2024). Pendidikan berperan sebagai sarana untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkepribadian baik (Arini *et al.*, 2024). Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas siswa adalah melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai penerima materi pelajaran. Proses ini dilakukan secara sistematis dan terencana dengan tujuan mengubah pengetahuan, keterampilan, dan perilaku siswa ke arah yang lebih positif (Prastawati & Mulyono, 2023). Sejalan dengan pendapat Ubabuddin (2019) Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkup lingkungan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran melibatkan aktivitas guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator bertanggung jawab mengarahkan proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran dalam dunia pendidikan banyak mengalami perubahan. Di era revolusi industri 4.0, sistem pendidikan dituntut beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan inovasi pembelajaran yang interaktif (Yurti *et al.*, 2023). Namun perubahan dan perkembangan tidak berhenti di situ saja, kini mulai menghadapi era Society 5.0. Peran manusia yang berbasis teknologi menjadi pusat dari berbagai inovasi (Yusup *et al.*, 2023). Diperlukan inovasi yang mengefektifkan pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan zaman.

Guru dituntut untuk menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global (Angga *et al.*, 2020). Sejalan dengan pendapat Kotimah (2024) guru dituntut menciptakan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Guru harus berinovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui upaya tersebut, akan tercipta suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Media menjadi perantara dalam menyampaikan materi oleh pendidik ke siswa. Menurut Febriyandani & Kowiyah (2021) media berfungsi sebagai penghubung antara materi pelajaran dengan siswa melalui penyajian yang relevan. Menurut Solihah *et al.* (2022) media pembelajaran harus dapat membangkitkan motivasi, minat, dan semangat siswa untuk belajar. Dengan demikian media pembelajaran menjadi alat

bantu mempermudah siswa memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu bentuk pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual adalah media pembelajaran digital. Menurut Nur Alifah *et al.* (2023) media pembelajaran digital adalah bentuk komunikasi menggunakan perangkat lunak yang dikembangkan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan ini membuat suasana belajar menjadi lebih efektif karena terjadi komunikasi dua arah secara aktif (Irsan *et al.*, 2021). Tanpa media pembelajaran proses belajar cenderung satu arah, di mana guru dominan dalam menyampaikan materi (Saofiandi *et al.*, 2025). Dalam konteks tersebut, guru perlu memiliki kemampuan berinovasi melalui pengembangan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual.

Perkembangan teknologi dan pemanfaatan media digital menciptakan tantangan baru dalam pembentukan karakter dan nilai sosial siswa. Pendidikan karakter di era digital menjadi topik penting seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin cepat (Salsa Nurhabibah *et al.*, 2025). Dalam konteks tersebut, pendidikan karakter berperan membina generasi muda agar tidak hanya unggul intelektual, tetapi juga memiliki etika, moral, dan sikap sosial. Sejalan dengan pendapat Eryandi (2023) mengatakan bahwa pendidikan karakter mengajarkan nilai-nilai moral dan etika, sekaligus mempersiapkan siswa menjadi warga yang bertanggung jawab. Hal ini penting untuk mengintegrasikan nilai karakter dalam pembelajaran yang terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi.

Perubahan kurikulum dalam dunia pendidikan menjadi suatu tuntutan dan tantangan bagi guru dalam mengajarkan ilmu kepada siswanya. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam penggunaan media, metode, dan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penetapan kurikulum merdeka merupakan suatu program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa sebagai pusat pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan kemandirian mereka (Nidya Nina Ichiana *et al.*, 2023). Oleh karena itu, guru harus memperhatikan potensi, kebutuhan, dan karakteristik yang dimiliki setiap siswa untuk menciptakan suasana belajar yang efektif.

Penerapan Kurikulum Merdeka di SD ditandai dengan penggabungan dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu dampak dari pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS adalah peningkatan literasi sains dan sosial pada siswa. Literasi sains melibatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan untuk memahami serta menganalisis data ilmiah. Di sisi lain, literasi sosial mencakup pemahaman terhadap struktur masyarakat, nilai-nilai budaya, dan kemampuan untuk terlibat aktif dalam kehidupan sosial masyarakat (Zakarina *et al.*, 2024). Dengan demikian pembelajaran IPAS penting karena membantu siswa untuk memiliki pemahaman yang baik tentang isu sosial, lingkungan, dan

kemanusiaan yang dihadapi di kehidupan masyarakat. Namun kenyataannya masih ada permasalahan kesulitan siswa dalam pemahaman konsep IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

Peneliti melakukan survei pada tiga sekolah dasar yang berada di kecamatan berbeda, yaitu SDN Sumingkir 01 Kecamatan Jeruklegi, SDN Kesugihan 01 Kecamatan Kesugihan, dan SD Islam Plus Masyitoh Kecamatan Kroya. Pemilihan ketiga sekolah tersebut didasarkan pada pertimbangan variasi lokasi dan perbedaan status sekolah, yaitu sekolah negeri dan sekolah swasta berbasis keagamaan. Perbedaan karakteristik geografis dan sosial di setiap kecamatan memungkinkan variasi dalam penerapan nilai budaya lokal, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kebutuhan dan karakteristik siswa secara beragam. Dengan demikian, pengembangan media *educomic* bermuatan nilai *grapyak semanak* dapat lebih adaptif dan relevan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Sumingkir 01 dengan Ibu Ria Dhian Suryani, S.Pd selaku wali kelas IV sebagai narasumber. Beliau menyatakan bahwa pemanfaatan media berbasis digital masih kurang terutama dalam pelajaran IPAS. Sesuai hasil survei pada siswa kelas IV SDN Sumingkir 01, rata – rata 46% siswa antusias dalam belajar ketika guru menerangkan materi melalui buku cetak dan LKS saja. Dengan keterbatasan sumber belajar, membuat 54% siswa sering mengalami kebosanan ditengah-tengah proses pembelajaran. Sedangkan 91% siswa

menyatakan lebih tertarik apabila pembelajaran disajikan menggunakan media berbasis digital.

Hal serupa juga ditemukan di SD Negeri Kesugihan 01. Berdasarkan hasil survei pada siswa kelas IV, sebanyak 47% siswa merasa tertarik ketika pembelajaran disampaikan melalui buku cetak dan LKS saja, sementara 78% siswa mengalami kebosanan ditengah–tengah pembelajaran. Sebaliknya, 96% siswa menyatakan lebih tertarik apabila pembelajaran menggunakan media berbasis digital. Lebih lanjut, Bapak Rahmat Hidayat Anwar, S.Pd selaku wali kelas IV di SDN Kesugihan 01 mengatakan bahwa keterbatasan mengembangkan media pembelajaran digital menjadi salah-satu kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Hasil survei di SD Islam Plus Masyithoh Kroya menunjukkan bahwa hanya 41% siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran ketika guru menggunakan buku cetak atau LKS. Sedangkan 63% siswa mengalami kebosanan ditengah–tengah pembelajaran. Sebaliknya, sebanyak 93% siswa menyatakan lebih tertarik apabila pembelajaran menggunakan media berbasis digital. Menurut Ibu Mariyah Kibtiyah, S. Ag selaku wali kelas IV SD Islam Plus Masyithoh Kroya mengatakan bahwa penerapan media digital sangat penting, terutama karena siswa pada jenjang SD yang berada pada tahap operasional konkret, di mana belum mampu berpikir secara abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu menghadirkan konsep-konsep pelajaran secara lebih nyata, mudah dipahami, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil temuan di ketiga sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kurang berantusias ketika guru hanya menyampaikan materi melalui buku cetak dan LKS. Perlu adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya menarik tetapi juga bermuatan nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dengan nilai kearifan lokal. Menurut Siti *et al.* (2022), nilai kearifan lokal adalah nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah laku sehari-hari masyarakat setempat. Integrasi kearifan lokal ini memberikan kemungkinan untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya, tradisi, dan pengetahuan lokal dalam konteks pembelajaran (Yunita Benu & Supriatna, 2024). Dengan demikian, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengenal, memahami, dan mengaplikasikan nilai-nilai budaya dalam konteks belajar, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu nilai kearifan lokal yang relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS adalah nilai *grapyak semanak*. Nilai ini masuk dalam konsep *Hasthalaku*, yaitu nilai – nilai kebudayaan Jawa yang dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat (Alvin *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ahmad Fathoni S.Pd. M.Pd., selaku kepala bidang kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Cilacap pada tanggal 17 Desember 2025, mengatakan bahwa nilai *grapyak semanak* merupakan salah satu nilai budaya lokal yang ada di Cilacap. Dalam konteks

pembelajaran, penerapan nilai ini diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang hangat, saling menghargai, dan penuh empati antara guru dan siswa. Selain itu, penerapan ini juga dapat mendukung pembentukan karakter sosial siswa agar mampu berinteraksi dengan baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Nilai *grapyak semanak* sangat sejalan dengan materi IPAS kelas IV, yaitu pada tema ”Membangun Masyarakat yang Beradab”. Menurut Ibu Ria Dhian Suryani, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Sumingkir 01, materi ini termasuk sulit karena guru harus mengaitkan konsep perilaku sosial beradab dengan sikap konkret yang dapat ditunjukkan oleh siswa sehari-hari. Tantangan tersebut muncul karena siswa masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga memerlukan media pembelajaran yang menyajikan contoh nyata. Sesuai dengan hasil angket menunjukan bahwa 70% siswa mengalami kesulitan pada materi ”Membangun Masyarakat yang Beradab”. Kondisi ini mendorong penerapan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep abstrak melalui contoh praktis perilaku beradab sehari-hari.

SDN Sumingkir 01 memiliki fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet *smart tv* dan proyektor, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dari guru kelas IV dalam membuat media pembelajaran interaktif menjadi salah satu penyebabnya. Berdasarkan hasil survei yang diberikan kepada siswa, menunjukkan 86% siswa menyatakan akan lebih berantusias apabila

pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis digital. Kondisi serupa juga terjadi di SD Islam Plus Masyithoh Kroya dan SD Negeri Kesugihan 01, di mana fasilitas yang ada belum dioptimalkan sepenuhnya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

Uraian permasalahan di atas mendorong peneliti untuk memberikan inovasi pembelajaran sebagai jembatan bagi guru untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam memahami materi. Salah satu inovasi yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *eduecomic* yang bermuatan nilai *grapyak semanak*. *Educomic* merupakan komik versi digital yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti komputer, *tablet*, dan *smartphone*. Media *eduecomic* menyajikan cerita naratif yang mengandung unsur teks, warna, dan elemen lainnya (Wardatunnissa & Haris, 2025). Melalui penggabungan visual dan penyajian cerita yang runtut, *eduecomic* digital ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peneliti terdahulu yang mendukung penggunaan media *eduecomic* yaitu penelitian Paramastuti & Purbasari (2025) mengenai media pembelajaran *e-comic*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *e-comic* ini sangat baik dalam membantu siswa memahami materi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil presentase manfaat media bagi siswa

sebanyak 70,73% masuk dalam kategori tinggi. Maka dari itu, penggunaan media komik digital sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini memudahkan siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Persamaan penelitian juga dilakukan oleh Wardatunnissa & Haris (2025) dengan menggunakan media yang sama, akan tetapi dipadukan dengan nilai kearifan lokal. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran dan kearifan lokal mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membangun karakter siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Supartayasa & Wibawa (2022) yang mengintegrasikan media komik digital dengan nilai kearifan lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya nilai kearifan lokal dalam sebuah media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini karena dari segi muatan materi maupun media yang digunakan masuk dalam kategori sangat baik, sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Penggabungan unsur teknologi dengan nilai budaya lokal pada media pembelajaran masih jarang diterapkan di jenjang sekolah, terutama di SD (Supartayasa & Wibawa, 2022). Ketersediaan media digital dengan muatan kearifan atau budaya lokal masih minim adanya. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang, maka akan dilakukan penelitian dengan

judul **Pengembangan Media Pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak semanak* Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD**. Dengan pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi IPAS yaitu Membangun Masyarakat yang Beradab menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka beberapa masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Sebagian guru hanya menggunakan media konvensional sederhana seperti LKS dan buku cetak dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam pembelajaran masih jarang diterapkan.
3. Belum terdapat media pembelajaran *edumatic* yang mengandung nilai *grapyak semanak*.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS kelas IV khususnya pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab.”
5. Guru belum memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya peneliti lebih fokus dalam menjawab

permasalahan yang ada. Adapun batasan masalah pada penelitian ini dibatasi dalam penelitian ini meliputi:

1. Media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam pembelajaran masih jarang diterapkan.
2. Belum terdapat media pembelajaran *edumatic* yang mengandung nilai *grapyak semanak*.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS khususnya pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab.”

Berdasarkan batasan masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* pada pelajaran IPAS Kelas IV SD sebagai pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak Semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab pelajaran IPAS kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak Semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab pelajaran IPAS kelas IV SD?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak Semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab pelajaran IPAS kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak Semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab pelajaran IPAS kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak Semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab pelajaran IPAS kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak Semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab pelajaran IPAS kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti selanjutnya, guru, siswa, dan sekolah. Maka manfaatnya antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Media diharapkan dapat memberikan manfaat ilmu tentang pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Khususnya dengan media *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak*

pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab. Dengan inovasi pengembangan media ini sebagai acuan diri sebagai calon pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Demikian dalam temuan penelitian ini dapat dijadikan referensi pengetahuan untuk inovasi pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pemanfaatan media pembelajaran *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan. Media ini juga memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, sehingga motivasi belajar mereka meningkat. Selain itu siswa menjadi lebih paham mengenai pelajaran IPAS terutama pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab.

b. Bagi Guru

Memberikan referensi bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis. Media ini diharapkan dapat membantu dalam penyajian materi yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* dalam menjelaskan materi secara variatif sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Manfaat media pembelajaran *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* bagi sekolah diharapkan dapat memotivasi guru-guru dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya penggabungan antara media digital dengan nilai dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Media ini juga mendorong inovasi pengajaran dan praktik pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan melalui penelitian pengembangan ini adalah:

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *edumatic* digital yang memanfaatkan teknologi visual grafis, dengan proses pembuatan ilustrasi menggunakan aplikasi canva.
2. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan nilai *grapyak semanak* sebagai penguatan nilai sosial dalam proses pembelajaran.
3. Media dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, dan *gadget*.
4. Media dapat dioperasikan dengan menggunakan laptop dan disambungkan dengan LCD Proyektor atau menggunakan *smart tv* untuk ditampilkan di depan kelas.
5. Media *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* berupa media pembelajaran yang akan menyajikan materi IPAS yaitu Membangun Masyarakat yang Beradab.

6. Media dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS, baik secara bersama-sama di kelas maupun secara mandiri oleh siswa.
7. Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* yang mendukung tujuan pembelajaran materi Membangun Masyarakat yang Beradab yaitu 1) Mempelajari norma dan adat istiadat, 2) Membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis, 3) Mengidentifikasi norma dan pentingnya norma di dalam lingkungan masyarakat.